

00225
47



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LAS ACTIVIDADES
DE DIBUJO EN TELESECUNDARIA”.**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

P R E S E N T A :

MARTHA LYDIA VELASCO MARTÍNEZ

**DIRECTOR DE TESIS:
PROFESOR NEZAHUALCÓYOTL GALVÁN ROBLES**

MÉXICO, D.F., 2003



**DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
MEXICALCO D.F.**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

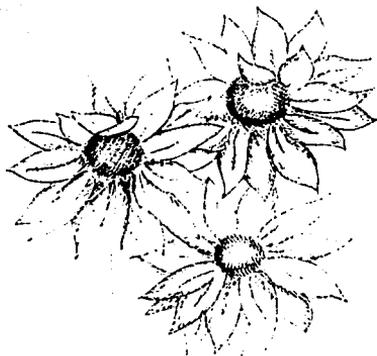
A Meztlí Inés,

a María Inés Martínez y Félix Velasco,

a Tere, Lulú, Lalo y Lupita;

a mis sobrinos

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

a mis maestros, amigos y compañeros.

Con gratitud

a Nezahualcóyotl Galván Robles

a Pedro Olvera Durán



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

INTRODUCCIÓN	6
1. TELESECUNDARIA MEXICANA	9
A. MODELO EDUCATIVO	14
B. EDUCACIÓN ARTÍSTICA	24
C. ARTES PLÁSTICAS	29
2. EL DIBUJO EN TELESECUNDARIA	32
3. PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LAS ACTIVIDADES DE DIBUJO EN TELESECUNDARIA	40
APÉNDICE	46
CONCLUSIÓN	90
ANEXOS	94
BIBLIOGRAFÍA	95

INTRODUCCIÓN

La educación está definida en términos generales como un proceso social, impulsado por la comunidad con el objeto de instruir a sus miembros a los patrones culturales que le son propios; por tanto se considera a esta como una actividad orientadora que la sociedad estimula y mantiene para su propia conservación.

Específicamente la educación básica se manifiesta como un proceso mediante el cual se ayuda al educando a desarrollar sus potencialidades de modo que alcance la adaptación personal e integración social. El proceso educativo formal se desarrolla a través de una institución denominada *escuela* y se considera la guía necesaria para dirigir al individuo durante los primeros años de su existencia.

Por otro lado se insiste que la educación básica es aquella que proporciona el contenido *mínimo fundamental* de conocimientos, valores, actitudes y aptitudes de los que nadie debe carecer.

La *educación artística* es de acuerdo con autores de diferentes especialidades, un aspecto fundamental dentro de la educación básica porque constituye uno de los ejes principales para la formación integral del individuo por su importancia en el desarrollo de la *sensibilidad* y de la *capacidad creativa*.

La misión educativa es de gran relevancia porque requiere de un planeamiento integral que unifique esfuerzos por parte de la sociedad. El estado administra el derecho de acceso a la educación de cualquier individuo. Esta función estatal originó la creación de la Política Educativa, que a su vez se traduce en una legislación que establece normas a las que se ha de ajustar el **Sistema Educativo Nacional**.

La Secretaría de Educación Pública (SEP) es la institución encargada de estructurar el Sistema Educativo en todos los niveles y modalidades, del ciclo básico y en lo que a ello respecta cabe señalar que desde hace casi diez años se estableció el ciclo básico de **nueve grados**, con la inclusión de la *secundaria obligatoria*.

Este proceso consistió primeramente en el Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa (**ANME**), que tuvo lugar en 1992; en este documento se plantea la necesidad de la reestructuración del SE. Un año más tarde, el artículo Tercero Constitucional, es reformado, estableciendo la obligatoriedad de la educación secundaria. Lo cual se motiva la creación de una nueva ley en materia educativa. La Ley General de Educación (**LGE**) es promulgada el 12 de junio de 1993. En el marco de la Reforma Educativa se elaboró un nuevo Plan y programas de estudio para secundaria, con repercusión directa al sistema mexicano de **Telesecundaria**.

Esta modalidad educativa está caracterizada por la utilización de medios electrónicos (televisión, video-casetera, etc.), así como materiales impresos, para alumnos y para los maestros quienes en su labor docente actúan como intermediarios entre los contenidos o informaciones proporcionados a través de los recursos didácticos y el alumno.

Las condiciones de trabajo del maestro de Telesecundaria; debido a las características del sistema, aunadas a las exigencias de calidad expresadas en la reciente LGE, hacen necesaria la constante y permanente actualización de los maestros en servicio y de la adecuada formación de los maestros de nuevo ingreso; para lo cual es preciso la elaboración de materiales cuyos contenidos apoyen su la labor docente con repercusión directa en su práctica frente a grupo.

El Plan de estudios vigentes para secundaria incluye *Expresión y Apreciación Artística* como materia del grupo de *Actividades de Desarrollo* porque según lo menciona el documento, desempeñan un papel fundamental para la formación del estudiante, además éstas tienen la misma importancia que las asignaturas académicas (español, matemáticas, etc.) y sugiere que para su desarrollo, cierta *flexibilidad* a fin de facilitar la adaptación de estas actividades a las *necesidades, recursos e intereses de las regiones, escuelas, maestros y alumnos.*

Dada la magnitud de la empresa educativa realizada por Telesecundaria y con objetivo de dar a las *Actividades de Desarrollo* un contenido y enfoques acordes a la Reforma Educativa, la entonces *Unidad de Telesecundaria* en 1992, realizó un diagnóstico entre el personal del servicio, alumnos, padres de familia y miembros de la comunidad, para conocer sus opiniones acerca del desarrollo de dichas actividades en específico las de *Expresión y Apreciación Artística*. Las respuestas fueron integradas en un Informe elaborado por el Departamento de Expresión y Apreciación Artística de la UT.

De este informe se rescatan las inquietudes de la comunidad para el mejoramiento de las actividades artísticas; en específico sugerencias por parte de los maestros en relación a las **Artes Plásticas**, por ejemplo: el asesoramiento del Consejo Técnico por parte de profesores especializados en la materia, con Cursos de Didáctica Práctica para cada una de las disciplinas de Artes Plásticas comprendidas en el programa hasta entonces vigente, sugiriendo además la evaluación del docente por parte del asesor del curso, quien tendría que ser un especialista.

La situación hasta el momento señalada motiva la preparación de un documento que sirva de soporte teórico y permita la reestructuración de materiales de apoyo didáctico para los docentes, con temas y conceptos relacionados con la Expresión y apreciación Artísticas en específico **Artes Plásticas**. Cabe mencionar, de manera singular, que en las respuestas de

los profesores a preguntas específicas sobre actividades relacionadas con las artes plásticas, se evidenció el desconocimiento de temas, técnicas y materiales así como de estrategias para la motivación de la creatividad en sus alumnos.

Telesecundaria a la fecha no cuenta con un documento que oriente actividades relacionadas a las Artes Plásticas, en particular: el **Dibujo**. La creación de dicho documento debe tener como objetivo apoyar el desarrollo de materiales para la actualización y capacitación del personal docente del servicio de Telesecundaria acordes a lo dispuesto en el Plan y programas de estudio actualizados. Destacando el importante papel que desempeña las Artes Plásticas en el desarrollo de la formación humanística del alumno en la etapa adolescente.

En el primer capítulo de este trabajo trata en términos generales sobre la utilización de la televisión en la educación, sustentada en la teoría de los medios desarrollada por los hermanos Marshall y Eric McLuhan y su aplicación en Telesecundaria así como una reseña de los orígenes de ésta en nuestro país se explica de manera general su modelo pedagógico apoyado en la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel, la teoría de las inteligencias de H. Gardner; aborda también las características de los participantes directos del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, maestro (asesor) y alumno; por último se plantea la importancia de la Educación Artística en el nivel básico retomando planteamientos Herbert Read. H. Gardner y R. Arnheim vertidos en sus respectivas obras en torno a la educación artística específicamente a las Artes Plásticas.

En el segundo capítulo se hace un análisis comparativo entre el programa vigente; particularmente de la primera unidad de Artes Plásticas de la **Guía de Estudio: Dibujo** y lo que de manera personal me parece más apropiado ofrecer a los adolescentes; que son temas básicos de las artes plásticas, para lo cual se consideran aspectos que permitan la orientación de las actividades de dibujo en Telesecundaria; tales como la importancia de la apreciación además de la expresión; las condiciones de trabajo y los materiales así como de los criterios de evaluación.

En el tercer capítulo sugiero algunas actividades a realizar por parte de los alumnos, para la comprensión de los elementos del lenguaje gráfico que aquí se manejan.

Se integra un Apéndice con ejemplos muy elementales de cada uno de los conceptos mencionados que a mi criterio son convenientes para alumnos de Telesecundaria. Al final se incluye una bibliografía para la profundización de los temas.

1. TELESECUNDARIA MEXICANA

La conformación de las sociedades ha originado la organización de diversos aspectos de la vida en común y han ideado, a lo largo de la historia mecanismos para llevar a cabo el proceso de la transmisión de conocimientos con el objeto principal de que sus miembros más jóvenes los asimilen; por lo cual se considera a esta como una actividad orientadora que la sociedad estimula y mantiene para su propia conservación. A dicho proceso se le denomina Educación: El análisis etimológico de la palabra proviene, fonética y morfológicamente de *educare* ("conducir", "guiar", "orientar"); pero semánticamente recoge la versión de *educere* ("hacer salir", "extraer", "dar a luz"). Actualmente puede conceptualizarse un tercer modelo ecléctico que admite y asume ambas instancias, resolviendo que la educación es dirección (intervención) y desarrollo (perfeccionamiento).¹

El concepto de Sistema Educativo Nacional es relativamente reciente y se debe a la influencia de los principales filósofos de la ilustración del siglo XIX, quienes planteaban como necesaria la intervención del Estado en asuntos educativos, con el planteamiento fundamental de que la educación es tanto un derecho como una obligación. El Sistema Educativo es una síntesis jurídica y pedagógica de la política oficial. En ese sentido coincidió con Sylvia Shmelkes, en el sentido de que el objetivo del quehacer educativo, y lo que da sentido al mismo, es contribuir al mejoramiento de la calidad de vida – actual y futura- de los educandos, y de esta manera a la calidad de los procesos de desarrollo de la sociedad.²

El sistema educativo funciona y se modifica acorde a las necesidades de cada sociedad. La educación derivada de este sistema se define como *formal* y tiene lugar en una institución denominada *escuela* en donde se utilizan métodos pedagógicos basados en la interacción maestro-alumno, y determinado en un Plan de Estudios derivado de la Política Educativa. En nuestro país el artículo Tercero Constitucional y la Ley Federal de Educación son los ejes rectores de la Política Educativa.

El Sistema Educativo se estructura por niveles, Básico, Medio y Superior.

La etapa de la educación correspondiente a la educación formal en el nivel básico, se ubica entre los tres y los quince años. Esta etapa educativa está considerada como la más importante por ser propicia para conseguir el máximo desarrollo de todas las potencialidades; y porque con la educación básica, se contribuye a la formación de conocimientos, valores, aptitudes y actitudes en el individuo con objeto de integrarlo a su entorno social.

¹ Diccionario de las Ciencias de la Educación, Vol. I, Diagonal Santillana. México. Nutesa. 1983. p. 475

² Shmelkes, Sylvia. *Hacia una mejor calidad de nuestras escuelas*. México. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. SEP. 1992. p. 21

Hasta 1992 el nivel básico solo comprendía el ciclo de primaria. En 1993 con la reforma educativa, el ciclo de **secundaria** fue incluido en el nivel básico. La secundaria es en palabras de "el más preclaro de sus fundadores"³ el profesor Moisés Sáenz, una **escuela para adolescentes**, que desde antes de su inserción al nivel básico ya se aceptaba como un tipo de educación eminentemente **formativa** e **integral**. La secundaria en sistema escolarizado, está destinada a jóvenes entre los 12 y los 15 años.

Al egresar de secundaria se espera que el alumno tenga un alto nivel de educación general junto con habilidades de comunicación, precisas y efectivas, así como de actitudes y hábitos sanos.⁴

En nuestro país la secundaria se ofrece en tres modalidades escolarizadas:

1. Técnica
2. General
3. Telesecundaria

Con la reforma educativa de 1993 se obtuvo un alto grado de unificación en los programas para secundaria, ya que cada una tenía el propio. No obstante todas las modalidades permiten a los jóvenes continuar sus estudios medios, los programas de la secundaria General y Telesecundaria aún enfatizan su función preparatoria, manteniendo en su Plan de estudios, materias de índole humanística, mientras que la Técnica se caracteriza todavía por ser una opción en la que se capacita al alumno en actividades productivas, la capacitación para el trabajo; dejando de lado la posibilidad de la fundamental formación artística.

Las diferencias entre la secundaria General y la Telesecundaria son de orden metodológico; dadas las características de esta última en función de su modelo pedagógico, mismas que serán explicadas más adelante, ya que primero se hará una síntesis en relación al uso de los medios electrónicos con fines educativos.

³ Solana, Fernando, Cardiel Raúl y Bolaños Raúl. *Coordinadores. Historia de la Educación Pública en México*. México. Fondo de Cultura Económica. SEP. 1997. p. 225

⁴ *Plan y programas de estudio para secundaria SEP*. Educación Básica. México. Fernández Editores 1993, p. 12.

Se tiene conocimiento de que la utilización de la radio y la televisión en la educación tuvo lugar a mediados del siglo XX en Europa; como una alternativa para contrarrestar los efectos devastadores de la Segunda Guerra Mundial, tales como la escasez de maestros especializados y escuelas.

El surgimiento y rápido desarrollo de medios electrónicos generaron el fenómeno de la comunicación masiva, misma que ha motivado investigaciones por algunos estudiosos del tema de quienes los estadounidenses Marshall y Eric McLuhan son sus principales teóricos. La teoría de los McLuhan sobre la comunicación tiene su origen en el convencimiento de que los medios electrónicos, en especial la televisión, producen un impacto que supera el material comunicado.⁵ Y se sintetiza en la frase mundialmente conocida **El medio es el mensaje**.

La televisión surge como el medio más eficaz por su alto grado de realismo dado que maneja de manera simultánea, imagen, color, movimiento y sonido; razón por la cual se le considera fácilmente. No obstante los mismos teóricos advierten que se debe tener en cuenta que el uso de la tecnología audiovisual no asegura una adecuada transmisión de valores educativos aun tratándose de programas educativos. Los McLuhan en su **Leyes de los medios**⁶, plantean que los medios deben considerarse solo como valiosas herramientas de extensión de las capacidades humanas por lo tanto no puede prescindirse del trabajo del docente. Considerando lo anterior se puede decir que al menos en las primeras etapas del proceso educativo como lo es la educación secundaria, herramientas como la televisión, no pueden suplir en ninguna forma la interacción que se genera entre maestro y alumno, así como este y sus compañeros; y de la interacción con la comunidad en su conjunto. El maestro es un elemento esencial del proceso educativo por lo cual se debe tener siempre en cuenta buscar mecanismos para su adecuada preparación. Necesitamos Maestros que estén informados, actualizados y sensibilizados (ver Anexo 1).

⁵ McLuhan, M y McLuhan, E. **Leyes de los medios**. La nueva Ciencia. México. CONACULTA/Alianza. 1990, pp.10 y 105-142.

⁶ *Las leyes de los medios de los McLuhan se refiere a que todos los medios se rigen por cuatro "leyes": extensión, desplazamiento, recuperación e inversión. Se refiere a que cada tecnología es una extensión del hombre de sus órganos y facultades. Pero si esta extensión se agranda o intensifica, simultáneamente se desplaza a la tecnología, condición o situación anterior que no es intensificada. Estas dos leyes son correlativas: cuando surge una nueva tecnología hay un desplazamiento de la anterior a un nivel subordinado, por lo que no intensifica en la misma medida que la más reciente. Sin embargo, la tecnología desplazada no muere del todo, no es olvidada, se recupera en algún punto de la carrera tecnológica. Toda nueva tecnología recupera las anteriores, las envuelve y les da otro significado (dicen los McLuhan que el contenido de cualquier medio más viejo). Respecto a la cuarta ley, advierten los autores que cuando la tecnología es llevada a los límites de su potencial, tiende a invertir sus características principales.*

Las investigaciones en torno a la educación a través de los medios han dado como resultado propuestas pedagógicas tales como la *Tecnología Educativa* y *Educación para los Medios* que se basan en la búsqueda de metodología que permita al maestro aprovechar al máximo la utilización de estos recursos en aula.

La educación mediatizada se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo cuyo creador es el psicólogo estadounidense David Paul Ausubel en la cual pone de manifiesto la importancia de la significación que adquieren los conocimientos y el uso que de ellos puede hacer el alumno en sus actividades cotidianas "***Aprender significativamente es decir poder atribuir significado al material, objeto del aprendizaje***" en donde el sujeto construye su propio conocimiento actuando sobre los objetos de estudio basándose en aprendizajes previos o vivencias o experiencias. Bajo esta perspectiva, la posibilidad de aprender está siempre en relación con la cantidad y calidad de los aprendizajes previos y de las relaciones que se han establecido entre ellos. Por esto, cuanto más rica y flexible es la estructura cognoscitiva de una persona, mayor es su posibilidad de realizar aprendizajes significativos.

La aportación de esta teoría consiste en la importancia del aprendizaje cuando este es funcional en la medida que una persona puede utilizarlo en una situación concreta para resolver un problema determinado, y se considera además, que dicha utilización puede entenderse al abordaje de nuevas situaciones para realizar nuevos aprendizajes.⁷

⁷ Gómez Palacio, Margarita; Villareal, Ma Beatriz y otros. *El niño en sus primeros años en la escuela*. Biblioteca para la actualización del maestro, SEP, México. Comisión Nacional de Textos Gratuitos. 1995. p. 60

Entrando al terreno que nos ocupa podemos empezar con una breve reseña en donde se explican los orígenes de la Telesecundaria en México. La cual surge hacia 1965, con las condiciones y particularidades que al ser conocidas por mí, motivan el planteamiento de esta propuesta que de manera particular considero que lejos de denostarla, deben contribuir al mejoramiento de su calidad educativa, para lo cual es preciso explicar la estructura y el funcionamiento actual de este sistema.

El surgimiento de esta modalidad en México estuvo determinado por las condiciones socio-económicas del país. Además de la rápida popularización de la televisión y la carencia de escuelas secundarias tradicionales, así como en la escasez de maestros especializados en localidades marginadas, por la lejanía o el difícil acceso. Se pensó también como una alternativa para frenar la migración hacia las grandes ciudades, al preparar a mayor número de jóvenes en su lugar de origen.⁸ Para mediados de la década de los sesentas se amplió la oferta a ciertas zonas rurales cercanas al Distrito Federal, por medio de la Telesecundaria.

Telesecundaria ha pasado por diferentes etapas y ha tenido transformaciones en virtud de los avances tecnológicos; pero el modelo básico ha permanecido casi sin alteraciones; no obstante que se le ha considerado como un *experimento exitoso a base de reiterar sus ventajas, pero que en realidad no ha sido explotado a fondo todo su potencial*⁹, Telesecundaria es hoy por hoy una realidad social que a pesar de haberse visto sometida a severos cuestionamientos respecto a su eficacia y calidad es uno de los modelos educativos en donde ha quedado patente la efectividad del medio televisivo en combinación con los medios impresos y que a lo largo de su historia ha multiplicado el número de alumnos beneficiados a lo largo y ancho del país y cuya señal llega actualmente a siete países de Centroamérica, dos en Sudamérica, uno en el Caribe (*Belice, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua y Panamá*)¹⁰ así como algunos grupos en el sur de Norteamérica y Canadá.

Con casi 35 años de funcionamiento, esta modalidad está considerada como uno de los fenómenos educativos más importantes de la historia educativa en nuestro país. A su desarrollo y actual proyección, se le atribuye la consolidación de la educación básica de nueve años.

⁸ Albergo, Magda, *La televisión didáctica*. España. Ed. Mitre. 1984. p. 71

⁹ Latapí Sarre, Pablo. *Coordinador. Un Siglo de Educación en México II*; Biblioteca mexicana. México. Fondo de Cultura Económica. 1998. p. 123

¹⁰ *Esto gracias al Acuerdo de Cooperación en Materia de Educación a distancia entre la SEP y los Ministerios de Educación de estos países en 1996.*

A. MODELO EDUCATIVO

La Telesecundaria integra elementos de la educación a distancia y de los sistemas escolarizados. Como servicio escolarizado, los alumnos están sujetos a un horario, asisten obligatoriamente a la escuela y cuentan con la presencia del maestro (dos o tres en algunos casos) responsable del proceso de enseñanza-aprendizaje; entre las características de educación a distancia destacan el empleo de programas de televisión y de material impreso específico, elaborados expresamente para la escuela Telesecundaria. Los materiales impresos y programas de televisión aportan información y estrategias. Los programas de televisión transmitidos vía satélite o mediante videocasetes y están considerados como alternativas real para enseñanza. Es por tal motivo que éstos deban estar adaptados al modelo. El material impreso consiste en textos que son elaborados expresamente acorde con la metodología del sistema, tienen la finalidad de apoyar la labor del docente, que en la mayoría de los casos es uno por grupo y grado; que a diferencia de la Secundaria General existe un maestro por materia.

Los textos para los alumnos son:

Conceptos Básicos y Guía de Estudio.

Conceptos Básicos. Su contenido es informativo y está relacionado con los temas de las Asignaturas y/o las **Actividades de Desarrollo** del grado correspondiente.

Guía de Estudio. Su contenido está organizado en *sesiones de aprendizaje*. En esta se proponen actividades y ejercicios para ser realizadas de manera individual o grupal.

El Texto para el maestro:

Guía Didáctica. En esta se recomiendan al profesor, alternativas metodológicas para conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se debe aclarar en este punto que el texto inspirador de la presente propuesta es la **Guía de Estudio** en la parte correspondiente a las Artes Plásticas específicamente: **el Dibujo**.

Cabe puntualizar aquí que los textos de Telesecundaria en general están ilustrados de manera nimia, limitando la posibilidad de ejemplificación de conceptos. (ver Anexo 2)

El maestro y el dibujo

Idealmente, el servicio educativo de Telesecundaria requiere un profesional egresado de una institución que prepare docentes para el nivel secundaria, como lo hacen las escuelas normales superiores, o de licenciaturas que tengan relación con el área educativa.

La realidad muestra que en este servicio educativo participan profesionales de las más diversas especialidades, por lo que no es extraño encontrar médicos, ingenieros de cualquiera de las ramas, abogados, administradores, etc.; aunque la gran mayoría, según lo muestran algunos estudios, tiene una formación inicial relacionada con el ámbito educativo. En ambas situaciones es necesario *que incluyan en su acervo profesional las funciones y actitudes que realiza un asesor de u sus n servicio de educación a distancia.*¹¹

El maestro es sin lugar a duda elemento indispensable para generar el proceso educativo lo cual adquiere relevancia en el caso de Telesecundaria; en función de los requerimientos del mismo sistema. El maestro es en este caso actúa como facilitador de la conexión entre el conocimiento nuevo y los ya existentes en la estructura mental del alumno y le estimula a intentar hacer más de lo que podría hacer por sí mismo. Al no ser un especialista de cada materia, el maestro debe en cambio conocer ampliamente las posibilidades tecnológicas a su alcance de modo que pueda manejar de forma adecuada la información que se proporciona a través de los medios; y crear las condiciones propicias para el aprendizaje del alumno, de tal forma que éste asuma una actitud autodidacta, que le permita aprender a aprender.

Para la enseñanza del dibujo no es necesario que el maestro sea un artista ni es necesaria la presencia de un artista para la clase de dibujo, pero sí es deseable que el maestro sea una persona sensible y esté capacitado para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus propios conocimientos a través del dibujo. El papel más adecuado para el profesor en cuanto a las artes plásticas es el de coordinador, es decir, una persona que proponga actividades y actúe como moderador mientras éstas se desarrollan. Alguien que guíe el trabajo sin interferir en el desarrollo creativo de los alumnos.¹²

Es conveniente sin embargo que el maestro sea capaz de motivar el interés y canalizar el entusiasmo de los alumnos para que estos se expresen plásticamente, mediante el dibujo.

Propiciar un clima relajado en donde todos están ocupados con una actividad placentera en que no hay tiempo para la indisciplina, para lo cual es

¹¹ Buenfil Baños, Early, Coordinador. *Escuela, medios y aprendizaje*. Elementos referenciales para el quehacer docente. México. Coordinación General de Educación Telesecundaria. 2000. p. 45

¹² Pérez Ulloa, Iris. *Didáctica de la Educación Plástica*. El taller en la escuela. Argentina. El atenco. 2000. p. 20.

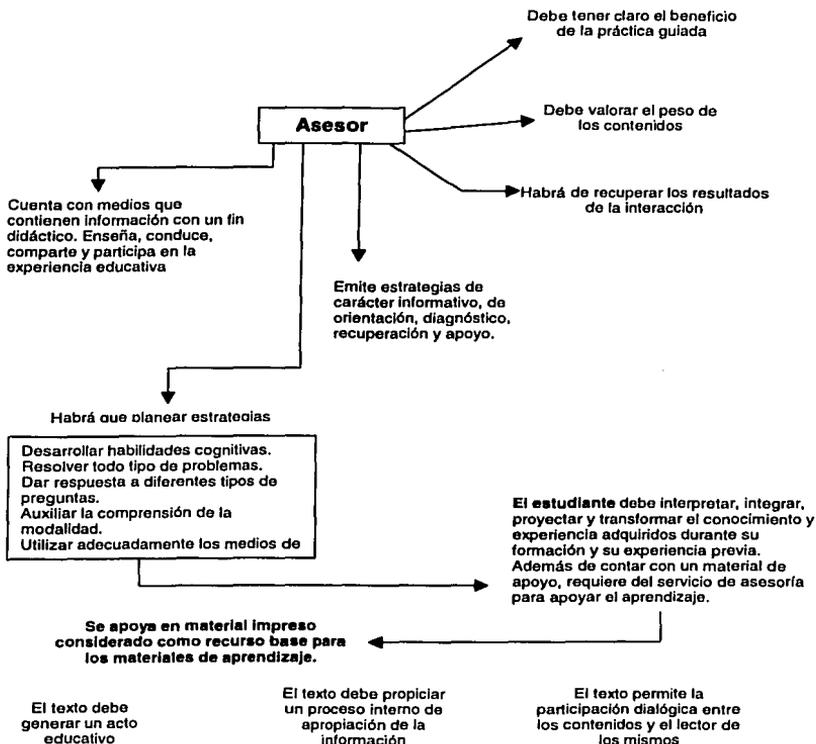
menester que el profesor tenga muy claro el objetivo de la clase. No se puede enseñar algo que no se haya experimentado previamente, porque podrían surgir imprevistos que no sean solucionables, con la consecuente pérdida de credibilidad de los alumnos hacia las enseñanzas del profesor, que en las artes y en el resto de la educación, el mejor no es el que comparte todo lo que sabe o el que se guarda todo lo que podría dar, si no que, con la sabiduría de un buen jardinero, observa, juzga y echa una mano cuando su ayuda es necesaria.¹³

Considero eminentemente necesario que el sistema planee y habilite programas que permitan que el profesor de Telesecundaria prepararse en temas relacionados con las Expresiones Artísticas, específicamente las Artes Plásticas señalado en el Plan de estudios. Rudolf Arheim asegura que es particularmente importante tener presente especialmente en aquellos casos en los que el maestro cuenta con poca formación en artes porque existirá una tendencia a intentar enseñar los términos y los conceptos artísticos en un "marco descontextualizado"¹⁴. Es importante brindar las oportunidades para que el profesor de telesecundaria esté informado y concorra a museos, al cine, que sea un lector activo, que esté al tanto de las nuevas tendencias sobre su actividad docente y las actividades artísticas, que consulte revistas especializadas y asista a actos culturales, con lo cual favorecerá notablemente su trabajo docente.

¹³ Arheim, Rudolf. *Consideraciones sobre la educación artística*. España. Paidós Estética. 1993. p. 95

¹⁴ Gardner, Howard. *Educación artística y desarrollo humano*. México. Paidós educador. 1994. p. 77

Intervención educativa del asesor de Telesecundaria *



Tomado de: *Escuela, medios y aprendizaje. Elementos referenciales para el quehacer docente*

CON
FALLA DE ORIGEN

El alumno y el dibujo

El desarrollo humano es desde el punto de vista psicológico, un proceso de construcción de la personalidad, permanente y complejo caracterizado por etapas o periodos que implica cambios cualitativos y cuantitativos, resultado tanto de procesos internos, como de la interacción dinámica entre el individuo y sus ambientes físico y social. El alumno es por ende una persona en proceso de formación biológica, intelectual y expresiva, con capacidades y necesidades particulares en cada una de las etapas por las que atraviesa.

La adolescencia de acuerdo con los sociólogos, es un fenómeno común de las sociedades contemporáneas en donde las condiciones socioculturales exigen una preparación y un aprendizaje, que le permitan incorporarse a la vida adulta.

En términos generales la adolescencia es un período de expansión intelectual y emocional; en la que el individuo es capaz de adquirir conceptos en diversas áreas del conocimiento; por encontrarse en una etapa plena de cambios en los aspectos biológico, psicológico y el intelectual; por ello se le considera como una etapa propicia para estimular el desarrollo de su personalidad de manera integral.

En la construcción de la personalidad del alumno involucra tres aspectos que se interactúan entre sí y que hay que considerar para el proceso educativo; estos aspectos son: el cognitivo, el psicomotor y el afectivo.

Aspecto Cognitivo

El conocimiento está relacionado directamente con el manejo de información. En éste se establece una correspondencia entre las funciones del cerebro y conceptos propios del procesamiento de datos tales como la codificación, almacenamiento, recuperación y ordenación de la información. Específicamente se considera que en esta etapa tiene lugar el desarrollo de la capacidad de pensamiento lógico conceptual, lo que supone que el individuo puede interpretar y comprender diferentes representaciones de la información presentada incluso por medio de imágenes bidimensionales; lo que constituye para el individuo en determinado momento, integrarse o identificarse con las expresiones propias de su cultura.

Investigaciones como la del psicólogo Howard Gardner, ponen de manifiesto que el desarrollo cognitivo del individuo, está en función de la educación recibida y en las capacidades individuales de aprendizaje. Considera, además, que existe en cada individuo talentos que no son evidentes porque los ambientes educacionales no son adecuados o suficientemente estimulantes como para que estos se desarrollen. En su teoría de las inteligencias múltiples Gardner, explica que cada individuo aprende en formas diferentes, porque cada individuo posee diferentes formas de

procesar la información; para ello plantea la existencia de al menos **seis diferentes tipos de inteligencias**, las cuales se desarrollan en diferentes grados en cada persona y funcionan de manera conjunta al momento de resolver alguna situación.

La inteligencia lingüística, la lógico matemática, la musical, la espacial, la interpersonal, la intrapersonal, la cinestésica-corporal y la naturalista; son los tipos de inteligencias descritas por Gardner.

La inteligencia íntimamente relacionada con las expresiones gráfico-pláticas, es la **espacial**, que implica la habilidad de la **percepción visual**. *Facilita la orientación y la transformación de la imagen percibida y permite la recreación de imágenes y la representación gráfica de éstas incluso de manera tridimensional. La inteligencia espacial nos permite pensar y construir en términos tridimensionales.*¹⁵

En alumnos con esta característica, según Gardner, se pueden observar las siguientes conductas:

- *Interpreta y reporta claramente imágenes visuales.*
- *Lee e interpreta mapas, cuadros diagramas con mayor facilidad que un texto.*
- *Sueña despierto e imagina más frecuentemente que sus compañeros.*
- *Disfruta armando rompecabezas, resolviendo laberintos y logrando construcciones tridimensionales.*
- *Piensa en imágenes.*

¹⁵ Antología de Educación Especial. Evaluación del Factor Preparación Profesional. SEP. Centro de Publicaciones. México. 2000. p. 241

Aspecto Psicomotor del Dibujo.

La coordinación motriz es el control del movimiento que permitirán a nuestro cuerpo proyectarse al exterior. Esta coordinación se divide en coordinación Motriz gruesa y Fina.

La coordinación Motriz gruesa corresponde al control de las extremidades superiores e inferiores como son los brazos, las piernas así como el cuerpo en general. La coordinación motriz fina involucra movimientos que se realizan con manos, dedos principalmente en actividades como es el escribir, dibujar, recortar, etc.

Mediante un gesto motor el alumno descubre que puede realizar trazos para producir una imagen. Estos trazos paulatinamente a medida que avanza la edad cronológica del alumno adquieren complejidad hasta que se logran interpretar como una representación aproximada a la realidad.

En los adolescentes como parte de su proceso biológico, el continuo crecimiento de las extremidades hace que pierda parcialmente el control de sus movimientos; lo cual puede generar en el alumno una sensación de inseguridad para intentar ciertas tareas repercutiendo seriamente en el aspecto afectivo.

Aspecto Afectivo del Dibujo.

El fundamento esencial de la afectividad como realidad psíquica está en la experiencia del propio cambio que vivenciamos en forma de agrado o desagrado. Las experiencias de placer y de dolor constituyen la nota cualitativa de las vivencias afectivas, vinculadas a las conductas de acercamiento y huida. La afectividad constituye la base sobre la cual se forman las relaciones interhumanas y todos los lazos que unen al individuo con su medio.

El dibujo es un medio con el que el alumno es capaz de iniciar la representación de su realidad, un lazo. La relación entre dibujo y las otras formas de representación semiótica es muy estrecha, por lo cual en un principio resulta muy difícil separarlas porque encuentra en esta una actividad de la cual goza y que le permite expresarse y experimentar una nueva producción. El dibujo tiene una participación considerable en el desarrollo afectivo, ya que eso es un instrumento para representar aquello que el alumno le interesa, preocupa o desea. El dibujo representa, además, *un espacio para su actuación, que al tener como resultado la producción material le permite descubrir sus posibilidades de dejar huella y de tener influencia sobre su medio, lo cual le hace sentir muy bien.*¹⁶

En el caso de los adolescentes se sabe que son capaces de expresar plásticamente lo que les gusta y también lo que les disgusta, plasmando sus relaciones emocionales con el mundo que los rodea y muestran sus emociones internas, sus sentimientos, y en la actualidad es posible percibir que esas expresiones son agresivas y hostiles.

Se tiene conocimiento de *constantes* en la expresión gráfica durante el proceso de desarrollo mismas que a continuación se reproducen a fin de tener un panorama previo en relación a la expresión del adolescente propiamente dicha.

¹⁶ Gómez Palacio, Margarita; Villareal, Ma Beatriz y otros. Op. Cit. p.50

La Expresión Gráfica del Adolescente

Como ya se mencionó anteriormente la evolución del dibujo en el individuo se verifica desde las primeras etapas de desarrollo, en relación con el desarrollo afectivo, perceptivo, psicomotriz, cognitivo y con las motivaciones del alumno a comunicar. La evolución del dibujo se concreta en formas estructuralmente cada vez más complejas.

El dibujo en etapas previas del adolescente:

- La primera forma de expresión gráfica es el garabato involuntario.
- A continuación viene el garabato voluntario en el que generalmente predomina la línea curva; el garabato se convierte en esta fase en signo intencional con el que el alumno simboliza algunas de sus concepciones. El garabato se convierte así en medio de comunicación, esto es, en mensaje visual.
- La evolución del garabato desemboca en la forma circular cerrada, símbolo de cosa en el espacio.
- Seguidamente el alumno pasa a línea recta que introduce el concepto de dirección y la idea de un recorrido. En esta fase el interés del niño se concentra sobre la línea y el color representa en sus dibujos un valor marginal.
- El paso de la inteligencia sensomotriz a la representativa, paralelo al desarrollo perceptivo, determina la evolución del dibujo infantil y la formación de estructuras gráficas más complejas, constituidas por la combinación de elementos simples.
- La fase siguiente en la evolución del dibujo infantil es el estadio que los psicólogos denominan preesquemático (3-5 años) en el que generalmente la forma representada es la figura humana; dicha elección tiene motivaciones afectivas egocéntricas. Las figuras se representan sobre un plano bidimensional; no se dan superposiciones ni referencias del entorno ni a la profundidad del espacio. En esta fase el niño comienza a interesarse por el color.
- Hacia los seis años de edad la expresión se manifiesta con esquemas figurativos, o sea con representaciones esquemáticas de la realidad. El esquema representa el concepto mental de un objeto o de una situación que el niño ha registrado a partir de su experiencia. El esquema tiene un valor simbólico tanto de la forma como del color. En esta fase emerge para el niño el problema de la representación del volumen de los objetos y de la profundidad del espacio que se va a resolver con la "transparencia" o con la "Perspectiva paralela".
- Hacia los 8-9 años el alumno madura hacia la necesidad de representación naturalista. Si en esta fase no se le proporciona al niño los instrumentos para enriquecer las capacidades comunicativas visuales se bloqueará su evolución y su deseo de producción. La consecuencia será la formación de estereotipos con el consecuente cese de la actividad visual.

Representación de la figura humana del adolescente.

En la representación de la figura humana se exageran, especialmente, los caracteres sexuales. Coincide esta expresión plástica con los cambios, que son incipientes, en el cuerpo de los preadolescentes. Se esfuerza por lograr un mayor realismo dibujando las articulaciones del cuerpo. Se interesa por representar pliegues y arrugas de la ropa.

Es en esta edad cuando el desarrollo plástico se detiene, a menos que el alumno continúe *recibiendo instrucción y realizando actividades artísticas*.¹⁷ De ahí la importancia de proporcionar al adolescente una competencia comunicativa motivándolo para producir, con conocimiento (primeramente intuitivo y posteriormente consciente) de ***las reglas y de las estructuras del lenguaje visual y de sus posibilidades de utilización con fines comunicativos.***

Se dice que entrar en la adolescencia es entrar también en una etapa ***crítica***, porque en ese momento comienza la edad del ***razonamiento***, que marca un cambio entre dibujar lo que se conoce de manera instintivo a dibujar de forma reflexiva lo que realmente se ve. Comienzan a observar los modos de representación de los objetos con cierto criterio naturalista y entonces descubre sus "errores" al dibujar que si no se tienen una guía que los oriente en este terreno, es seguro que pronto, abandonarán la actividad.

¹⁷ Pérez Ulloa, Iris. Op. Cit. p. 39.

B. EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Muchas de las actividades que hoy son consideradas artísticas, han surgido y se han desarrollado como una necesidad básicamente expresiva del ser humano ante sucesos que le inquietan. Estas expresiones son inherentes al ser humano y se desarrollan de acuerdo al contexto cultural de quienes las realizan por lo que puede parecer paradójico que se les tenga contemplada como parte del plan de estudios de nivel básico. La Educación Artística, específicamente Expresión y Apreciación Artística. Cabe aquí la polémica reflexión: **¿se debe enseñar arte en las escuelas de nivel básico o no?**

Al respecto diversos autores, entre educadores, teóricos de arte y artistas como han vertido sus opiniones.

Las posiciones van desde quienes consideran que el arte no se enseña porque *el artista nace, no se hace*, y quienes como **Herbert Read**; consideran que *el arte ampliamente concebido debería ser la base fundamental de la educación*. Read pone de manifiesto que los alcances pedagógicos de la educación artística, son significativos ya que no solo es una forma de acercar al educando a las manifestaciones artísticas propias de su entorno sino que, además, con ésta se contribuye a la experiencia humana que sólo el arte puede ofrecer, pues ninguna materia puede dar al alumno conciencia en la cual no solo se hallan correlacionados y unificados, imagen y concepto, sensación y pensamiento. Sino también un conocimiento instintivo de las leyes del universo y un comportamiento en armonía con la naturaleza¹⁸. En eso estriba la formación integral del educando, que es preciso enfatizar en la educación básica en general y de manera particular en un sistema tan sui generis como telesecundaria, que incluso mucha gente se mantiene ajena a él por desconocimiento o lo que es más grave por desinterés.

En *Consideraciones sobre la educación artística, su autor* el psicólogo y educador **Rudolf Arnheim**, plantea que el **aprendizaje visual** -como el lo llama- es aquel donde el alumno aprende a manejar los fenómenos visuales como medio principal para abordar la organización del pensamiento. El argumento aquí consiste en que los niños durante los primeros años de escuela son auténticamente curiosos acerca de su cultura. El conocimiento conceptual y formal acerca de las artes es un componente importante de este legado cultural, y se debería empezar temprano a hacer que los niños se sintieran cómodos con estas formas de conocimiento.¹⁹

¹⁸ Read, Herbert. *Educación por el arte*. Argentina. Paidós Educador. 1955. p. 89

¹⁹ Gardner, Howard. *Op. Cit.* p. 75

Por otro lado **Howard Gardner** en Educación artística y desarrollo humano insiste en que aceptar un régimen educativo basada en el arte, conlleva riesgos, particularmente si no se consigue asumir una postura orientada al desarrollo, o si quienes imparten la instrucción no son profundamente conocedores de las artes. Se debe valorar en todo caso una preparación apropiada de los maestros, que considero como Read no es necesario que sean especialistas, los maestros de Telesecundaria pero si los encargados de preparar a los maestros en esos temas.

En una sociedad en donde la escuela es uno de los lugares más importantes después del hogar porque es donde el individuo se socializa, el Sistema Educativo, debe enfatizar interés por las actividades artísticas sin limitarlas restándoles importancia, empleándolas solo para festivales, actos cívicos, concursos, para entretener a los niños o de plano y lo que es peor, se les elimina por considerarlas pérdida de tiempo; esto sucede en parte porque a los docentes se les exige cubrir un programa en donde normalmente se favorecen las formas verbales y lógicas de expresión. Por mi parte considero que debe tenerse muy en cuenta la importancia de la educación artística, porque a través de estas actividades se ofrece al individuo (maestro y/o alumno) posibilidades para el desarrollo de la **sensibilidad**.

La sensibilidad (del latín *sensibilem*, 'sensible') se define como la función del sistema nervioso que permite detectar a través de los órganos sensoriales las variaciones físicas o químicas que provienen del interior del individuo o de su medio externo.²⁰ Los estímulos sensitivos pueden ser de origen *exteroceptiva* o superficial (recoge las sensaciones externas), *interoceptiva* (recoge las de los órganos internos) y *propioceptiva* (informa sobre los miembros, actitudes y movimientos corporales).

De la sensibilidad exteroceptiva, el tacto es el más generalizado y comprende: la sensibilidad cutánea (sensibilidad al dolor, la presión o la temperatura), la cinestesia (sensibilidad originada en músculos, articulaciones o tendones, informa sobre el movimiento del cuerpo), orgánica (sensibilidad en los órganos internos) y laberíntica (la relacionada con el equilibrio).

Los sentidos nos informan del estado de las cosas que nos rodean y cada uno es selectivo respecto a la clase de información que proporciona: **el ojo, la piel y el oído** ofrecen información temporal y espacial en sus tres dimensiones.

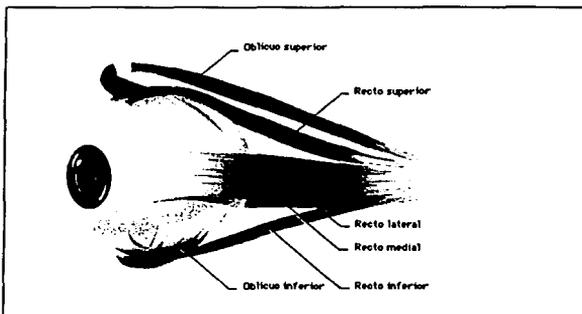
En términos generales la sensibilidad en el ser humano es la capacidad que le permite reconocer una amplia gama de *emociones* entre lo que nos gusta y lo que no por que lo lastima. Así como el oído puede ser perturbado por el ruido

²⁰ Sensibilidad." *Enciclopedia Microsoft Encarta 2001*. 1993-2000 Microsoft Corporation.

y complacido con una melodía, el ojo puede ser estimulado con formas, texturas y color.

La Percepción Visual

Respecto a la percepción se sabe que es un proceso conciente mediante el cual se integra los estímulos sensoriales sobre objetos, hechos o situaciones y los transforma en experiencia útil. Dicho de otro modo, la percepción, es la capacidad que nos permite adquirir conocimiento a partir de los datos proporcionados por medio de los sentidos. El ser humano puede construir conceptos basándose en el tacto, el oído, el gusto, el olfato y la vista.



En los seres humanos por ejemplo se trata del modo en que el cerebro traduce las señales visuales estáticas recogidas por la retina para reconstruir la ilusión de movimiento.²¹ La psicología de la Gestalt²², postula que las imágenes son percibidas en su totalidad, como forma o configuración. En las configuraciones perceptivas así consideradas, el contexto juega además un papel esencial.

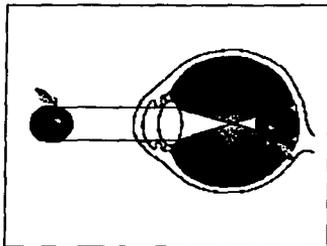
²¹ Un ejemplo que nos ilustra esta idea son los dibujos animados; que consiste en producir la ilusión de que dibujos pintados a mano u objetos estáticos tienen movimiento propio, ilusión que se produce fotografiando fotograma a fotograma, variando la posición del objeto en cada uno de ellos.

²² La cual teorizó profundamente acerca de la percepción.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Los ojos de las diferentes especies varían desde las estructuras más simples, capaces de diferenciar sólo entre la luz y la oscuridad, hasta los órganos más complejos como el de los seres humanos, que pueden distinguir **variaciones muy pequeñas de forma, color, luminosidad y distancia**. Los ojos del ser humano están dispuestos frontalmente, razón por la cual tienen un mismo campo visual y giran desde dentro para poder ver los objetos cercanos, cuya distancia es individualizada justamente por el ángulo de convergencia de los ejes ópticos. La distancia que separa los ojos determina una pequeña diferencia entre las imágenes que se forman en la retina, desigualdad que nos da la visión estereoscópica y nos permite tener una percepción, de la distancia de varios objetos al mismo tiempo. Los músculos de los dos ojos funcionan de forma simultánea, por lo que también desempeñan la importante función de converger su enfoque en un punto para que las imágenes de ambos coincidan. El movimiento ocular y la fusión de las imágenes también contribuyen en la estimación visual del **tamaño y la distancia**.²³

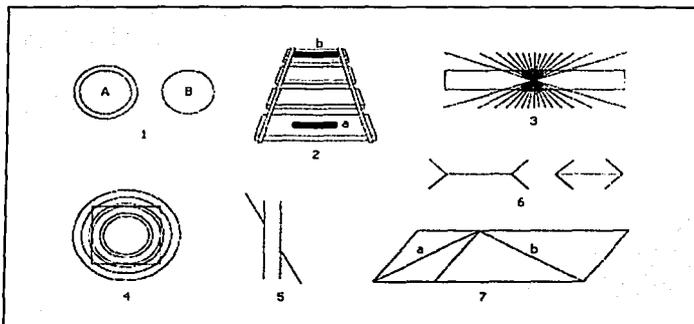
El proceso fisiológico de la visión es realizado por el ojo, pero en realidad, el órgano que efectúa el **proceso de la visión es el cerebro**; la función del ojo es traducir las vibraciones electromagnéticas de la luz en un determinado tipo de impulsos nerviosos que se transmiten al cerebro.



Respecto de la percepción visual puede decirse que esta es la **interpretación** que el individuo realiza con su cerebro el que debe descifrar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

²³ "Ojo," *Enciclopedia Microsoft Encarta 2001*. Microsoft Corporation.



En la ilustración aparecen siete dibujos que muestran círculos o líneas de iguales dimensiones, pero que parecen distintas. Son denominadas ilusiones ópticas: errores de los sentidos que nos hacen confundir la apariencia con la realidad. En los círculos concéntricos de Dolboeuf (1) el círculo interior de A parece mayor que B. En la ilusión de Ponzo (2) la línea b parece mayor que a. En los dibujos de Hering (3 y 4) las líneas paralelas parecen curvadas y los lados del cuadrado, curvos. En el dibujo de Poggendorf (5) la línea que corta las paralelas no parece una misma recta, pero lo es. En el modelo de Müller-Lyer (6) ambas líneas rectas tampoco parecen tener la misma longitud y son idénticas. Lo mismo ocurre con el paralelogramo de Sander (7): a y b tienen la misma longitud.

TESTIS CON
FALLA DE ORIGEN

C. ARTES PLÁSTICAS

El término **arte** deriva del latín *ars*, que significa habilidad y hace referencia a la realización de acciones que requieren una especialización de cualquier actividad humana. Conceptualmente, en un sentido amplio, el término hace referencia tanto a una habilidad técnica como al talento creativo en un contexto musical, literario, visual o de puesta en escena.

Las artes son clasificadas en sonoras o auditivas, como la música; artes plásticas, la gráfica, la pintura, la escultura y la arquitectura, etc.; artes mixtas, ópera, teatro, cine.

Las Artes Plásticas tradicionalmente se han clasificado en dos grandes grupos:²⁴

Bidimensionales, las que se efectúan sobre una superficie plana; (largo y ancho); que pueden ser: dibujo, grabado y pintura.

Tridimensionales, estas son las que dependen esencialmente del espacio en sus tres dimensiones físicas (largo, ancho y profundidad); que son la escultura y la arquitectura.

Como puede estimarse tradicionalmente se ha hecho referencia al Dibujo, a la Pintura, a la Escultura e incluso a la Arquitectura como expresiones propias de las **Artes Plásticas**. Partiendo de lo anterior y en un sentido convencional se hará referencia en el presente documento a las **Artes Plásticas**, como el conjunto de actividades humanas que, valiéndose de la materia, imitan, expresan o crean objetos materiales en donde se ven involucrados primordialmente la vista y el tacto para ser apreciadas.

Es importante destacar que las artes plásticas son manifestaciones que dependen del espacio y representan la oportunidad para expresarse a través de formas, texturas, colores, así mismo es imprescindible el sentido de la vista para el disfrute de las mismas. Las artes plásticas constituyen un lenguaje, pues por medio de ellas es posible comunicar. Elemento importante de las artes plásticas es el **dibujo**.

El dibujo es a su vez un lenguaje, puesto que cumple con las funciones de tal fenómeno, porque en él existe un emisor (dibujante), un receptor (espectador), un mensaje (el dibujo plasmado) y un **código**, es decir una serie de leyes sobre la forma y recursos expresivos del lenguaje gráfico, utilizado por quien dibuja, quien necesariamente habrá de conocerlo para expresar sus ideas con claridad con objeto de lograr el resultado deseado. Por ejemplo *los diseños de los arquitectos, los esquemas de las instalaciones*

²⁴ Lojero Cancino, Fernando. **Apreciación y Expresión Plásticas**. Santillana. México. 1997. p. 9

*eléctricas y otras cosas por el estilo, no son otra cosa que comunicaciones visuales objetivas.*²⁵

El objetivo o finalidad de las artes plásticas en Telesecundaria no es en ningún caso que los alumnos aprendan a dibujar, sin embargo si se debe hacer énfasis en la importancia que el dibujo tiene por sí mismo sobre todo por su gran fuerza expresiva. El objetivo de esta actividad debe ser más amplio: que los alumnos desarrollen su creatividad

La **creatividad**, en términos generales se define como una característica humana para responder a ciertas dificultades o enfrentar situaciones imprevistas. Una persona creativa no es necesariamente alguien dedicado a las actividades artísticas; una persona creativa es alguien capaz de enfrentar una situación inesperada con sus propios medios y conocimientos. En ese sentido, todos somos potencialmente creativos.²⁶

La creatividad también se define como la capacidad de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales. Se cree que probablemente la creatividad, como capacidad de innovación, tenga influencia biológica importante en la preservación del hombre; lo cual podría resumirse en la popular frase *"la necesidad, aguza el ingenio."*

Parfraseando a H. Gardner y para puntualizar en esta parte del documento considero que la educación en torno a las artes plásticas ha de ser considerada un vehículo para fomentar la autoexpresión, la imaginación, la creatividad y el conocimiento de la propia vida afectiva – no como un tema escolar, no como un oficio que ha de dominarse.

Cada una de las expresiones artísticas, constituyen por sí mismas un lenguaje, es decir, un medio para comunicar una idea o un sentimiento. Cada lenguaje tiene características que le son propias las cuales conviene conocer para tener una mejor comprensión y hacer una apropiada utilización, *es como aprender una lengua, una lengua hecha solamente de imágenes, pero de imágenes que tienen el mismo significado para personas de cualquier nación y por tanto de cualquier lengua.*²⁷

La práctica artística no debe ser considerada como pérdida de tiempo, antes por el contrario, esta genera un enlace entre la inteligencia y las emociones, entre el cerebro y el corazón, de ahí la importancia para el desarrollo integral del individuo.

²⁵ Munari, Bruno. **Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica.** G.G Diseño. España. 1985. p. 72

²⁶ Aguilar Mendoza; Fernández Zapata, Soledad; Hiriart, Bertha, y otros. **Libro para el maestro. Educación Artística.** México. Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, SEP. 2000. p. 11.

²⁷ Munari, Bruno. **Op. Cit.** p. 72

El teórico de arte Read explica que la educación artística debe ser *la educación de esos sentidos sobre los cuales se basa la conciencia y en última instancia la inteligencia y el juicio del individuo humano*. Sólo en la medida en que esos sentidos establecen una relación armoniosa y habitual con el mundo exterior, se construye una personalidad integrada. El mismo Read, advierte del peligro de formar individuos psicológicamente desequilibrados. El individuo se sentirá integrado a su cultura en tanto se le permita expresarse ante las actitudes que su sociedad favorezca o rechace.

La educación artística estimula la sensibilidad de los alumnos pero también se favorece otra forma de construcción del conocimiento, de apreciación y aprehensión del mundo. Se sabe que el cerebro tiene la capacidad de manejar dos tipos de pensamiento: el lateral y el vertical. La creatividad está íntimamente relacionada con el pensamiento lateral y con la inteligencia.

El pensamiento vertical o lógico, es el más usado y conocido por todos para realizar procesos que requieren análisis. Cada paso debe ser correcto; por eso excluye todo lo que no esté directamente relacionado con el tema; es el pensamiento de las categorías, clasificaciones y etiquetas fijas.²⁸

En el lado opuesto se encuentra el pensamiento lateral, también llamado divergente, que se relaciona directamente con la creatividad. Este tipo de pensamiento tiene como objetivo la creación de nuevas ideas. No se basa en la lógica, por eso no selecciona caminos sino que trata de seguirlos todos y de encontrar la mayor cantidad de bifurcaciones posibles. El pensamiento lateral está más interesado en la efectividad de sus conclusiones que en el camino que utilice para hallarlas, no le interesa si todos lo pasos son correctos. No se basa en la secuencia de ideas sino que muchas veces, puede dar saltos hacia una nueva idea, y se preocupa de rellenar el hueco.

Si bien los pensamientos convergente y divergente son opuestos, no significa que uno excluya al otro, más bien se complementan: con el pensamiento lateral se crea y con el vertical se juzga y prueba lo creado basándose en la lógica. Ambos son dos modos de usar la mente.

²⁸ Pérez Ulloa, Iris. Op. Cit. p. 82.

2. EL DIBUJO EN TELESECUNDARIA

Existe evidencia que desde la más remota antigüedad el ser humano ha empleado diversas formas para expresarse y no se limita a la expresión oral, existe además la certeza de que antes del surgimiento de la escritura, ha utilizado imágenes, para comunicarse. Ejemplo de lo anterior se puede apreciar en los dibujos registrados en Altamira o Lascaux. La creación de formas utilizadas para la representación de animales, vegetales e incluso del mismo ser humano ha venido desarrollándose desde entonces a través del dibujo; que como elemento pedagógico tiene un enorme valor, porque para el alumno resulta una forma de representación mucho más natural que la escritura ya que cuando se le pide que represente algo, generalmente lo hace a través de un dibujo y no por medio de la escritura en una redacción, aunque ya sepa hacerlo.

Esto se debe fundamentalmente a que el dibujo tiene un carácter figurativo que aproxima más **el significante al significado**, mientras que en la escritura la representación es totalmente arbitraria.¹

En *El niño y sus primeros años de escuela*, los autores explican que la capacidad de **representación** —en este caso el dibujo— consiste en la posibilidad de utilizar significantes para referirse a significados. El significante esté en lugar de otra cosa. A la que se refiere, y designa ese significado, que puede ser un objeto, una situación o un acontecimiento. Por ejemplo: el significado de la palabra "vaso" es un objeto, generalmente de vidrio, que sirve para tomar líquidos.

Significado = objeto de vidrio para tomar líquidos.

Significante = palabra o dibujo que representa ese objeto.

Respecto de la comunicación visual —dice Bruno Munari— convendrá examinar este tipo de mensaje y analizar sus componentes. Podemos dividir el mensaje, como antes, en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual. El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan para poder utilizarlas con mayor coherencia respecto a la información². Son *entre otras: la textura, la forma, la estructura, el módulo*, de ahí la conveniencia de ofrecer a los jóvenes elementos para la comprensión del lenguaje gráfico-plástico.

¹ Gómez Palacio, Margarita; Villareal, Ma Beatriz y otros. *Op. Cit.* p.51

² Munari, Bruno. *Op. Cit.* p. 84

Aspecto formativo del dibujo

Generalmente las clases de plástica se centran en actividades eminentemente de experiencias. Es poco o nada el tiempo destinado a la apreciación estética del arte. Sin embargo, *en el caso de las artes plásticas los individuos jóvenes participan en actividades de dibujo, como creador y preceptor, desde temprana edad, manifestando las formas de conocimiento simbólicas de primer orden e intuitivas*³. Si se considera que la mayor parte de los alumnos no tienen como objetivo de vida llegar a ser artistas, no resulta congruente que toda la actividad en el aula se centre sólo en trabajos técnicos o en ejercicios lúdicos que muchas veces los alumnos no realizan por sí mismos porque les "ayudan". También es importante la preparación de alumnos para el disfrute y apreciación de las expresiones plásticas de otros, la **formación de públicos** es una meta que sí podrían lograr todos los alumnos.

El área de artes tenderá a la formación integral del individuo apoyándose en el componente estético-expresivo; para lo cual es necesario desarrollar, entonces, la capacidad que tiene la persona de producir, pero, también de disfrutar el arte, pues no debemos tender sólo a fomentar la producción artística sino que además, debemos dar pautas para que el alumno se desarrolle como espectador. La apreciación artística está en función de la comprensión del lenguaje plástico que a su vez se basa en la experiencia, el goce ya como creador o ya como espectador de una obra de arte. En este sentido creo que el nombre de la materia: **Expresión y Apreciación Artística** es más que acertado y en todo caso solo habría que adecuarlo.

Todos poseemos de forma natural la posibilidad de crear. Es la educación la que puede hacer mucho para desarrollar esta capacidad creadora o anularla para siempre.

Para poder desarrollarla es fundamental que en la escuela se tenga en cuenta, no solo el desarrollo de conocimientos (de conceptos), sino que, también se fomente la necesidad de explorar y de investigar, la búsqueda de respuestas individuales y distintas y donde se considere la personalidad y los intereses de cada alumno. Para que haya un verdadero aprendizaje significativo, es preciso abordar la educación desde un enfoque integrador, de manera que el alumno reciba una enseñanza en la que adquieran importancia todas sus capacidades: su capacidad intelectual, pero también, sus habilidades, sus destrezas y sobre todo sus

³ Gardner, Howard. Op. Cit. p. 67

vivencias. Así podrá desarrollarse la personalidad en toda su magnitud y se logrará eso tan necesario que es no sólo el saber hacer, sino, además, el ser consciente de lo que se está haciendo y por qué se hace.

Los Materiales

La importancia del arte no radica en la técnica sino en el poder de comunicación, de ahí la validez de la popular frase ***una imagen vale más que mil palabras*** y en muchos casos las palabras no alcanzan o son inadecuadas para expresar lo que se puede transmitir a través de un dibujo, en la experiencia propia como artista plástico muchas veces una idea plasmada en un dibujo o una pintura se ve enriquecida con opiniones de quien la ve a través de su propia percepción, es decir sus propias experiencias, aunque el espectador no tenga una especialización artística.

El dibujo depende de las posibilidades que proporciona cada cultura en la que se desarrolla el alumno pero siempre existe la disponibilidad de lápiz y papel como instrumentos para su realización, o de un pizarrón con un gis, un trozo de yeso, una pared, un palo para hacer marcas sobre la tierra o cualquier otro instrumento con el que se pueda rayar en una superficie.

H. Gardner generó hacia la década de los 80, junto con sus colegas el Proyecto denominado Ars PROPEL enfocado al trabajo con estudiantes de enseñanza media; el acrónimo significa ***Producción, Percepción y Reflexión***, las tres componentes que se consideraban fundamentales en toda educación artística de acuerdo con su criterio. En el descubrieron que, para evaluar una inteligencia, es de vital importancia que el estudiante cuente con la ***oportunidad de trabajar intensivamente con los materiales y familiarizarse con sus posibilidades y limitaciones***⁴; con lo cual estoy de acuerdo pero además agregaría que si bien los materiales son el medio para la expresión, estos no necesariamente deben ser materiales caros o poco accesibles por ser para "artistas". Lo que hace falta es que los alumnos tengan una cierta gama para poder elegir con qué elementos trabajar, pero no es necesario ni aconsejable, que tengan todos los materiales a su alcance, ya que eso muchas veces, lejos de ayudar a la creatividad, juega en contra y la aleja.⁵ Sin embargo es conveniente señalar que si bien la técnica no es imprescindible es importante para quien quiera desarrollarse a la actividad plástica de

⁴ Gardner, Howard. Op. Cit. p. 82

⁵ Pérez Ulloa, Iris. Op. Cit. p. 65.

manera profesional sepa que el conocimiento de alguna técnica le servirá a transmitir mejor lo que se quiere decir.

Teniendo en cuenta lo anterior, es posible insertar el dibujo al conjunto educativo constituido en el nivel básico específicamente en Telesecundaria, ya que en esta a diferencia de la secundaria general solo se imparte durante el **segundo año** de los tres que dura el ciclo, con mayor razón porque esta constituye el último ciclo del nivel básico en comunidades que difícilmente los estudiantes darán continuidad a su preparación académica, hay que recordar que la educación básica es el momento en donde se contribuye a satisfacer las dos finalidades de la enseñanza: **la formación intelectual y estética de los alumnos.**

Como ya se mencionó, de ninguna manera se tiene como objetivo la formación de dibujantes, más bien se trata de ofrecer al alumno los medios para expresarse y de tal manera, dotarlo de los instrumentos sensoriales e intelectuales necesarios en su interrelación con el entorno. Los profesores pueden incentivar estas actividades aportando ideas, proponiendo materiales, enseñando técnicas pero sin interferir con su evolución natural, estimulando así el proceso creativo.

Criterios de Evaluación

La evaluación es un proceso mediante el cual se formulan juicios de valor sobre los aprendizajes y las actividades que los alumnos realizan. El examen es una de las herramientas, si bien no la única, que se puede utilizar para hacer una evaluación y el puntaje es el proceso mediante el cual se asigna un símbolo a la valoración realizada en función de un cierto criterio. Ciertamente en plástica es sumamente difícil y complicado evaluar.

Daniel Stufflebeam citado por **Einser**, en el capítulo 8 de su libro Educar la visión artística, propone el modelo C:I:P:P. Dicho modelo consiste en evaluar cuatro aspectos: el contexto, la aportación, el proceso y el producto, de allí que el nombre del modelo sea. Context, input, process and product.

Usando este modelo se tendrá un espectro más amplio para evaluar, ya que se tomará en cuenta aspectos del contexto: las características del estudiante, su situación familiar, la comodidad en el aula y los recursos materiales y personales. Se valorarán, así mismo los aportes que cada estudiante realice con su trabajo y con su participación en clase. Otro aspecto a tener en cuenta será el proceso: la evolución o la involución- del estudiante a lo largo del curso, a través de la observación del mismo

mientras realiza sus trabajos y de ejercicios tendientes a la auto evaluación, utilizando por ejemplo, hojas de auto informes, que pueden ser formularios con preguntas suministrados por el profesor. Con respecto a este tipo de metodología es necesario que el alumno conozca y comprenda inicialmente, cuáles son las expectativas de logro y de los criterios de evaluación establecidos para que pueda estar en condiciones de determinar él mismo; si logró, o no, los objetivos. Las hojas de auto informe son de mucha ayuda para calificar actitudes, especialmente el nivel de compromiso que tiene el alumno con la materia.

Por último se valorará el producto, mediante la observación de los resultados obtenidos en los trabajos de cada alumno, y teniendo en cuenta tres aspectos:

- a) *Habilidades técnicas: ¿En que medida el estudiante demostró capacidad para manejar con habilidad las características técnicas del material con el que estuvo trabajando? ¿Es capaz de controlar estos materiales? ¿Puede manejar adecuadamente el uso del color?*
- b) *Aspectos estéticos y expresivos de la obra: Se observarán la organización espacial y como se relacionan entre sí las formas. ¿Tiene expresividad? El profesor tendrá que estar muy atento para saber en que momento debe ayudar al alumno en aspectos técnicos de su obra y cuándo deberá prestarles atención a los aspectos estéticos.*
- c) *Por último, los parámetros que se utilizarán para evaluar serán las expectativas de logro planteadas en los contenidos básicos comunes. Hay que recordar, siempre, que no se deben comparar los trabajos de los alumnos con los de otros niños o con modelos externos realizados por adultos. En otras palabras: no hay que fomentar la copia, sino la realización de trabajos individuales. Tampoco debemos incrementar la competencia entre alumnos, porque puede llevarlos a la frustración. Es imprescindible que cada alumno se supere a sí mismo, evaluando el proceso de evolución que realiza.*

Otra propuesta para la evaluación es la de Arts PROPEL, que consiste en busca crear situaciones ricas en las que los estudiantes puedan fácil y naturalmente oscilar entre diferentes formas de conocimiento artístico, y representa además un intento de ir más allá de la "producción pura" en la educación de las artes y de exponer también a los estudiantes al conocimiento **formal y conceptual** de las artes.

Considerando los aspectos expuestos hasta aquí, es posible entrar en la materia que nos ocupa: que es generar una propuesta alterna al programa de dibujo de Telesecundaria.

En la página **279** a **Guía de Estudio**, mencionada antes se destina el espacio dedicado a las **Artes Plásticas**.

Es importante señalar aquí que a pesar de que los mismos títulos de las lecciones están **videograbadas**, creo que son de poco apoyo porque no guardan relación de contenido con la lección del texto por tanto no cumplen con el objetivo que en lo personal considero que debe tener el Dibujo, que sería el apoyo visual mediante imágenes para ejemplifiquen cada tema, con obras de autores universales.

En esta propuesta consideramos que el alumno no necesita ser un virtuoso ni utilizar costosos materiales para lograr expresarse mediante el dibujo ya que el objetivo es que **el alumno adquiera conocimientos sobre el lenguaje gráfico a través de la realización de algunas actividades sugeridas por el maestro** Aquí cabe citar al físico-matemático Albert Einstein para quien **sin experiencia no hay conocimiento**; y el conocimiento es lo que nos interesa que adquiera el estudiante.

Regresando a la Guía de Aprendizaje, encontramos que se trata de un programa con el cual se trabaja desde hace más de 15 años, y que está organizado de la siguiente manera: (ver Anexo 2)

Artes Plásticas

- o *Unidad 1 Dibujo*
- o *Unidad 2 Pintura*
- o *Unidad 3 Escultura*
- o *Unidad 4 Papelería y cartonería*
- o *Unidad 5 Grabado y pirograbado*
- o *Unidad 6 Juguetería en madera*
- o *Unidad 7 Plumaria y tejido*
- o *Unidad 8 Esculturas móviles y muñecos de trapo*

Las tres primeras en ese mismo orden, considero, serían suficientes para cubrir la materia, debido a que en el mismo proceso de creación es común la utilización del dibujo para realizar un boceto de la pieza que se desea elaborar. Posteriormente se puede o no utilizar el color con el mismo fin. El proceso de modelado puede considerarse como una fase preliminar del proceso escultórico. El grado de dificultad va en aumento por esta razón los temas de las unidades de la 4 a la 8 podrían retomarse pero como actividades.

La Primera Unidad se desglosa en cinco lecciones de la siguiente manera:

Dibujo

Lección 1
¿Qué es el dibujo?

Lección 2
La perspectiva

Lección 3
Dibujo libre

Lección 4
Dibujo de imitación, y

Lección 5
Dibujo técnico

En esta Primera Unidad, encontramos que en todas y cada una de las lecciones contiene como objetivos lo que en *Planeación* correspondería a las **actividades**, por ejemplo en la primera lección dice:

"Lección 1 ¿Qué es el Dibujo?"

Objetivo: Realizarás ejercicios de dibujo"

Con respecto de los temas creo que sería mas conveniente empezar por explicar y proponer actividades encaminadas a la comprensión de los elementos básicos del lenguaje gráfico-plástico enfocados en el dibujo; tales como *la línea, el punto, el plano; la forma y la textura; la representación tridimensional; el color y la composición*, en ese orden.

Es importante señalar las posibilidades expresivas de la línea y el punto así como del espacio plástico, es decir el plano; para posteriormente enfatizar la utilización de la línea para la creación de formas y efecto de texturas, por ejemplo en el caso del punto. Puntualizar sobre la utilidad de la línea para la representación del espacio, así como del claroscuro para la imitación del efecto que produce la luz sobre los objetos. El color no es privativo de la pintura, es por ello que se incluye el tema con la finalidad de conocer de manera preliminar conocimientos acerca del comportamiento del color en el proceso creativo. Con el mismo fin se incluye el tema de la composición. Como puede apreciarse la complejidad de los temas es gradual, pensando en que un tema inevitablemente llevará al siguiente.

Siguiendo el esquema del temario original, la Primera de la Unidad quedaría de la siguiente manera:

Dibujo

Lección 1

Elementos básicos del lenguaje gráfico plástico

Punto, línea y plano

Lección 2

La forma y la textura

Lección 3

La representación tridimensional

El volumen y la perspectiva

Lección 4

El color

Lección 5

La composición.

3. PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LAS ACTIVIDADES DE DIBUJO EN TELESECUNDARIA

OBJETIVO GENERAL:

EL ALUMNO COMPRENDERÁ CONCEPTOS DEL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO.

PROPÓSITOS:

Al término de la Unidad, el alumno:

- Identificará, definirá y utilizará elementos básicos del lenguaje gráfico-plástico.
- Identificará y hará representaciones tridimensionales en el plano.
- Identificará los colores del círculo cromático e identificará los contrastes de color.
- Conocerá elementos conceptuales de la estructuración en composiciones propias o ajenas.

LECCIÓN 1

ELEMENTOS DEL LENGUAJE GRAFICO-PLÁSTICO

PUNTO, LÍNEA Y PLANO

Objetivo particular:

El alumno comprenderá conceptos básicos del lenguaje gráfico plástico.

Objetivo específicos:

El alumno reflexionará sobre las posibilidades expresivas del punto y la línea.

Experimentar con la cantidad y la calidad de los puntos y/o líneas.

El alumno reflexionará sobre las posibilidades expresivas de puntos y líneas.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

El punto

Representar los fenómenos de concentración y dispersión para lo cual puede emplear, por ejemplo diferentes tipos de semillas, lentejueta, chaquiras, botones, piedrecillas, etc. En diferentes niveles de saturación.

La línea

Experimentar con la calidad de la línea que resultan de la utilización de diferentes instrumentos y/o materiales, por ejemplo, varitas, estambre, popotillo, alambre, etc.

Utilizar los tipos de línea considerando su direccionalidad en el espacio plástico, bidimensional.

Realizar una composición en donde se aprecie la calidad de la línea. Para lo cual se pueden emplear diferentes tipos de materiales.

Estas actividades se pueden realizar dejando que el alumno elija libremente el área de trabajo sobre la superficie.

El plano

Utilizar cualquier superficie susceptible de ser marcada o intervenida con los elementos gráficos.

Averiguar cuantas veces cabe el contorno de la mano del alumno sin encimar los trazos.

LECCIÓN 2

LA FORMA Y LA TEXTURA

Objetivos particulares:

El alumno adquirirá nociones en relación a la *forma* y la *textura*.

El alumno reflexionará acerca de las figuras ambiguas. (*figura-fondo*) y sobre la imitación o representación de texturas.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Elaborar un Tangram, formar diversas figuras y dibujar las que sean de su agrado.

Realizar un collage.

Usar el frotado para conseguir diversas texturas.

Elaborar sellos con diversos materiales.

Elaborar diseños con plantillas.

LECCIÓN 3

LA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL EL VOLUMEN Y LA PERSPECTIVA

Objetivo particular:

El alumno advertirá la importancia del conocimiento del *claroscuro* y la *perspectiva* para la representación tridimensional.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

La perspectiva

Elaborar un cubo y dibujarlo. Al dibujar el cubo se evidencia su tridimensionalidad, y se considera, dice la maestra Lazotti el modo más fácil e inmediato y también el más extendido para transmitir la idea de perspectiva.

Superponer una hoja transparente a una fotografía que represente un ambiente de perspectiva y, a base de repasar con una pluma o lápiz, revelar

- *El punto de fuga*
- *La línea de horizonte*
- *Las líneas horizontales, verticales, oblicuas, etc.*

El volumen

Realizar una gradación tonal monocromática, que puede ser en grises.

Utilizar puntos y o líneas para hacer gradaciones tonales por medio de la saturación.

Utilizar una hoja cuadrículada para realizar una composición que podrá resolverse con claroscuro para dar la sensación de volumen.

Realizar una composición con círculos y posteriormente trabajarlos con claroscuro.

LECCIÓN 4

EL COLOR

Objetivo Particular:

El alumno comprenderá el comportamiento del color pigmento.

El alumno adquirirá nociones acerca del círculo cromático.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Experimentar con materiales sencillos como, por ejemplo, anilinas, colores vegetales, crayón, lápices de color, etc. Y realizar composiciones utilizando cualquiera de los contrastes de color.

Realizar un collage con materiales de dibujo diversos.

LECCIÓN 5

COMPOSICIÓN

Objetivo particular:

El alumno adquirirá nociones sobre la estructuración del plano considerando algunos conceptos, como son: simetría, peso, ritmo.

El alumno comprenderá el concepto de *sección áurea* en la composición plástica.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Realizar ejercicios de encuadre sobre una imagen que pueden ser de una revista o una fotografía casera. El alumno puede ir seleccionando, porciones de la imagen de acuerdo con su criterio; con ayuda de escuadras de cartón.

El profesor puede proponer la utilización de figuras geométricas básicas de diversos materiales y tamaños a manera que los alumnos realicen una composición con esos elementos.

Utilizar figuras geométricas básicas del mismo tamaño para realizar una composición basada en el peso.

Utilizar figuras geométricas básicas de diferentes tamaños para realizar una composición basada en el ritmo

Utilizar figuras geométricas más complicadas, en diferentes tamaños para realizar una composición basada en la simetría.

Utilizar figuras de tamaño grande en colores oscuros y figuras pequeñas en colores claros con los cuales elaborar una composición peso, ritmo o simetría.

APENDICE

EL DIBUJO

El dibujo es esencialmente un medio de representación de la información de cosas vistas o imaginadas porque constituye un texto visual en el que el mensaje se lee y se comprende como cualquier otro mensaje, verbal o no verbal, porque dibujar significa objetivar una idea, visualizarla en una forma, definirla gráficamente, traduciendo una visión del mundo exterior que nos hemos formado a partir de los procesos de nuestra percepción; a través de un sutil proceso de selección.

Todo dibujo surge, por tanto, de la relación entre una operación mental (la percepción de una estructura visual) y una operación manual (la materialización gráfica de aquella percepción).

Por ello se considera que el dibujo es también uno de los instrumentos disponibles para indagar y comprender la realidad en la que vivimos, para observarla, estudiarla. Mientras dibujamos un objeto nos vemos forzados a analizarlo, a medirlo, a confrontarlo y a reflejarlo; descubrimos así el significado de las formas y podemos comunicarlo a los demás gráficamente. Por medio del dibujo podemos definir gráficamente la imagen de cualquier objeto presente en la realidad pero, además de producirla, podemos también modificarla y transformarla además de imaginar y proyectar nuevas formas surgidas de nuestra fantasía y de nuestra creatividad. El dibujo del natural implica mirar alrededor y trazar sobre un papel lo que se ve y lo reproducimos según nuestras impresiones, sensaciones e intenciones.

En muchas situaciones el dibujo nos ayuda, nos sirve de guía y de explicación para lo que queremos hacer. El dibujo se utiliza tanto para planificar una toma cinematográfica como para diseñar un mueble ya que el modelo dibujado permitirá al carpintero realizar su trabajo.

El dibujo, en efecto, puede evocar más eficazmente que las palabras una realidad que no está presente, reproduciendo solamente lo que se considera útil para la comprensión del mensaje porque el dibujo es el que en mayor medida permite hacer síntesis y generalizar o abstraer. Basta para hacerse una idea de ello con observar el amplio uso que se hace del dibujo en las ilustraciones científicas, donde se consigue explicar con imágenes muy elementales, fenómenos muy complejos. El dibujo constituye una variedad del lenguaje visual utilizado en numerosos sectores de la comunicación visual. La enseñanza del dibujo en el aula contribuye a desarrollar la capacidad visual, de "leer" y de "hacer"; en la medida en que permite a sintetizar, es decir, reproducir sólo lo que se considera esencial.

El dibujo tiene, por tanto, un gran valor como instrumento didáctico. Podemos considerarlo indispensable en la enseñanza secundaria como medio de formación del alumno ya que a través de esta actividad puede desarrollar

capacidades perceptivas, creativas o lógicas y madurar sus habilidades operativas que pueden luego orientarse hacia estudios de formación profesional (para artesanos, técnicos, arquitectos, diseñadores, etc.), para los que la práctica del dibujo es fundamental.

Por consiguiente, es necesario para cualquier profesor ser capaz de realizar en la pizarra una cierta gama de trazos y gráficas para ejemplificar conceptos o aspectos de la realidad, para lo cual es preciso que el dibujo sobre la pizarra sea simple y claro, en la medida en que no se está proponiendo a los alumnos un modelo estético a imitar, ya que debe servir solamente para ejemplificar conceptos y por tanto ha de realizarse con claridad, rapidez y eficacia.

El dibujo es la base de las disciplinas artístico-plásticas como la pintura, el grabado, la escultura. El dibujo constituye en sí mismo una forma de expresión plástica sumamente expresiva.

El dibujo requiere de un soporte, es decir una superficie sobre la que se dibuja y puede ser rígida, como el cartón, madera, pared, o flexibles, por ejemplo, papel, tela, etc. Asimismo las herramientas pueden ser muy variadas por lo que encontramos desde lápices, brochas, pinceles, gises, carbonos, plumones, etc. Los resultados varían en expresividad en función de los materiales empleados.



Pintura Rupestre Lascaux

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Pintura Rupestre Trafal

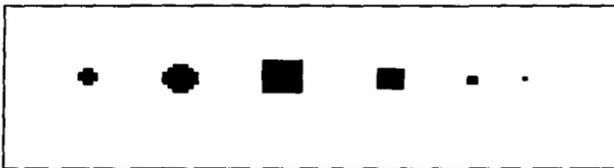
EL PUNTO

Las pinturas y los dibujos no son otra cosa que una serie de marcas organizadas de modo significativo sobre una superficie adecuada. Las marcas pueden realizarse con muy diversos medios. Sirve en realidad, todo aquello, usado solo o en combinación, produzca una señal visible. Entre todas las señales que pueden hacerse, la más sencilla es el punto. El primer contacto entre el lápiz, la pluma o el pincel y una superficie produce en términos perceptivos, un punto, que constituye la más simple unidad visual del espacio.

Aunque el punto generalmente se evoca como un círculo pequeñísimo, idealmente perfecto, pero que si se examina con una lupa una serie de puntos, cada uno de ellos tiene una forma que los diferencia de los demás. Contornos lisos, ondulados, dentados, irregulares; sus distintas dimensiones suministran a cada punto su propio carácter visual, determinando una gama de formas, significantes que evocan perceptivamente significados diferentes.

Como puede desprenderse de lo anterior: la forma y las dimensiones de un punto varían en función del instrumento que lo produce (lápiz, pluma, pincel punzón, etc.), el soporte sobre el cual actúa el instrumento (tela, papel, cartón, barro, materiales plásticos, etc.) así como la presión de la mano que lo imprime.

En gráficos de computadora e imprenta, un punto es una pequeña 'mancha' combinada con otras en una matriz de filas y columnas para formar un carácter o un elemento gráfico de un dibujo o diseño.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

COMPOSICIONES CON PUNTOS.

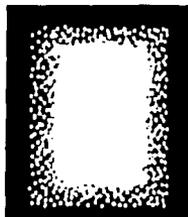
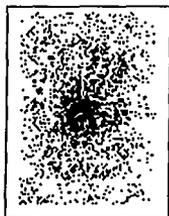
Todo punto, en cuanto forma, genera un campo de atención perceptiva. En una palabra, reclama la mirada sobre sí y sobre la superficie que la rodea. Varios puntos juntos forman una composición y donde los puntos están más próximos es más intenso el campo de atención y la mirada casi lo cierra con una línea imaginaria que une los diferentes puntos exteriores. Dicho proceso perceptivo puede provocar expansión; trayectoria ascendente; trayectoria en diagonal; y tensión hacia el centro.

Un punto puede ser oscuro sobre una superficie clara o viceversa; variando las relaciones cromáticas cambia el proceso perceptivo y varía así el significado expresivo.

En la naturaleza el punto visual constituye la base estructural de múltiples imágenes: un cielo estrellado aparece ante nuestros ojos como un conjunto de puntos dispuestos en varias formas; algunas flores se presentan visualmente compuestas de muchos puntos organizados geoméricamente. La investigación microscópica de virus y bacterias nos demuestra que también en las formas que no vemos a simple vista el punto existe en forma como forma autónoma y como elemento estructural.

Los puntos que forman una imagen en la pantalla se denominan píxeles. La resolución de un dispositivo de visualización o de impresión suele expresarse en puntos por pulgada (ppp)

La acumulación de puntos puede producir infinidad de formas esto generó fines del siglo el movimiento llamado puntillismo, cuyos pintores se limitaban a usar el puntos de colores.



TRABAJO CON
PUNTO DE ORIGEN



Mosaico romano



Un domingo de verano en la Grande Jatte, Georges Seurat

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA LÍNEA

El dibujo es una línea, que ha salido a pasear, dice Paul Klee.¹

Un punto en movimiento deja un trazo, se convierte en una línea.

La línea es el primer elemento con el que el niño construye sus primeros garabatos y el elemento que define perceptivamente el contorno de las figuras y que resalta el relieve revelando los confines entre las luces y las sombras.

La línea permite sintetizar visualmente la estructura de una figura, su trayectoria y su posición en el espacio.

La línea nace como resultado de tensiones, de fuerzas que empujan al punto a su transformación. Si la fuerza que empuja al punto se mueve en una sola dirección se tiene una línea recta que, según su posición sobre el plano, puede ser horizontal, vertical, oblicua. Si la dirección del trazo varía constantemente la línea resultante es curva y puede ser circular, libre, ondulada, o mixta cuando se alternan los dos empujes (horizontal y vertical), o sea predomina primero uno y después el otro, se obtiene una línea quebrada.

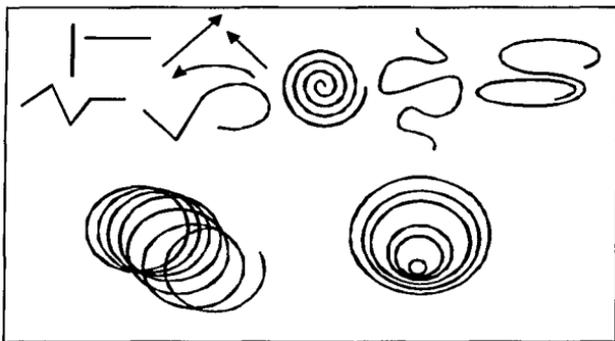
Una línea horizontal nos parece plana, quieta, fría, como en posición de reposo. Una línea vertical, por el contrario es activa, viva, nos sugiere una persona de pie. La línea diagonal u oblicua es la que está entre la horizontal y la vertical, esto es una posición intermedia, como empujada por dos fuerzas (un vertical y otra horizontal). Esto sugiere una sensación de inestabilidad, casi como si esta pudiera oscilar entre una posición de reposos horizontal y otra de movimiento vertical.

Toda línea posee un carácter, un significado expresivo derivado de su articulación, de su trayectoria sobre la superficie y de su grosor. Una línea puede asociarse en nuestro interior a un estado de ánimo, a un sentimiento, a una idea y a menudo puede proponer una correspondencia con un sonido o con un trazado lineal, por ejemplo las líneas gruesas expresan valor; las rectas, fuerza y estabilidad; un zigzag significa entusiasmo, emoción. Las líneas agrupadas en intervalos rítmicos crean un compás óptico. Las líneas pueden ser estáticas o activas, continuas o fragmentarias, curvas o rectas, toscas o delicadas, oscuras o claras. Este rico vocabulario lineal sirve a varios fines; la expresión de la emoción o el movimiento, el delineado del contorno o la estructura, la descripción de la textura o el motivo

¹ Acha, Juan. *Expresión y Apreciación Artística*. Artes Plásticas. México. Ed. Trillas. 1993. p. 58

La espiral, por ejemplo sugiere un movimiento concéntrico y envolvente.
La línea espiral concéntrica produce un efecto de movimiento que va del interior al exterior.

La línea ondulada, serpenteante que sugiere un efecto de movimiento regular, en disminución progresiva. La línea puede ser sinuosa, contorsionada, con un movimiento ondulado e irregular.



COMPOSICIONES CON LÍNEAS

Líneas entrelazadas con recorridos irregulares y en un continuo cambio de dirección, sugiere la idea de desorden.

Si varias líneas tienen su origen en un punto central orientándose hacia todas las direcciones, el efecto es de irradiación, de expansión hacia el exterior. Varias líneas que se cruzan quebrándose producen, en cambio efectos de estratificación sobre la superficie.

Líneas diagonales discontinuas, paralelas o casi paralelas entre sí crean una sensación de espacio.

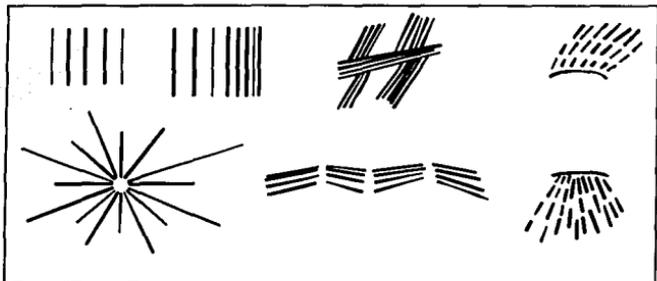
Varias líneas juntas forman una composición. Su significado cambia en función de la dirección de cada una de ellas, de su disposición sobre el plano, de su grosor y del efecto que provoca su combinación.

La línea permite representar visualmente el contorno de las formas, su estructura, las superficies y espacio.

No es de esperarse, que se utilicen aisladas o exclusivamente tales cualidades, ni tampoco se pretender ejemplifique el uso de todas las

CON
EJEMPLO DE ORIGEN

posibilidades. Ciertas cualidades de la línea —la capacidad de describir la forma, por ejemplo— pueden observarse y apreciarse con claridad en dibujos.



Proyecto de
cubierta,
V. Kandinsky

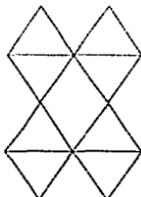
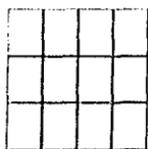


Vonal- Stri, V. Vassarely

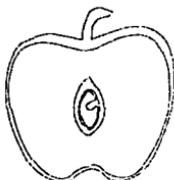
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La línea como estructura:

A lo largo de la historia muchos artista incluidos los del antiguo Egipto, han utilizado como marco y guía estructuras lineales que ayudaran a crear relaciones compositivas. Tal expediente se basa con frecuencia en divisiones geométricas simples del área a cubrir, si bien existen otros métodos para estructurar una pintura según el plan lineal, como por ejemplo el uso de redes matemáticas. Una composición que se basara en un sistema de la simplicidad de una pared de ladrillo sería extremadamente obvia y predecible.



La línea como contorno: las líneas pueden servir para expresar los límites de los objetos, estableciendo donde termina una cosa y empieza otra.



CON
FUND DE ORIGEN

La línea como patrón:

El término "patrón" se aplica a un diseño realizado a partir de una unidad o motivo organizado de tal modo que el motivo es repetido o recordado en el diseño.

Desde los tiempos prehistóricos se utilizan las líneas para crear tramas. El patrón en zigzag aparece en diseños primitivos de todas las partes del mundo: no hay otra trama cuya aplicación sea tan frecuente o universal. El motivo pudo derivar del empleo de paja o juncos como medio de hacer cubiertas tejidas, aunque quizá haya en él un elemento figurativo, una posible conexión con la representación del agua, un símbolo arquetípico. Se conocen incontables variaciones sobre este tema en muchos países diferentes.

De igual modo, la espiral es patrimonio de todos los países, aunque fueron los griegos los más proclives a explotarla. Tenían éstos otro motivo favorito, el denominado "greca" que ilustra un principio de la máxima importancia, el de la doble lectura. El negro sobre el blanco puede ser visto como blanco sobre negro, noción de particular significado para los pintores y que el así llamado *op art* llevó a sus últimas consecuencias durante los años sesenta. Cuando se trazan dos líneas paralelas negras se traza simultáneamente una blanca entre ellas, aportando una dimensión añadida.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Dibujo chino



Las tres cruces,
Rembrandt



Whaam!,
Lichtenstein

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

EL PLANO

Wassily Kandinsky, pintor ruso, desempeñó un papel fundamental, como artista y como teórico, en el desarrollo del arte abstracto. En su obra *Punto y Línea sobre el Plano*, define que la superficie material destinada a recibir el contenido de la obra constituye el **plano básico** (PB).

En su forma esquemática, el PB se encuentra limitado por dos líneas horizontales y dos verticales, considerando con ello al cuadrado como la objetivación del concepto². Al referirnos al plano describimos la superficie o el espacio plástico bidimensional, esto es que posee largo y ancho.

Como se explicó antes, la línea define formas mediante el **contorno**; el **plano**, en cambio, define las formas por la superficie. De esta manera, cualquier forma compleja se representa en un espacio plano (bidimensional) por la reproducción de las superficies que la integran.

En una obra plástica, después de definir las formas mediante líneas, expresamos la figura plenamente con la representación de planos.

Específicamente Wong, se refiere al plano también como la superficie plana de papel (o de otro material)³ en el que el dibujo ha de crearse. El dibujo, el grabado, la pintura y la fotografía, por ejemplo, son manifestaciones plásticas que se expresan en un espacio bidimensional.

² Kandinsky, Wassily. *Punto y línea sobre el plano*. México. Coyoacán. p. 111

³ Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. México. Ed. G. Gili. p. 44

LA FORMA

Una forma, en palabras de Wucius Wong es todo lo que se puede ver –todo lo que tiene contorno, tamaño color y textura- , ocupa espacio⁴. La forma es también una porción de superficie que posee algunas cualidades que permiten definirla y a la que puede atribuírsele además de contorno, una parte superior, una inferior, una dirección. Una de las manifestaciones más elementales de nuestro sentido del orden es el equilibrio, que nos dice que está de pie y lo que está de cabeza abajo con respecto a la gravitación y por tanto a nuestro entorno percibido. Nuestra relación espacial, implica la percepción de relaciones ordenadas tales como más cerca y más lejos, más alto, más bajo, contiguo, separado, no menos que las de las categorías temporales de antes y después.⁵ Basados en nuestra percepción podemos reconocer o definir figuras regulares e irregulares

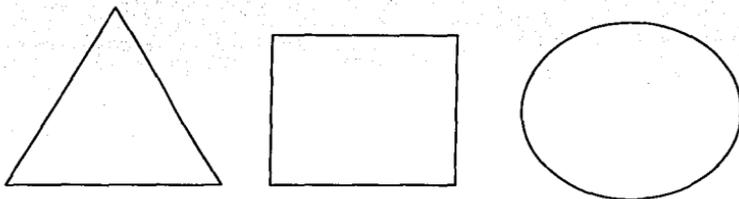
Las figuras geométricas planas fundamentales y más conocidas son el círculo, el triángulo equilátero, el cuadrado, que constituyen frecuentemente la base estructural de otras figuras más complejas. Cada figura posee un significado intrínseco; varias figuras en composición asumen significado en función de su disposición en el campo visual y de la relación que se establece entre ellas.⁶ El círculo, el triángulo equilátero y el cuadrado tienen muchas características concernientes a la misma naturaleza, las formas orgánicas podemos hallarlas en aquellos objetos o manifestaciones naturales, como pueden ser la raíz de una planta, un nervio, una descarga eléctrica. etc. constituyen la forma básica que ha utilizado el hombre siempre para proyectar sus obras bidimensionales y tridimensionales. El mundo que el hombre ha hecho para sí, es en general un mundo de simples formas.⁷

⁴ Wong, Wucius, Op. Cit. p. 138.

⁵ Gombrich, Ernest H. *El sentido del orden*. España. G.Gili Artc. 1980. p. 27

⁶ Lazotti, Lucia. *Educación Visual. El lenguaje visual*. Trad. Juan Pablo Wert. España. Mare Nostrum, Ediciones didácticas. 1994. p. 70

⁷ Gombrich, Ernest H. Op. Cit. p. 29



En el mundo orgánico encontramos estos constituyentes estandarizados en la composición celular. Muchos de estos montajes, además demuestran las ventajas del principio jerárquico: unidades agrupadas para formar unidades mayores que a su vez, pueden encajar en un todo de mayor tamaño.⁸El reconocimiento de una figura y su orientación se deben a la percepción de su forma y de su estructura interna, desde el punto de vista del observador a partir de su situación y de los ejes horizontales y verticales del espacio. (véase *perspectiva*)

ESIS CON
FALLA DE ORIGEN

⁸ Gombrich, Ernest H. Op. Cit. p. 31.

FIGURA- FONDO

La reunión de varias formas iguales (en contacto de lado sobre una superficie plana) produce formas a menudo distintas, nacen grupos de formas con otros caracteres, efecto negativo-positivo, imágenes dobles, imágenes ambiguas, figuras topológicas increíbles y figuras imposibles: dibujadas de una manera perfecta y rigurosa, pero imposible de construir. En, sentido estricto, las formas son contornos compactos y positivos que ocupan un espacio y se diferencian del fondo.⁹

En la percepción de una composición visual no todos los datos existentes llegan a reconocerse como "formas". Ciertos elementos pueden existir y no ser percibidos, otros pueden no existir y aparecer en la percepción, y otros, incluso pueden ser percibidos de manera alterada o distorsionada, el contraste entre *desorden* y *orden* lo que alerta nuestra percepción¹⁰. En la naturaleza existen variados ejemplos de este principio puesto que los diseños distintivos exhibidos por la flora y a fauna del mundo sugieren que debe haber surgido de presiones evolutivas que favorecieron a los portadores de ciertos tipos de distintivos. El patrón camuflaje está destinado a hacer que algunas criaturas sean invisibles a sus predadores, y hay las marcas o distintivos en otras que las hacen notables.

Uno de los métodos más inmediatos y simples para "leer" la forma consiste en tratar de percibir el perfil del objeto que pretendemos dibujar, recortado contra el fondo.

Son ambivalentes (o ambiguas) las figuras que cambian espontáneamente de aspecto según que:

- *Se tome en consideración el dibujo o el fondo*
- *Se interpreten de distinto modo en relación con su posición en el espacio.*
- *En el campo visual algunas formas se hacen presentes como "figuras" y otras representan el fondo.*
- *Tienden a imponerse como figuras las formas visuales que se encuentran dentro de márgenes curvos o angulares; las que están comprendidas entre los márgenes más próximos entre sí; las que están delimitadas por un contorno único y cerrado; las que están definidas por contornos simétricos o paralelos entre sí; las que son reconocidas por el observador conforme a su experiencia, a sus motivaciones, a sus intereses y a sus necesidades.*
- *Las figuras, a diferencia del fondo, determinan una relevancia perceptiva y un significado comunicativo en el observador. Existen las famosas figuras "ambiguas", cuyas distintas partes pueden asumir, alternativamente, el significado de figura fondo.*

⁹ Wong, Wucius, Op. Cit. p. 138.

¹⁰ Gombrich, Ernest H. Op. Cit. p. 30



Ángeles y demonios
M. Escher

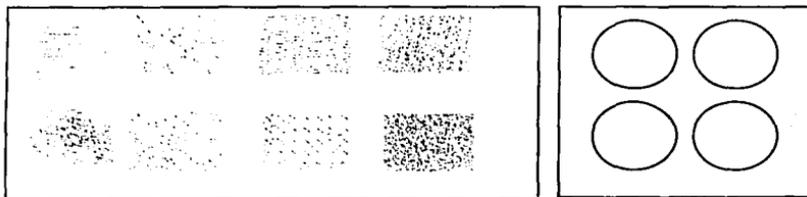
ESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA TEXTURA VISUAL

Toda figura tiene una superficie y toda superficie tiene que tener ciertas características, que puedan ser descritas como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura¹¹. La textura constituye la característica visual o táctil de la superficie de la materia y puede ser representada visualmente en el plano por medio del dibujo. Cada textura posee un efecto expresivo y comunicativo propio que ayuda a definir el significado de una obra visual.

La textura visual de acuerdo con Wong, es estrictamente **bi-dimensional**. Es decir que es la clase de textura que puede ser vista y capaz de evocar sensaciones táctiles, en ese sentido Munari dice que también se pueden hacer experimentos de mimetismo, es decir, se pueden descubrir distintos grados de visibilidad de una textura en otra, ya por superposición total o parcial, obteniendo así texturas mixtas, como sucede en el caso de las texturas arquitectónicas en relieve, en las que a una granulación natural de la materia se añade una textura artificial.¹²

Uno de los métodos más simple para fabricar textura visual es el dibujo, **sensibilizar una superficie**. También llamada "granulación", ya que es posible crear fondos minuciosamente dibujados o puede obtenerse con líneas trazadas libremente a mano alzada o con pinceladas.



Black and White,
Jackson Pollock

¹¹ Wong, Wucius, Op. Cit. p. 119.

¹² Munari, Bruno, Op. Cit. p. 87

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA TRIDIMENSIONALIDAD

A lo largo de todas las épocas, los artistas han encarado de una forma u otra el problema de representar las tres dimensiones en una superficie plana, de solo dos. Durante los diversos períodos históricos, artistas de todas las culturas se han valido de diferentes métodos para representar la tridimensionalidad. En casi todo el arte rupestre se ignora la perspectiva y en el arte chino, indio, japonés, en el europeo medieval, las representaciones están sujetas a escalas de valores filosóficos, espirituales o narrativos.¹³

Sin embargo cualquier representación tridimensional implica la consideración de la profundidad en el espacio además del largo y ancho. Se define como constancia perceptiva el fenómeno por el que se valora, de modo constante, la forma, el tamaño, su distancia, volumen, incluso el color de un objeto, además de su orientación, cualquiera que sea su posición en el espacio. La maestra Lazotti, considera que los principales índices de profundidad son:

1. La deformación obtenida por medio de la oblicuidad, es decir, la **perspectiva**, desarrollada en el Renacimiento.
2. La superposición. En donde se perciben como más cercanas las figuras superpuestas a otras, las de mayor dimensión, las de textura más difusa, las situadas en la parte más baja del campo visual y las que tienen colores más nítidos y luminosos.



El grito,
Munch



*Bodegón con un trozo
de salmón,*
Meléndez

¹³ Stan, Smith, *Anatomía, perspectiva y composición para el artista*. Herman Blume. España. 1985. p 110

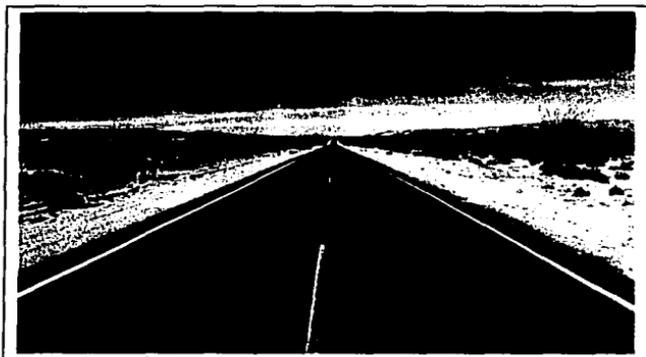
La Perspectiva

La *perspectiva*, se refiere al método de dibujo capaz de representar el espacio tridimensional sobre una superficie plana. Según Stan Smith, Giotto en 1306, fue uno de los primeros en utilizar la perspectiva aunque de manera muy intuitiva ya que las reglas o leyes de la perspectiva se desarrollarse un siglo después.

Hacia 1400, los artistas del renacimiento italiano alcanzaron una comprensión intuitiva de la perspectiva, pero fue el arquitecto florentino Filippo Brunelleschi quien superó las leyes de la misma a través de una serie de experimentos que realizó entre 1417 y 1420. Los pintores florentinos Masaccio y Paolo Uccello fueron de los primeros en aplicar las reglas de Brunelleschi para conseguir el efecto de perspectiva en la pintura. En 1435 el arquitecto Leon Battista Alberti escribió, *Della Pittura*, un tratado de pintura que fue publicado en 1436. La obra explicaba el método de Brunelleschi y sentaba las bases de todos los posteriores usos de la perspectiva.

La perspectiva lineal.

Las reglas de la perspectiva lineal, a la que nos referiremos en particular por ser la de más fácil comprensión, se basa en la idea de que objetos de similar tamaño parecen más pequeños cuanto más lejos están del espectador.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Términos de perspectiva

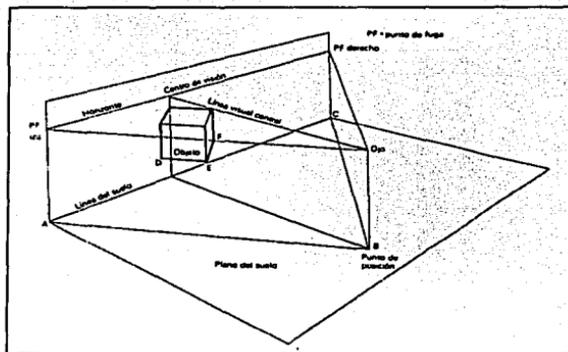
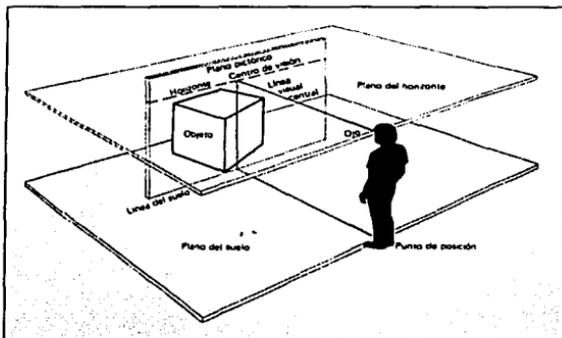
Línea visual central.- Es la línea imaginaria que se establece cuando se enfoca un punto de interés para el espectador.

Plano de suelo. - Sobre el que se está parado.

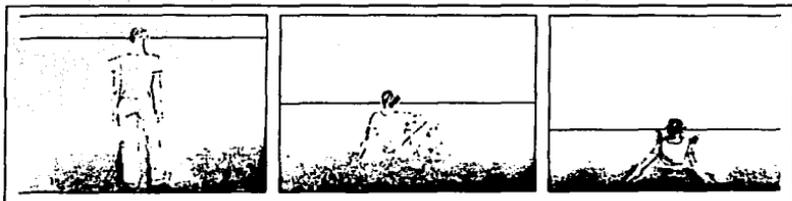
Objeto.- El punto de nuestro interés.

Línea de horizonte. Se establece a la altura de los ojos. La altura varía en relación a la posición del espectador (si está acostado o sobre un edificio).

Puntos de fuga.- Es el o los puntos imaginarios que se establecen sobre la línea de horizonte.

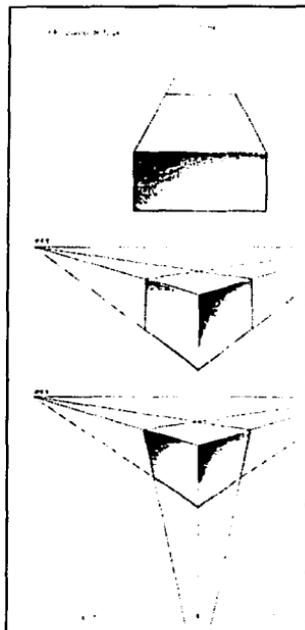


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Sistemas de perspectiva

De un punto
Angular o de dos puntos
Oblicua o de tres puntos



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

El Volumen

Si bien la perspectiva resuelve de alguna manera la representación de objetos mas o menos sirviéndose tan solo del contorno, eso no resuelve el problema al tratarse de un cuerpo esférico o cilíndrico para ello se recurrirá al uso del claroscuro resolviendo así la representación bidimensional de la profundidad y la del volumen.

El claroscuro monocromático, es la utilización de tonos que ponen de relieve el valor del blanco del papel, contribuye de manera determinante a sugerir el volumen y la profundidad, y a reproducir los efectos de luz y sombra, los reflejos y la gradación de tonos; su uso confiere al dibujo nuevas posibilidades expresivas.

El misterio de la sombra, puede ser desentrañado con el uso del claroscuro reproduciendo los tonos de las sombras mediante -rayados, rayados cruzados, manchas o difuminados- lo que permite recrear sobre la superficie del papel la tercera dimensión y la luz. El claroscuro, la cantidad de luz y de sombra contenida en uno o más colores, nace del paso más o menos gradual de la luz a la sombra en la superficie de un dibujo o de una pintura.

El efecto del claroscuro forma parte de la estructura de la obra: es parte integrante del dibujo, en blanco y negro o en color, con sus variaciones de luminosidad.

El claroscuro, utilizado para lograr una representación tridimensional, o mejor dicho, la ilusión de volumen. Por el momento, por cuestiones de tiempo y espacio, nos limitaremos al claroscuro de los dibujos en blanco y negro, a las variaciones de tonos del negro al gris, del blanco del papel al negro de la sombra más espesa.



*Cabeza de apóstol,
Alberto Durero*



Dibujo de Rafael



*El sueño de la razón
produce monstruos,
Goya*

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

EL COLOR.

Un hecho que es innegable, **en ausencia de luz el color no puede existir.** Pero el color es algo más que un fenómeno físico. *El color no es un objeto tangible, es un basto proceso interactivo.*¹⁴ En este proceso tiene mucho que ver la percepción del color, la cual varía dependiendo de la interpretación que el cerebro de cada individuo dé a las señales del color provenientes del ojo, básicamente bajo condicionantes culturales.

La visión del color de los humanos es un asunto complejo que comienza cuando la luz entra al ojo y choca con una molécula del pigmento de los bastoncillos, con lo cual se desencadena todo un proceso bioquímico a nivel molecular entro del ojo, pero sólo hasta que las señales de la luz y de color procedentes del ojo alcanzan el cerebro es cuando vemos el color.

Toda la materia absorbe y refleja luz hasta cierto punto, pero los pigmentos son los más eficientes agentes de absorción selectiva. La absorción selectiva es la propiedad por medio de la cual los objetos coloreados son capaces de absorber fotones de ciertas longitudes de onda de luz que incide sobre ellos y reflejar el resto. Los colorantes y las pinturas usan el principio de la pigmentación. Los colorantes y algunas clases tintas en realidad forman un compuesto con las moléculas del objeto que se está usando para colorearlo; ya que consisten en una suspensión de partículas de pigmento en aceite o agua que se seca para dejar la capa de pigmento que reflejará únicamente su propio color.

Con frecuencia en el tema del color los teóricos emplean los términos "aditivo" para referirse a la mezcla de color por pigmento y "sustractivo" para denominar a la mezcla de color por la luz, en esta parte se hará referencia a la mezcla aditiva como **color por pigmento** por considerarse mas clara.

Los colores rojo, amarillo y azul no se pueden producir por medio de ninguna mezcla de colores, por lo que se denominan primarios. Mezclando estos colores de pigmento en diversas combinaciones es como se crean todos los otros colores.

En la última mitad del siglo XII, Isaac Newton demostró que los colores eran componentes integrantes de la luz blanca. Para hacerlo, dejó pasar un haz de luz blanca a través de un prisma de cristal. La luz se dispersó en una banda de diferentes colores que hasta ese momento solo se había apreciado en el arco iris. Luego al dejar pasar los rayos de colores a través de una lente convergente y sobre un segundo prisma, se unieron todos formando una luz blanca. Al observar el espectro, los tonos que se pueden apreciar son: rojo, naranja, amarillo, verde, azul y violeta. Esta serie

¹⁴ Fehrman, Kenneth R; Fehrman, Cherie. *Color. El secreto y su influencia.* México. Pearson Educación. 2001. p. 2.

continua de color incluye todos los matices intermedios que se producen cuando cada matiz se superpone al matiz adyacente, lo cual, forma la base de un círculo estándar de doce colores básicos. Los doce colores básicos se pueden dividir en lo que se ha llegado a denominar primarios secundarios y terciarios.¹⁵

Estas divisiones en el círculo cromático se ordenan en:

Tres colores primarios: azul, rojo y amarillo.

Tres colores secundarios: la combinación de cualquiera de dos primarios, como el violeta, que es una combinación de rojo con azul; el naranja, que es una combinación de rojo con amarillo; el verde, producido por la combinación de amarillo con azul.

Seis colores terciarios: una combinación de un color secundario con cualquier cantidad adicional de uno de sus constituyentes primarios (los terciarios comúnmente aceptados son azul-violeta, rojo-violeta, rojo-naranja, amarillo-naranja, amarillo-verde y azul-verde).

Círculo cromático de Itten



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹⁵ Fehrman, Kenneth R; Fehrman, Cherie. Op. Cit. p. 26.

Contrastes de color.

A continuación se hace una transcripción en base a la investigación del color realizada por Johannes Itten, profesor de la Bauhaus¹⁶ de 1919 a 1923; misma que explica detalladamente en su obra *El arte del color*.

Se habla de contrastes cuando se puede constatar entre dos efectos de colores que se comparan, unas diferencias o unos intervalos sensibles. Cuando estas diferencias alcanzan un máximo, se dirá que se trata de un contraste en oposición o de un contraste polar. Así, las oposiciones caliente-frías, blanco-negras, pequeño-grande llevadas al extremo son contrastes polares. Todo lo que podemos captar con nuestros sentidos se fundamenta en una relación comparativa. Una línea nos parece larga cuando junto a ella se encuentra una línea pequeña; pero la misma línea nos parecerá corta si es acompañada por una línea más larga. De la misma manera, los efectos de color pueden intensificarse o debilitarse por contrastes coloreados.

Cuando buscamos los modos de acción característicos de los colores, averiguamos la presencia de siete contrastes de colores distintos. Estos contrastes quedan regulados por unas leyes tan diferentes que cada uno de ellos debe ser estudiado en particular. Cada uno de los siete contrastes es tan específico y tan diferente de los demás por sus caracteres particulares. Su valor de formación, su acción óptica, expresiva y constructiva, que podemos reconocer en él las posibilidades fundamentales de la composición de los colores.

El estudio que realizado por Itten, sobre los contrastes de colores, constituye un elemento importante de la teoría del color. Los siete contrastes de colores según Itten son los siguientes:

1. Contraste del color en sí mismo
2. Contraste claro-oscuro
3. Contraste caliente-frío
4. Contraste de los complementarios
5. Contraste simultáneo
6. Contraste cualitativo
7. Contraste cuantitativo

¹⁶ Escuela alemana de arquitectura y diseño que ejerció enorme influencia en la arquitectura contemporánea, las artes gráficas e industriales y el diseño de escenografías y vestuario teatrales.

Contraste del color en sí mismo

Es el más sencillo de los siete contrastes de colores. No requiere gran esfuerzo a la visión pues, para representarlo, se puede emplear cualquier color puro y luminoso.

De la misma manera que la oposición negro-blanco señala el más fuerte contraste de claro-oscuro, el amarillo, el rojo y el azul constituyen las expresiones más fuertes del contraste del color en sí mismo. Para representar este contraste, se requieren por lo menos tres colores netamente diferenciados.

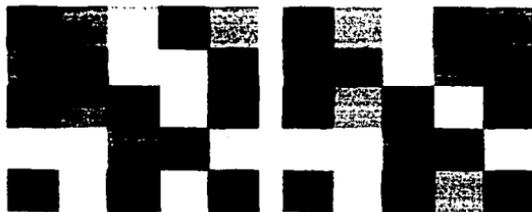
El efecto es multicolor, franco, potente y neto. La fuerza de expresión del contraste del color en sí mismo va disminuyendo a medida que los colores empleados se van alejando de los tres colores primarios.



**TESIS CON
FALLA DE URGEN**

Contraste Claro-Oscuro

La luz y las tinieblas, lo claro y lo oscuro son contrastes polares y tienen una importancia fundamental para la vida humana y para la naturaleza entera. El blanco y el negro constituyen los más fuertes medios de expresión para el claro y el oscuro. El blanco y el negro son, desde el punto de vista de sus efectos, totalmente opuestos; entre estos dos extremos se extiende todo el dominio.



**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Contraste caliente-frío

Cierto experimento demostró que la sensación de frío o de calor cambiaba de tres a cuatro grados dependiendo del color. Si la habitación estaba pintada en azul-verde o en rojo-anaranjado. En la habitación pintada en azul-verde, las personas encontraban que hacía frío a 15° C; en la habitación pintada en rojo-anaranjado, sólo sentían frío a 11 ó 12° C.

Las cualidades respectivas de los colores fríos y calientes desempeñan un gran papel. Observando el círculo cromático se aprecia que el amarillo es el color más claro y que el violado es el color más oscuro; esto significa que existe entre estos dos colores el contraste claro-oscuro en su más alto grado. En el lado derecho del eje amarillo-violado se encuentran los colores rojo-anaranjado y a la izquierda, los colores azul-verde; son los dos polos del contraste caliente-frío. El rojo anaranjado (rojo de Saturno) es el color más caliente y azul-verde (óxido de manganeso) es el color más frío. Los colores siguientes: amarillo, amarillo-anaranjado, anaranjado, rojo-anaranjado, rojo y violado-rojo son generalmente considerados como colores calientes, mientras que el amarillo-verde, el verde, el azul-verde, el azul, el azul-violado y el violado son considerados como colores fríos.

En un paisaje, los objetos situados en la lejanía parecen siempre más fríos a causa de las capas de aire que se intercalan. El contraste caliente-frío contiene así, elementos susceptibles de sugerir la lejanía y la proximidad. Es un importante medio para representar los efectos de perspectiva y de relieve.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LOS CONTRASTES DE LOS COMPLEMENTARIOS

Se designa con el nombre de complementarios a dos colores de pigmento cuya mezcla da un gris-negro de tono neutro. Desde un punto de vista físico, dos luces coloreadas cuya mezcla da una luz blanca son igualmente complementarias. Dos colores complementarios originan una curiosa mezcla.

Se oponen entre sí y exigen su presencia recíproca. Su acercamiento aviva su luminosidad pero al mezclarse se destruyen y producen un gris como el agua y el fuego. Únicamente hay un color complementario de otro.

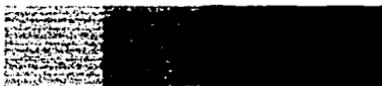
Podemos recordar como ejemplo de pares de colores complementarios:

amarillo : violado
amarillo-anaranjado : azul-violado
anaranjado : azul
rojo-anaranjado : azul-verde
rojo : verde
rojo-violado : amarillo-verde

Si descomponemos estos pares de colores complementarios, constatamos una vez más que los tres colores fundamentales, amarillo, rojo y azul se vuelven a encontrar de la manera siguiente:

amarillo : violado = amarillo : rojo y azul
azul : anaranjado = azul : rojo y amarillo
rojo : verde = rojo : amarillo y azul.

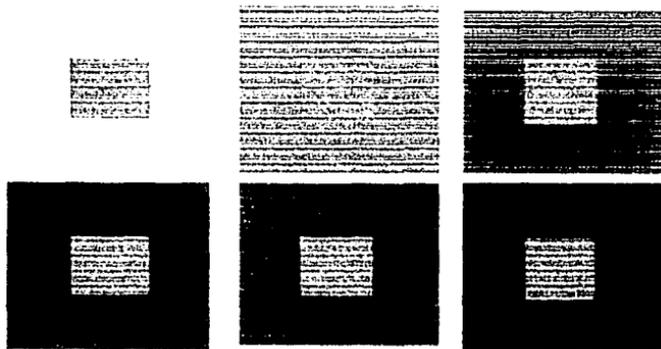
De igual manera que la mezcla de amarillo, de rojo y de azul da el gris, la mezcla de dos colores complementarios da también el gris.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El contraste simultáneo

Se entiende por contraste simultáneo al fenómeno según el cual nuestro ojo, para un color dado, exige simultáneamente el color complementario y, si no le es dado, lo produce él mismo. La experiencia prueba que la ley fundamental de la armonía coloreada encierra en sí la realización de la ley de los complementarios. El color complementario engendrado en el ojo del espectador es una impresión coloreada pero no existe en la realidad. No se puede fotografiar. El contraste simultáneo y el contraste sucesivo tienen seguramente el mismo origen.



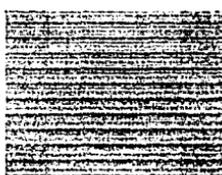
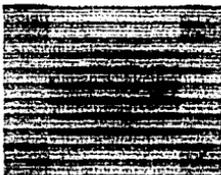
TESIS CON
FALLA DE C. GEN

El contraste cualitativo

La noción cualitativa del color se fundamenta en el grado de pureza o de saturación. Por contraste cualitativo designamos la oposición entre un color saturado, luminoso y otro color apagado, sin resplandor. Los colores del prisma, que brotan de la refracción de la luz blanca, son colores muy saturados y de una luminosidad extrema.

El efecto del contraste luminoso-apagado es relativo. Un color cualquiera puede parecer luminoso junto a un color apagado o tomar un carácter apagado junto a un color luminoso.

Los tonos sordos, grises en particular, quedan realzados por la fuerza de los tonos coloreados que les rodean. Se puede observar este fenómeno ejecutando el ejercicio que consiste en colocar sobre un tablero ajedrezado un cuadrado gris entre cada color. Se constatará que el gris se hace más vivo mientras que los colores vivos en medio de los tonos grises pierden luminosidad y son relativamente sin efecto.

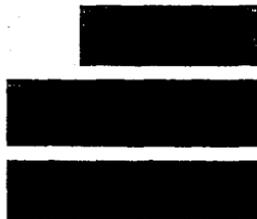


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

El contraste cuantitativo

El contraste cuantitativo concierne las relaciones de tamaño de dos o de tres colores se trata, pues del contraste "mucho-poco" o del contraste "grande-pequeño".

Se pueden realizar composiciones de colores con todo tipo de tamaño de manchas. Dos factores determinan la fuerza de expresión de un color. En primer lugar, su luminosidad y, en segundo lugar, el tamaño de la mancha de color. Para evaluar la luminosidad de un color o su valor luminoso, basta compararlo con un gris mediano. Observaremos que la intensidad y el grado de luminosidad de los colores varían.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA COMPOSICIÓN

El maestro Balmori dice que se llama componer a la acción que permite disponer armoniosamente, conciliar entre sí y equilibrar las diversas partes de una obra, para lo cual se realizan trazados de acuerdo con la posición que se prevé ocuparán, las diversas partes de la obra. Esos trazos o esquemas previos es muy conveniente que sean geométricos, tendiendo a situar en sentido direccional a las masas antes que definir sus perfiles. Para crear una composición es preciso basarse en las dimensiones de la superficie, pues estas dimensiones van a regir, en cierta forma, el ritmo de subdivisiones a realizar para lograr la justa ubicación de las partes que van a constituir la obra. Van por consiguiente a ligar entre sí a esas partes haciéndolas interdependientes y generadoras unas de otras. Van a proporcionar armónicamente el tamaño de las partes así como la 'medida' de los 'vacíos' aparentes que lo separan.¹⁷ así continúa se cumple, en opinión de Balmori, la premisa inicial de toda realización plástica: no hay obra sin unidad. **La unidad siempre implica orden.**

Un mensaje visual está conformado por un conjunto de formas estructuradas, situadas en el campo visual, que determinan la constitución de fuerzas en equilibrio dentro de la composición. Del latín: *struere*, construir. Las estructuras son generadas por la repetición de formas iguales o semejantes en estrecho contacto entre sí o en tres dimensiones. La característica principal de una estructura es —de acuerdo con Munari— la de modular un espacio, dando a este una unidad formal. Podemos hallar estructuras incluso en el reino vegetal o en el mineral y en, fin. Así pues, pasemos a considerar estas estructuras nacidas de la *acumulación de formas*.¹⁸

Una obra visual asume significado en la interacción activa entre las fuerzas estructurales de la imagen y la lectura realizada por el observador. Comprender una obra visual, abstracta o figurativa, implica leer su estructura y contextualizarla, es decir, colocarla en la situación en la que se ha creado y que la ha determinado. Para ello se han desarrollado sistematizado aspectos señalados por Lazzoti, en su obra *El lenguaje visual* y que se explican como son: **el peso, el ritmo y la simetría.**

¹⁷ Balmori, Santos. *Áurea Medusa*. México. UNAM. 1974. p. 67

¹⁸ Munari, Bruno. *Op. Cit.* p. 250

El Peso

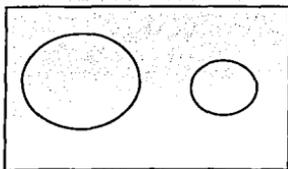
Algunas zonas de la composición tiene perceptivamente un mayor "peso" y por tal motivo asumen para el observador una mayor inmediatez, relevancia y significado. Los principales factores que generan el peso son el **tamaño**, la **forma**, la **colocación**, el **color** y el **número** de elementos.

En igualdad de condiciones, una forma grande pesa más que una pequeña; las formas verticales pesan más que las oblicuas; una forma rectangular geométrica pesa más que una irregular; las formas colocadas en la parte superior de la composición pesan más que las colocadas en la parte inferior; los colores claros tienen mayor peso que los oscuros; los colores cálidos pesan más que los fríos.¹⁹

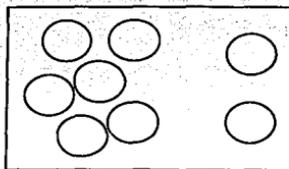
Los elementos que determinan el peso en una obra visual pueden sumarse, o equilibrarse entre sí. En este caso se obtienen efectos de distribución del peso en la composición.

En las artes visuales de todas las épocas, la colocación del peso –intuitiva o consciente- ha sido un medio para dirigir la atención sobre la parte más significativa de la pintura. Los artistas modernos han hecho un riguroso estudio del peso, y se han servido de él para transmitir racionalidad a su mensaje.

¹⁹ Lazzotti, Lucía. Op. Cit. p. 144



*En igualdad de condiciones,
una forma grande pesa más
que una pequeña*

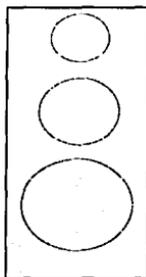


*Los elementos que determinan el
peso en una obra visual pueden
sumarse, o equilibrarse entre sí.*



*La habitación de Vincent en Arlés,
van Gogh.*

*En este caso se obtienen
efectos de distribución del
peso en la composición.*



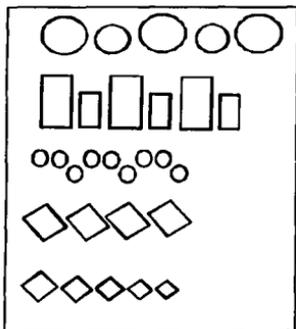
*Las formas colocadas en la
parte superior de la
composición pesan más que
las colocadas en la parte
inferior.*

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

El Ritmo

La **sucesión regular** de formas visuales genera ritmo. El ritmo determina siempre efectos dinámicos en la composición. El ritmo puede ser: uniforme, cuando los elementos están colocados a distancias regulares y siempre iguales; alterno, cuando dos elementos se alternan entre sí; creciente y decreciente, cuando los elementos crecen o disminuyen gradualmente en dimensión, grosor, altura o color, y cuando crece o disminuye su distancia; concéntrico, cuando la figuración rítmica se extiende desde un punto central, dilatándose hacia fuera; radial, cuando los elementos, como si fueran radios, parte desde un punto hacia fuera. El desarrollo de cada ritmo produce efectos expresivos diferentes.

El ritmo puede disponerse en sucesión lineal o caracterizar toda la superficie. En las composiciones visuales el ritmo puede utilizarse para componer motivos decorativos, efectos dinámicos, o para evocar significados concretos.



Pintura egipcia

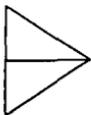


Bodegón de Zurbarán

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La Simetría

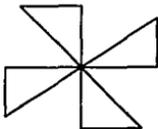
La simetría estudia la manera de acumular estas formas, y por lo tanto, la relación entre la forma básica, repetida, y la forma global obtenida por acumulación. Aquí también se ha intentado comprobar si existen casos básicos de acumulación, con los que se pueda comprender el mayor número posible de formas complejas. Siguiendo las reglas de simetría descritas por Munari, tenemos estos cinco casos básicos: **1. identidad**; **2. traslación**; **3. rotación**; **4. reflexión especular**; **5. dilatación**.



1. La identidad consiste en la superposición de una forma sobre sí misma, o bien en la rotación total de 360 grados sobre su propio eje.



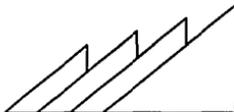
2. La traslación es la repetición de una forma a lo largo de una línea que puede ser recta o curva o de cualquier otra clase.



3. En la rotación, la forma gira en torno un eje que puede estar dentro o fuera de la misma forma.



4. La reflexión especular es la simetría bilateral que se obtiene poniendo algo delante de un espejo y considerando a la vez la cosa y su imagen.



5. La dilatación es una ampliación de la forma que sólo la extiende sin modificarla.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

La utilización combinada de dos o más de estas operaciones nos lleva a la construcción, o a la explicación, de formas muy complejas.

Constantemente en la naturaleza encontramos ejemplos de las operaciones de simetría, como en los siguientes casos.



Identidad



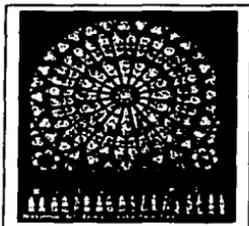
Reflexión Especular



Dilatación



En el arte han sido utilizados con elocuencia.



Rotación
*Rosetón Catedral
de Notre Dame*



*Pintura Medieval
Obra de Simone Martini*

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

LA SECCIÓN ÁUREA.

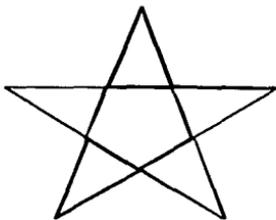
Llamada en un primer momento por los griegos *Proporción divina*, *Media Dorada* por Euclides, *Sección de oro* por los renacentistas y conocida también como *Sección Aurea*, ha sido objeto de estudio desde la antigüedad por filósofos, matemáticos y artistas, como *Pitágoras* y *Vitruvio*, principalmente. La sección áurea es en términos generales un sistema matemático de distribución del espacio plástico con la finalidad de ubicar el punto de interés en el sitio resultante de la distribución en sección áurea.

Esta aportación al conocimiento humano consiste en explicar la misma naturaleza en términos matemáticos. Así al mirar al nuestro alrededor, se pueden apreciar la multitud de diseños y esquemas geométricos que ésta presenta, así pues, se afirma que el esquema de estos es la que se encuentra en hojas de plantas, en conchas marinas, en las disposición de las semillas de girasol es llamado *proporción divina*²⁰ o sección de oro o áurea.

Pitágoras (c. 582-c. 500 a.C.), filósofo y matemático griego, considerado como el precursor de las matemáticas, cuya filosofía ha sido conocida a través de la obra de sus discípulos, ubica al **número** como principio constituyente de todas las cosas. La doctrina enseñaba que el universo estaba sujeto a relaciones numéricas, a leyes, siendo un orden, una armonía.

Con algunos de sus discípulos organiza la Orden de Pitágoras. Los pitagóricos aconsejaban la obediencia y el silencio, la abstinencia de consumir alimentos, la sencillez en el vestir y en las posesiones, y el hábito del autoanálisis.

Se dice que los miembros de esta Orden se reconocían mediante un símbolo secreto, en cuya figura, Pitágoras encontró las proporciones ideales de la sección dorada.²¹



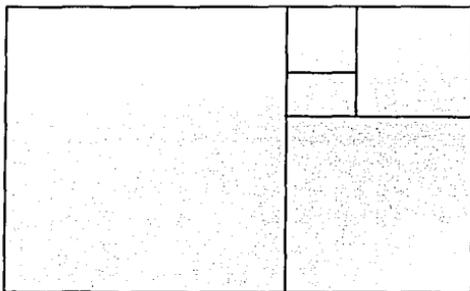
²⁰ Lecturas Universitarias. **Antología de matemáticas**. Universidad Nacional Autónoma de México. México, 1983. p. 127

²¹ Donald en el país de las Matemáticas. Walt Disney. 1986

LA SECCIÓN ÁUREA EN EL ARTE.

El Renacimiento, como se sabe es el periodo de la historia europea caracterizado por un renovado interés por el pasado grecorromano clásico y especialmente por su arte. El renacimiento comenzó en Italia en el siglo XIV y se difundió por el resto de Europa durante los siglos XV y XVI. La vida cultural e intelectual dominada por la Iglesia, se transformó progresivamente en una sociedad dominada por instituciones políticas centralizadas, en la que se desarrolló el mecenazgo de la educación, de las artes y de la música y es durante ésta época que **Leonardo Da Vinci** se dice, ayudó al matemático italiano **Luca Pacioli** en su célebre obra **De Divina Proportione** (1509)²², que trata sobre el sistema de relaciones armónicas, es decir, la sección áurea. El mismo Da Vinci, dio proporciones ideales a la figura humana en términos de la sección de oro.

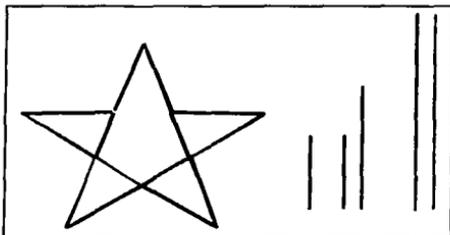
El procedimiento para establecer esta proporción es puramente geométrico, ya que su expresión numérica conlleva a la utilización de números irracionales aunque Leonardo Fibonacci, el matemático italiano del medioevo representó numéricamente la *Medía Dorada* en forma de Serie que lleva su nombre.



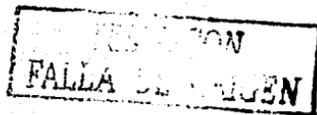
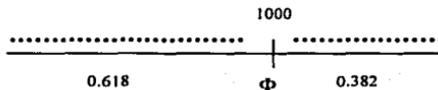
²² "Leonardo da Vinci." Enciclopedia Microsoft Encarta 2001. 1993-2000 Microsoft Corporation.

Dicho lo anterior y antes de entrar en materia creo conveniente señalar que el tema de esta parte sigue siendo la composición y que en las artes plásticas la sección áurea es tema obligado, independientemente de si la obra a realizar estará basada en ella.

La localización de la Sección de Oro en una línea se obtiene dividiendo ésta en un punto exacto donde se equilibra su **media y extrema razón**

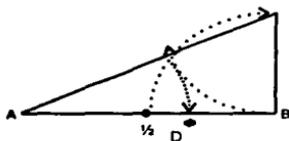
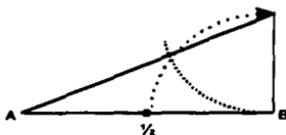
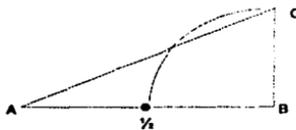
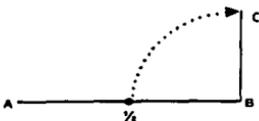
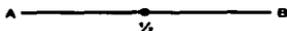


La sección áurea consiste en dividir una línea cualquiera en dos partes desiguales, de manera que el trazo más corto sea en comparación al mayor, igual que este es en comparación al total. Al punto preciso de la división se le asigna la letra símbolo Φ de la sección de oro.

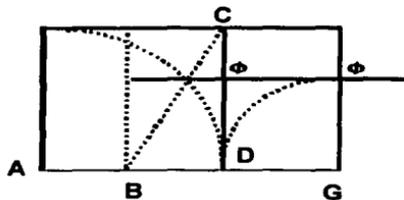
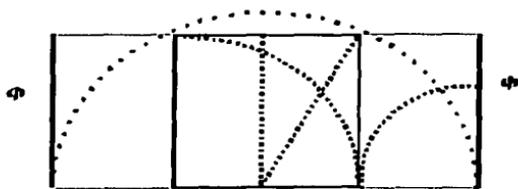
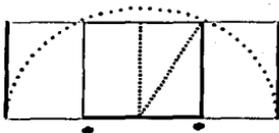
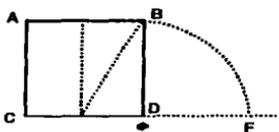


Uno de los procedimientos geométricos para obtener el punto ϕ es el siguiente:

1. Se traza la longitud AB que se quiera dividir en media y extrema razón.
2. Se divide en dos partes iguales.
3. En un extremo se levanta una perpendicular con la medida de esa mitad, punto C .
4. Se traza una diagonal desde el punto C al punto A .
5. Apoyando el compás en el punto C se traslada la medida CB a la diagonal.
6. Apoyando el compás en el punto A con abertura hasta el punto D se traslada ese punto a la línea básica y se señala con la letra ϕ ; esa es la sección de oro.



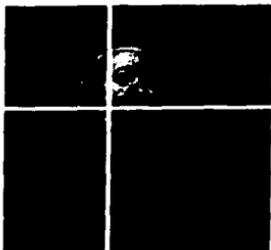
CON
FALLA DE ORIGEN



En un cuadrado ABCD, se divide uno de sus lados por la mitad (en este caso lado CD); reappoya el compás en el punto que se señala esa mitad, se abre hasta el punto B, y girándolo se traslada esa medida hasta la prolongación de la base en el punto F. en este caso la proporción CD es la dimensión conocida, y la df la dimensión armónica resultante, CD representaría 0.618, y DF el 0.382 complementario.

Esta operación también repetida hacia el otro lado prolongaría el cuadrado a ambos ados con un rectángulo armónico y el conjunto vendría a formar lo que algunos artistas llamaron la "puerta dorada".

CON FALLA DE ORIGEN



Autorretrato, Rembrandt.
En este caso el rostro del personaje.



Fusilamiento del 3 de mayo 1808, Goya.
Aquí se aprecia que el punto de interés es la expresión desencajada del personaje que será fusilado



En Adoración de los Reyes Magos de Velásquez.
La sección áurea está ubicada en la cabeza del niño.



El geógrafo de Vermeer.
La mirada y actitud reflexiva del personaje.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

CONCLUSIÓN

Dada la importante tarea educativa que Telesecundaria realiza y por su amplia cobertura no sólo en nuestro país, es de considerarse que toda crítica a este sistema debe estar encaminada a formar parte del proceso de optimización de recursos humanos, técnicos y materiales, reconociendo las carencias e incorrecciones del contenido de los materiales de estudio para contribuir al mejoramiento de la calidad educativa de dicho servicio. Ubicando como parte fundamental la formación estética de los alumnos, concretamente la educación visual.

La importancia de la educación visual en el ciclo básico radica en la posibilidad de brindar al alumno los elementos conceptuales que le permitan acceder al lenguaje plástico y pueda a partir de ello generar su propia expresión adquiriendo elementos para la apreciación de la expresión de otros; porque a través de esta asignatura los estudiantes aprenden a respetar, a respetarse ellos mismos, desarrollando la autoestima; el valor formativo de este aspecto radica en apreciar su propio trabajo y el de los otros. Además o independientemente del desarrollo aptitudes manuales y técnicas, hay que recordar que con ello no se pretende otra cosa que la formación de personas capaces de explorar nuevas ideas plásticas haciendo énfasis en la idea de que el arte no es un lenguaje exclusivo de los profesionales o de un grupo selecto de seres dotados para comprenderlo. En este sentido Herbert Read dice al respecto que sería más conveniente "considerar que los artistas no son una clase especial de hombre, sino que cada hombre es una clase especial de artista."

Si se considera que todo ser humano nace con facultades artísticas, se debe tener en cuenta también que no todos los estudiantes del nivel secundaria cuentan con las mismas oportunidades educativas (a pesar de los esfuerzos que se realizan en torno a la equidad en la calidad de la educación para desarrollar su creatividad, por ello el reto de Telesecundaria es actualización y adecuación de las nuevas tecnologías tales como los cd- rom multimedia y el internet para integrarlos al modelo, complementando con ello el proceso educativo en vías de mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje, en beneficio de todos los participantes del mismo; pero lo es aún más la revisión de los contenidos educativos de esta modalidad. Una de las ideas fundamentales de esta propuesta es señalar la necesidad de adecuar las posibilidades tecnológicas actualizando sus materiales educativos (texto y medios audiovisuales, ofreciendo actualización y capacitación a su personal docente y facilitando la incorporación de actividades que se combinen y retroalimenten

justamente para motivar la expresión y la apreciación artísticas; ya que ello permitirá al alumno tener una mejor comprensión del lenguaje plástico y determinar si es o no de su agrado pero con elementos para hacerlo; en ese sentido el crítico de arte Jorge Manrique dice: *"Quien comprende sabe, quien sabe se encuentra en posibilidades; quien tiene posibilidades actúa; quien actúa transforma conscientemente su mundo, lo ama y lo comparte. El arte participa en todo proceso."*

No se debe olvidar que en la actualidad se dispone de una amplia variedad de medios audiovisuales para usar en el aula con la intención de dinamizar y hacer una presentación de historia del arte en power point, etc.; buscando con ello familiarizar al educando con obras del arte universal y este pueda crearse un criterio. Podemos sugerir aquí que al menos el texto de los alumnos estuviera ya no profusamente ilustrado pero que si manejara reproducciones de imágenes a color, para ilustrar los conceptos básicos por lo menos en el tema de **color**.

Hoy se sabe que las capacidades del joven alumno se establecen la casi totalidad de las facultades humanas adultas y que la intensidad de la vida en la etapa adolescente no conoce y acepta límites. El objetivo de la actividad plástica va mas allá que la simple manufacturación de cosas, su objetivo debe ser más amplio, que los alumnos desarrollen su creatividad, para lo cual hay que considerar la inteligencia espacial descrita por Gardner, quien asegura que ésta puede ser nutrida o estimulada en un ambiente donde:

- Se trabaje con modelos, gráficas, mapas, audiovisuales, lejos, tendrá más, material de arte y construcción, ilustraciones, cuadros, colores, etc.
- *Se lleven a cabo juegos de armar y desarmar.*
- *Se juegue con laberintos, rompecabezas, ajedrez y modelos de triplete dimensiones.*
- *Se usa la imaginación para crear cuentos.*
- *Se usa fotografía y vídeo para registrar e ilustrar los conceptos.*
- *Producen pautas de color y formas para organizar.*
- *Sean accesibles los materiales de ciencia como lupa, binoculares, telescopios, microscopios entre otros.*
- *Se presente la información en forma visual.*
- *Se promueve el orden y se busca formas atractivas para organizar el salón de clases.*
- *Se cuenta con iluminación adecuada y agradable para el estudio.*¹

¹ Antología de Educación Especial. **Evaluación del Factor Preparación profesional**. SEP. Centro de Publicaciones. México. 2000. p. 242

El dibujo contribuye significativamente al desarrollo del alumno, ya que este al dibujar, profundiza en el conocimiento de su realidad y afina su capacidad de observación. El ojo ve y registra, pero es el cerebro el que descifra el mensaje de forma original para después dibujarlo, con su sensibilidad y su fantasía. El trabajo con modelo vivo será de gran ayuda. Observar sus manos, por ejemplo, y tratar de dibujarlas servirá para mejorar la percepción visual. También hacer autorretratos, ayudados por un espejo, o retratar a sus amigos serán ejercicios que les aporten destrezas y los guíen en el camino de aprender a "ver".

La sensibilidad del alumno y del maestro se favorece a través de la apreciación de las expresiones artísticas de otros, tomando en cuenta el contexto en el que se desenvuelve aunado a una escala de valores universales, que lo juzga o no conveniente.

Toda experiencia senso perceptual, será para el educando un descubrimiento en el que se combinan la experimentación y el goce o apreciación. Un elemento importante en la formación de una persona que implica el desarrollo de sus capacidades para sentir y comprender matices de la vida social y la naturaleza, tan sutiles y relevantes que solo pudieron ser expresadas mediante el lenguaje plástico.

Por otro lado, hay que reconocer la importancia de estimular la imaginación función imprescindible; ya que el alumno mientras más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos adquiera en su experiencia cotidiana, mayor será la actividad imaginativa.

A los educadores corresponden prepararse en forma apropiada para poder establecer en sus clases el principio de libertad que toda actividad artística requiere, a partir de los propios intereses del alumno, orientando su sensibilidad y percepción a través de la exploración y experimentación de materiales sin criticar ni imponer formas de expresión particulares. La participación de los mayores radica en no pretender que el estudiante reproduzca las formas del arte adulto, sino reconocer que sus manifestaciones artísticas corresponden a su nivel de desarrollo, experiencias previas y su contexto cultural. (*Social, económico y geográfico*).

El papel mas adecuado para el profesor en el terreno de las artes plásticas es el de coordinador, es decir, una persona que proponga actividades y actúe como moderador mientras éstas se realizan. Alguien que guíe el trabajo sin interferir en el desarrollo creativo de los alumnos.

Es necesario abandonar la idea del uso de la educación artística en educación básica como auxiliar en la preparación de actos cívicos, festivales, concursos, actividades manuales o solo como apoyo para otras áreas de estudio. Por otra parte cabe señalar que el papel más adecuado de los estudiantes de la licenciatura de Artes Visuales que como egresados es importante pensamos en la docencia en cualquiera de los niveles educativos o modalidades del espectro educativo; como una posibilidad laboral, es una preparación responsable; ya que sin ella seguramente estaremos frente a uno o varios problemas; ya que aun sabiendo qué enseñar, el desconocimiento de la metodología para hacerlo puede llevar durante el proceso educativo a frustrar las habilidades de los alumnos.

ANEXOS

Anexo 1

**PAGINACION
DISCONTINUA**

UNIDAD DE TELESECUNDARIA
EXPRESION Y APRECIACION ARTISTICAS
INTEGRACION DE INFORMACION
CUESTIONARIO APLICADO A LOS MAESTROS

El siguiente informe es resultado de un cuestionario aplicado a 58 maestros de telesecundaria de diversos estados de la república. Las preguntas fueron un total de 24 y se formularon en relación al desempeño de las actividades artísticas que se le enseñan a los alumnos de telesecundaria, como es la danza, las artes plásticas y el teatro, pero además, se elaboró un apartado considerando el área de música.

La encuesta puso énfasis en conocer el proceso que sigue el maestro al momento que desarrolla cada actividad, las estrategias que aplica para lograr que los alumnos participen en cada una de ellas y los materiales que utiliza con mayor frecuencia.

Los datos que se obtuvieron a partir de cada pregunta son los siguientes:

1.- ¿Que opinión tienen sus alumnos acerca de la materia (Actividad de Desarrollo) de Expresión y Apreciación Artística?

En un 95 % de los maestros encuestados señalan que los alumnos consideran que la enseñanza de la materia es positiva, mientras que en un 5 % tiene una opinión negativa de ella.

2.- ¿De las tres actividades artísticas incluidas en la Guía de Estudios, cuál es la que los alumnos desarrollan con mas entusiasmo?

Un 51.5 % de profesores coincidieron en señalar que la danza es la actividad que los alumnos desarrollan con más entusiasmo, siguiendo la materia de Artes Plásticas con 31 % y el teatro con un 16.5 %.

3.- ¿Qué otra actividad artística considera usted que sería de interés para sus alumnos?

En orden de importancia, esta en primer lugar la música, siguiendo el

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

dibujo y la pintura, después el canto, manualidades, grabado, alfarería, escultura, cerámica y laminado.

4.- ¿De que manera benefician las actividades artísticas a sus alumnos?

En el 19.3 % de las respuestas se puede observar que los beneficios que obtienen los alumnos en su desarrollo integral, un 12.2 % en la integración e interacción grupal, en un 11.2 % se advierte que promueve la creatividad y la imaginación, en 9.1 % se señala que ayudan en la socialización del alumno, en un 8 % se anota que desarrolla la capacidad corporal, un 6.1 % se avoca a la seguridad que adquiere el alumno al enfrentarse a un público, en un 6.1 % se considera que los alumnos incrementan su capacidad de comunicación y de manifestación de ideas y sentimientos, mientras que en otro 6.1 % se considera que las actividades artísticas permiten que el alumno se relaje de las presiones de otras materias, sólo un 4 % considera que ayuda en el desarrollo cultural y un 9 % se reporta entre aspectos de recreación, convivencia y apreciación de las diversas manifestaciones artísticas.

5.- ¿Como promueve usted el intercambio de opiniones acerca de las diversas expresiones artísticas, tanto las de autores famosos como las elaboradas por lo propios estudiantes?

En primer lugar, con un porcentaje de 13.2 %, se encuentran los comentarios sobre diversas expresiones artísticas, un 10.2 % corresponde a las exposiciones por parte de los alumnos, otro 10.2 % utiliza la lectura. Se encontró que otros medios que utiliza el profesor con mayor frecuencia para promover el intercambio de opiniones son: el trabajo por equipo, técnicas de discusión, exposición por parte del maestro, la comparación, los concursos artísticos y literarios, promover el diálogo, los trabajos de investigación, las dinámicas de grupo y la crítica constructiva. En solo dos casos se encontró que se realiza a través de videos y visita a exposiciones.

6.- ¿Qué estrategias utiliza usted para hacer que los alumnos participen o expresen lo que piensan y sienten por medio de las actividades artísticas?

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Un 27.9 % utiliza la motivación, un 20.5 % parte de la identificación de gustos e intereses, el 14.7 % corresponde a los maestros que dan libertad de creación; la representación individual y grupal ocupan un 13.2 % del total de respuestas, el 7.3 % corresponde a las técnicas de integración, un 4.4 % menciona técnicas de relajamiento.

7. ¿Cómo se organiza para montar alguna danza folklórica?

Se siguen diversos procesos, el más frecuente es donde el maestro selecciona la danza y a los participantes, plantea horarios de ensayo y elige el vestuario; en otro de los procesos, el maestro funciona como coordinador en la selección de la danza y de los participantes y junto con los alumnos plantea los horarios de ensayo y la elección de vestuario; en un tercer proceso el maestro selecciona la danza, él mismo enseña la técnica de pasos, monta la coreografía, está presente en la ejercitación y la práctica y junto con los alumnos diseña la escenografía, vestuario, peinados y maquillaje; en otros casos, el maestro desde el inicio se auxilia de gente profesional en la materia o toma como base las clases televisadas. Solo en dos de los casos no se ha organizado el montaje de alguna danza.

8. ¿Cómo resolvería la necesidad de obtener materiales o algún vestuario para la realización de una danza?

En orden de importancia se obtuvieron las siguientes propuestas:

- Promoción de actividades extras para obtener fondos (rifas, cooperativas, kermés).
- Apoyo de padre de familia.
- Donativos y apoyo de dependencias públicas.
- Confección y realización de vestuario y objetos por los mismos alumnos.
- Préstamo.
- Alquiler.
- Modificación de vestuarios ya existentes.
- Comprar.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

9.- De los siguientes útiles y materiales de dibujo subraye los que utilizará en las sesiones de Artes Plásticas.

Se reordenó la lista original de los materiales utilizados organizándolos de acuerdo a la frecuencia del subrayado:

- Lápices de colores	(31)	- Plumones	(14)
- Sacapuntas	(31)	- Pasteles	(13)
- Gomas suaves de borrar	(30)	- Ceras	(13)
- Lápices de grafito	(30)	- Plumillas	(12)
- Pinturas de agua	(28)	- Papel bristol	(12)
- Marcadores	(25)	- Carboncillo	(11)
- Pinceles	(21)	- Tizas	(11)
- Pinturas de aceite	(19)	- Fijador	(10)
- Plumaz	(17)	- Difuminos	(5)
- Bolígrafo	(17)	- Papel Fabriano	(4)
- Tintas	(16)	- Papel romano	(2)
- Carbón	(15)	- Lápiz conté	(2)

Otros materiales utilizados son:

- Pegamento	(2)	- Yeso	(1)
- Carbón	(3)	- Jabón	(1)
- Periódico	(3)	- Plastilina	(1)
- Papel	(2)	- Barro	(1)
- Papel cascarón	(2)	- Navaja	(1)
- Cartulina	(2)	- Hilos	(1)
- Madera	(2)	- Chaqira	(1)
- Compás	(2)	- Clavos	(1)
- Regla graduada	(2)	- Cristales	(1)
- Transportador	(1)	- Arena	(1)
- Escuadra	(1)	- Sopa de pasta	(1)
- Papel albanene	(1)	- Flores naturales	(1)
- Tinta china	(1)	- Globos	(1)
- Acuarelas	(1)	- Laca	(1)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

10.- Para modelar son necesarios diferentes materiales. señale cuáles de ellos utilizaría con sus alumnos:

Se reordenó la lista original de los materiales organizándolos de acuerdo a la frecuencia del subrayado:

- _ Plastilina (35)
- _ Espátula (29)
- _ Arcilla o Barro (26)
- _ Tabla para modelar (22)
- _ Papel mache (13)
- _ Estiques (10)

Otros materiales utilizados son:

- _ Yeso (5)
- _ Madera (4)
- _ Jabón (4)
- _ Migajón (2)
- _ Parafina (1)
- _ Alambre (1)
- _ Olote (1)

11.- De los útiles y materiales siguientes señale cuáles utilizan con frecuencia los alumnos en sus actividades.

Se reordenó la lista original de los materiales organizándolos de acuerdo a la frecuencia del subrayado:

- | | |
|-------------------|----------------------|
| _ Plastilina (33) | _ Cinceles (8) |
| _ Yeso (29) | _ Formón (8) |
| _ Madera (22) | _ Jicara de coco (5) |
| _ Jabón (22) | _ Gubias (5) |
| _ Alambre (22) | _ Hueso (3) |
| _ Navaja (20) | _ Mazos (3) |

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- Martillos (14)
 - Piedra (13)
 - Olote de mazorca (11)
- Otros materiales:

- Uñete (2)
- Buril (1)
- Bruñidores (no fue subrayado)

- Resistol (2)
- Papel (2)
- Periódico (1)
- Papel cascarón (1)
- Ilustraciones (1)
- Libreta (1)
- Reglas (1)

- Serrucho (1)
- Desarmador (1)
- Martillo (1)
- Alambre (1)
- Tela (1)
- Cuchillo (1)
- Tijeras (1)

12 - Señale los materiales que utilizaría en la actividad de pintura al óleo:

- Pintura de acuarela (27)
- Pinceles (26)
- Caballete (22)
- Paleta (22)
- Papeles (19)
- Cartón (19)
- Espatula (16)
- Trementina (15)
- Aceite de linaza (14)
- Maderas (14)
- Cartones (12)

- Esponja (12)
- Vidrios (11)
- Lápices de colores (10)
- Tablero (9)
- Anillnas (8)
- Crayones (7)
- Cuchillas (5)
- Pasteles (3)
- Tierras (1)
- Godete (no fue subrayado)

Otros materiales:

- Pinturas de óleo (12)
- Pinceles de diferentes números (15)
- Telas (2)
- Lino (1)
- Manta (1)

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

- _ Pinturas de aceite (1)
- _ Disolventes (1)

13 - Para grabar se necesitan diferentes útiles y materiales, señale aquellos que pudiera tener o usar con sus alumnos:

- _ Madera (39)
- _ Navajas (36)
- _ Metal (14)
- _ Piedra (13)
- _ Gubias (12)
- _ Linoiteo (9)
- _ Tuberculos (9)
- _ Buriles (6)

Otros materiales:

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| _ Hueso de aguacate (2) | _ Pirógrafo (1) |
| _ Alambre (2) | _ Puntas secas (1) |
| _ Clavos (2) | _ Exacto (1) |
| _ Cartón (1) | _ Bruñidores (1) |
| _ Corcho (1) | _ Cíncel (1) |
| _ Plastilina (1) | _ Formón (1) |
| _ Tintas (1) | _ Resistol (1) |

14.- De las siguientes expresiones artísticas señale cuáles de ellas podría observar en la comunidad.

En primer lugar se encuentran las artesanías, sigue la pintura, el grabado y con igualdad de puntaje esta la escultura y la arquitectura.

En otras expresiones artísticas que pueden observarse se tiene: danza, teatro, música, figurillas prehispánicas, modelado y murales.

15.- ¿Cómo montaría usted una obra de teatro?

De los diversos procesos que los maestros señalaron se obtiene que un

**TESIS CON
FALLA DE CUBEN**

Anexo 2

TESIS CON
FALTA DE CUBRIR

SEP
TELESECUNDARIA

1
2
3

GUIA DE ESTUDIO



**EXPRESION Y
APRECIACION ARTISTICAS**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Lección 32. *POESIA CORAL EN EVENTOS CONMEMORATIVOS	264
Lección 33. POESIA EPICA	267
Lección 34. POESIA LIRICA I	270
Lección 35. POESIA LIRICA II	273
EXAMEN DE UNIDAD	277

**EDUCACION ARTISTICA
ARTES PLASTICAS**

**UNIDAD I
DIBUJO**

PRESENTACION	279
Lección 1. *¿QUE ES EL DIBUJO?	280
Lección 2. *LA PERSPECTIVA	283
Lección 3. *DIBUJO LIBRE	287
Lección 4. *DIBUJO DE IMITACION	291
Lección 5. *DIBUJO TECNICO Y DIBUJO DECORATIVO	293
EXAMEN DE UNIDAD	297

**UNIDAD II
PINTURA**

PRESENTACION	298
Lección 6. *EL COLOR Y LA ACUARELA	299
Lección 7. *PINTURA AL PASTEL	303
Lección 8. *PINTURA AL FRESCO	306
Lección 9. *PINTURA AL OLEO	309
EXAMEN DE UNIDAD	313

**UNIDAD III
ESCULTURA**

PRESENTACION	314
Lección 10. *EL RELIEVE Y EL VOLUMEN	315
Lección 11. *TALLADO EN JABON	318
Lección 12. *ESCULTURA CON ALAMBRE Y PASTAS	320
Lección 13. *ESCULTURA CON BARRO Y YESO	324
EXAMEN DE UNIDAD	328

UNIDAD IV

PAPELERIA Y CARTONERIA

PRESENTACION	330
Lección 14. *COLLAGE	331
Lección 15. PAPEL PLEGADO	333
Lección 16. RECORTES DE PAPEL	336
Lección 17. *CARTON	338
EXAMEN DE UNIDAD	342

UNIDAD V

GRABADO Y PIROGRABADO

PRESENTACION	344
Lección 18. *SELLOS	345
Lección 19. *GRABADO SOBRE LINOLEO	347
Lección 20. *GRABADO SOBRE BARRO	349

Lección 21. *PIROGRABADO	352
EXAMEN DE UNIDAD	355
UNIDAD VI	
JUGUETERIA EN MADERA	
PRESENTACION	356
Lección 22. ROMPECABEZAS	357
Lección 23. COCHES	361
Lección 24. *MUÑECOS	364
Lección 25. CABALLOS	367
EXAMEN DE UNIDAD	371
UNIDAD VII	
PLUMARIA Y TEJIDO	
PRESENTACION	372
Lección 26. ANIMALES EMPLUMADOS	373
Lección 27. *TARJETAS	376
Lección 28. TEJIDO A MANO I	379
Lección 29. TEJIDO A MANO II	382
EXAMEN DE UNIDAD	385
UNIDAD VIII	
ESCULTURAS MOVILES Y MUÑECOS DE TRAPO	
PRESENTACION	386
Lección 30. *ESCULTURAS CON ALAMBRE	387
Lección 31. *ESCULTURAS CON HOJAS DE MAIZ	389
Lección 32. *ESCULTURAS EOLICAS	393
Lección 33. MUÑECOS DE TRAPO I (ANIMALES)	396
Lección 34. MUÑECOS DE TRAPO II	398
Lección 35. *MUÑECOS GUIÑOL	401
EXAMEN DE UNIDAD	405

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

UNIDAD I DIBUJO

PRESENTACION

Las artes plásticas constituyen un lenguaje que te permitirá manifestar tu pensamiento y afectividad a través de líneas, formas y colores, desarrollando habilidades y destrezas aplicables además a diversas situaciones de tu vida escolar.

Al emplear este lenguaje, pondrás en práctica tu creatividad y adquirirás capacidades que te permitirán alcanzar objetivos en esta disciplina y te ayudará a manejar mejor algunos contenidos de las otras áreas de estudio.

Para dar inicio a este curso abordaremos primeramente el tema del dibujo, desglosado en cinco lecciones que son: ¿Qué es el dibujo?, la perspectiva, dibujo libre, dibujo de imitación y dibujo técnico.

El dibujo, desenvuelve el sentido estético y proporciona ciertas destrezas en el manejo de lápices y plumas; pero además, desarrollará tu capacidad de observación al imponer el reconocimiento minucioso de figuras, cuyas formas deben ser trasladadas al papel.

Demos fin a esta presentación y comienzo al curso, citando estas palabras de Rousseau: "Quisiera que mi alumno cultivara el arte del dibujo no solamente por el arte mismo, sino por hacer que tuviera la mano dispuesta y la vista hábil".

OBJETIVO: Realizarás ejercicios de dibujo.

CONTENIDO

En ésta y las cuatro próximas lecciones, conocerás algunas nociones elementales sobre dibujo, con el propósito de que puedas hacer uso de él en las diversas actividades que realizaremos durante el curso.

Al dibujar, se reproduce con cierto grado de aproximación la forma de una persona, un animal o una cosa, ya sea de la realidad o de la imaginación, procurando que en el dibujo se conserven la proporción y la armonía que hay en sus diversas partes.

Además es necesario reproducir también, por lo menos aparentemente, el volumen que todo cuerpo tiene, es decir, sus tres dimensiones (largo, ancho y profundo).

La forma, es una cualidad de los cuerpos que existe independientemente de que haya luz o no, pues aunque en la oscuridad no puedes ver un objeto, es posible tocarlo y sentir su configuración física (forma), palpando su contorno.

Para dibujar, puedes reproducir en una superficie, la forma de un objeto que te sirva como modelo. ¿Cómo es posible hacerlo?... Por medio de líneas.

Por ejemplo, si te pedimos que dibujes la forma de la hoja que estás leyendo, trazarás sobre un papel un conjunto de 4 líneas (una arriba y una abajo, una a la derecha y otra a la izquierda), la forma que esta hoja tiene recibe el nombre de rectángulo y permite distinguirla de un cuadrado, un círculo, un triángulo, etc. Y un dibujo parecido obtendrías si te pidiéramos que dibujaras el pizarrón de tu salón ¿no es cierto?

Pero si te pedimos que reproduzcas la forma del cuerpo de tu maestro encontrarías que se trata de una tarea un poco menos sencilla ¿verdad? Esto ocurre porque hay unos cuerpos cuyas formas son más complicadas que las de otros. Por lo tanto, las líneas mediante las que es posible reproducirlas, también son un poco más difíciles de trazar.

En el caso del cuerpo de una persona, notarás que está formado por varias partes: brazos, piernas, tronco, cabeza, etc., y que todas ellas guardan una proporción entre sí. Si al dibujar tú exageras el tamaño de una de esas partes, la proporción existente se romperá y el resultado de tu dibujo se parecerá en poco



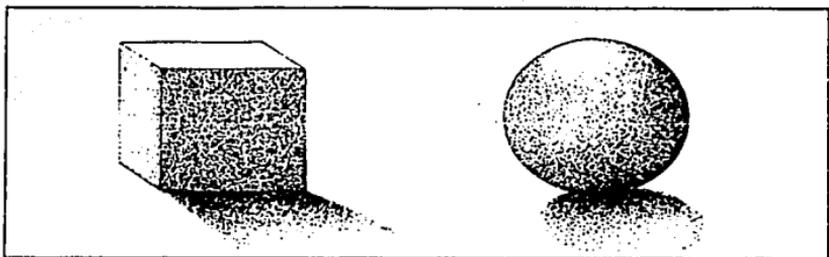
o en nada a la figura real de tu modelo. y lo mismo ocurre en el caso del pizarrón, pues si las 4 líneas que trazas son diferentes y no guardan entre sí la proporción que caracteriza a los rectángulos, tu dibujo no se parecerá al pizarrón.

Aquí apreciarás la importancia de lo que ya te habíamos dicho: que al dibujar es necesario conservar la proporción y la armonía que hay entre las partes que componen el cuerpo del modelo.

Y hay algo más que debes aprender sobre el dibujo: cuando intentas dibujar una pelota, empiezas por trazar un círculo y después no sabes qué más dibujar para reproducir exactamente su forma, porque el círculo solo, no se parece mucho a ella.

Este problema se debe a que los cuerpos tienen tres dimensiones (largo, ancho y profundo), mientras que la superficie sobre la cual se dibuja, solo tiene dos de ellas (ancho y largo).

Sin embargo, puedes solucionar ese problema haciendo dibujos como los del cubo y la esfera de abajo, los cuales parecen tener tres dimensiones.



Como puedes observar, el empleo de "sombras" es lo que permite hacer eso. En una de las próximas lecciones veremos más detenidamente lo relativo al empleo adecuado del sombreado.

Para poder dibujar son necesarias dos cosas: una superficie sobre la cual trazar líneas y un objeto con el cual dibujarlas.

A continuación te exponemos la variedad de materiales y herramientas que puedes emplear en tus actividades:

SUPERFICIES: Papel satinado, de superficie lisa y tersa (papel mantequilla, cebolla, lustre, celofán albanense, metálico, cuché), papel poroso, de superficie

áspera y porosa (papel sanitario, revolución, crepé, cartulina, marquilla, cartoncillo, etc.), papel mixto (china, bond, manila, carbón, pergamino, encerado, engomado), y cartonaje (papel minagrís, manila grueso, cascarón, ilustración, lija y cartón). También puedes dibujar sobre telas y fibras tales como: lana, algodón, seda, lino, ixtle, acrílico, nylon, etc., y encima de muros, rocas, troncos, tablas, etc., si están libres de polvo, asperezas y humedad.

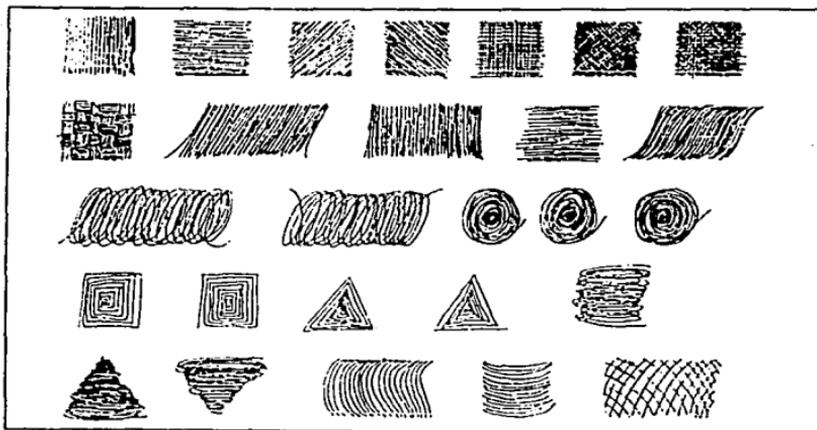
INSTRUMENTOS: Carbón vegetal, tizones, lápices (suaves para dibujo libre, medio duros y duros para trazar letras o dibujos geométricos), tinta china, plumillas, plumones y pinceles.

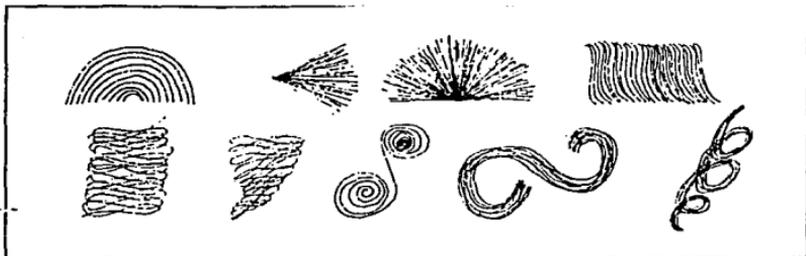
HERRAMIENTAS: Sacapuntas, borrador y útiles de geometría (regla graduada, escuadras, transportador, compás, etc.).

Ahora realiza las siguientes

ACTIVIDADES

- Sobre una hoja de papel y con un lápiz suave de preferencia, realiza los trazos que se sugieren en el dibujo, con el objeto de que obtengas agilidad y destreza en los movimientos de la mano.
- Afloja la muñeca y trata de que al realizar los ejercicios, el brazo se mueva con suavidad.





AUTOEVALUACION

Para evaluar tu trabajo, considera si las actividades que realizaste, reúnen las siguientes características.

ORGANIZACION: Si tuviste a tiempo y a la mano, los materiales necesarios para la realización de la actividad.

LIMPIEZA: Si al finalizar tu tarea, tiene un buen aspecto.

FLEXIBILIDAD: Si tu brazo se mueve con más soltura.

FIRMEZA: Si al realizar los trazos adquiriste seguridad.

Otorga de uno a dos puntos a cada rasgo según el grado de adelanto que hayas obtenido y compara el resultado con la escala estimativa correspondiente.

Nota: Investiga en la siguiente lección, cuál es el material que necesitarás para realizar las actividades, con el objeto de que lo lleves a la escuela en la siguiente sesión de artes plásticas y puedas trabajar con él.

LECCION 2

LA PERSPECTIVA

OBJETIVO: Aplicarás reglas sencillas para realizar dibujos en perspectiva.

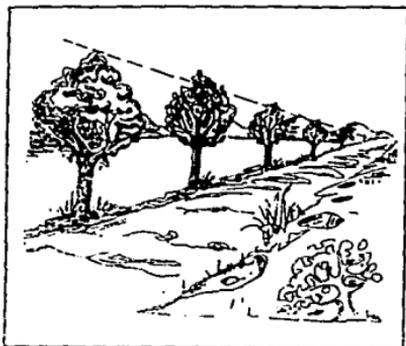
CONTENIDO

En la lección anterior te dijimos que a pesar de contar con sólo dos dimensiones sobre la superficie en la cual dibujamos, es posible dar la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

apariciencia de una tercera (profundidad) mediante el empleo del sombreado y de la perspectiva.

Para poder explicarte qué es la perspectiva, te pediremos imaginar que estás sentado a la orilla de una carretera completamente recta, sin declive alguno y, a tu lado pasa un camión. En el momento en que esto sucede, puedes ver al camión en todo su tamaño y difícilmente lograrías abarcarlo con la vista, pero a medida que se va alejando, va perdiendo aparentemente su aspecto normal para hacerse más pequeño paulatinamente; al mismo tiempo que los colores fuertes con los cuales está pintando, ahora se van tornando cada vez más desteñidos y grises.



De igual manera si imaginamos que en esa carretera están plantados a lo largo del camino una serie de árboles, parecerá que los que están al fondo, son más pequeños.

Esto sucede porque las formas al igual que los objetos, sufren ante nuestra vista transformaciones considerables según la distancia a la que se encuentren de nosotros. Solamente los objetos redondos permanecen inmutables en cuanto a su aspecto, lo único que varía con la distancia es su tamaño.

La perspectiva es entonces, aquella parte de la óptica que da reglas para representar los objetos en su aspecto natural y con las deformaciones que sufren según la distancia y la posición del observador. Sirve de base para poder dar las proporciones adecuadas a las figuras, según el sitio en que estén colocadas.

A continuación te presentaremos los elementos principales de la perspectiva lineal.

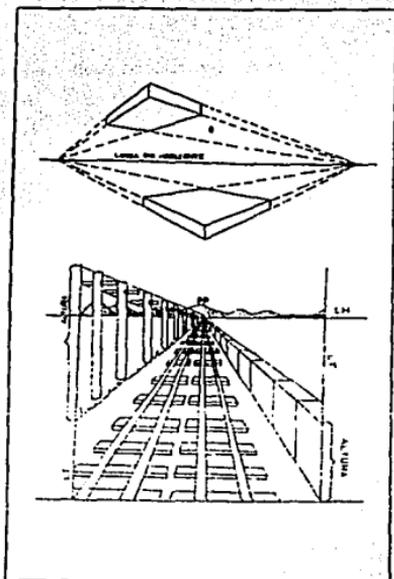
- La línea de horizonte.
- El punto principal.
- Las líneas de tierra.
- Las líneas de fuga.
- Los puntos de distancia.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

La línea de horizonte

En la naturaleza el horizonte es el punto donde tierra y cielo parecen unirse, y la encontramos siempre a la altura de nuestra vista, teniendo la cabeza erguida.

Cuando lo que vamos a pintar o dibujar es un llano, la línea de horizonte es visible porque en este caso está formada por el verdadero horizonte; si hay árboles, cerros u otros obstáculos, la línea de horizonte es invisible y sólo existe desde el punto de vista teórico o ficticio.



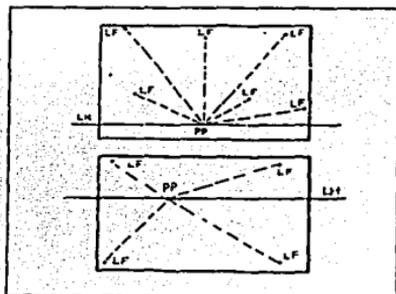
Todos los objetos situados debajo de la línea de horizonte, parecen tener líneas ascendentes y todos los que están colocados encima, parecen tener líneas descendentes. En los primeros se ve la parte superior, en los segundos la inferior. Cuando el objeto no está colocado ni abajo ni arriba, sino precisamente en medio, las líneas ascendentes y descendentes no existen y el objeto no se ve deformado sino empequeñecido más o menos según la distancia.

Punto principal

Es el punto de fuga principal a donde concurren todas las líneas de fuga. Este punto se coloca siempre sobre la línea de horizonte.

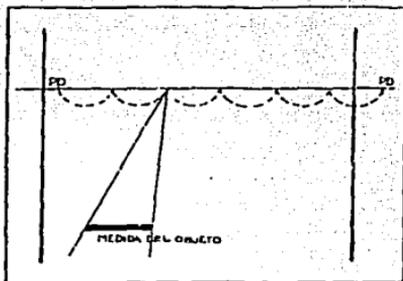
Línea de tierra

Son la línea inferior y las dos verticales del cuadro. Sobre la línea inferior se toman las medidas de frente y de profundidad. Sobre las verticales, las de altura y estas medidas se transportan hacia el horizonte.



Líneas de fuga

Son las líneas que parten de cualquier lugar del cuadro y se dirigen al punto principal.

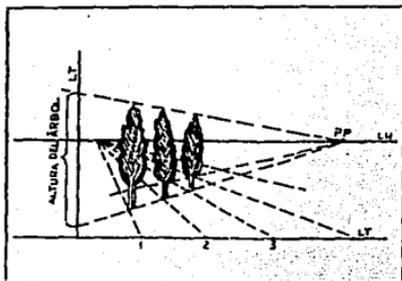


Punto de distancia

Los puntos de distancia son muy importantes, pues ellos pueden hacer agradable la perspectiva si están bien colocados y, en caso contrario la deforman con el consiguiente aspecto desagradable a la vista.

ACTIVIDADES

- Observa un objeto que tengas a tu alcance a cierta distancia y aléjate poco a poco para que aprecies si sufre alguna deformación.
- Cambia tu punto de observación para que notes si su perspectiva es diferente.
- Trata de encontrar la línea de horizonte real desde algún lado de la escuela que te permita observar esta característica.
- Sobre una hoja en blanco realiza un sencillo dibujo tratando de aplicar las indicaciones que te dimos sobre la perspectiva.



AUTOEVALUACION

Observa si en el dibujo que realizaste, están presentes los elementos mencionados en el contenido de la lección:

- La línea de horizonte.
- El punto principal
- Las líneas de tierra
- Las líneas de fuga.
- Los puntos de distancia.

Otorga hasta dos puntos por cada elemento y compara el total con la escala estimativa correspondiente.

Nota: Investiga en la siguiente lección cuál es el material que necesitarás para realizar las actividades, con el objeto de que lo lleses a la escuela en la siguiente sesión de artes plásticas y puedas trabajar con él.

LECCION 3

DIBUJO LIBRE

OBJETIVO: Emplearás las técnicas aprendidas en dibujos libres.

CONTENIDO

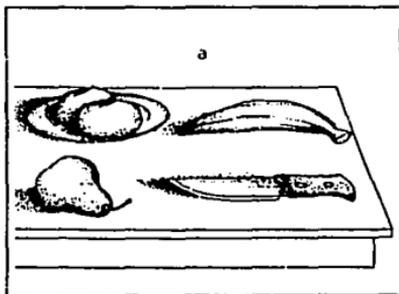
Para que al realizar un dibujo de tema libre obtengas los mejores resultados, es necesario que conozcas y manejes algunas técnicas que te faciliten tu labor. De este modo en esta lección abordaremos un tema de gran importancia: la composición.

Dentro de la composición existen dos factores fundamentales que necesariamente deben combinarse entre sí, esto es: unidad y variedad

UNIDAD dentro de la variedad

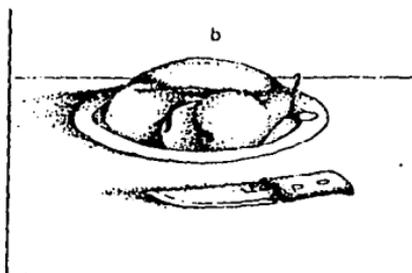
VARIEDAD dentro de la unidad

Observa los siguientes ejemplos:



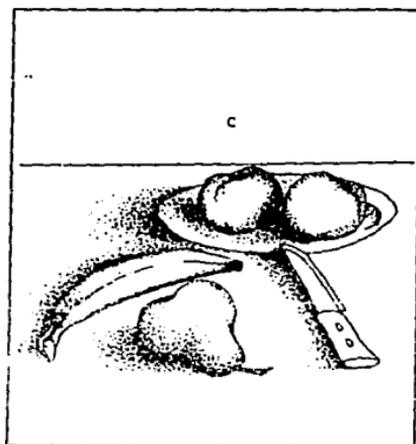
En el dibujo (a) como habrás podido notar, el factor variedad está presente no sólo por los distintos objetos que ahí se encuentran, sino también porque entre ellos hay diferentes formas: el melocotón redondo, el plátano alargado, el plato circular, el cuchillo en forma recta. Por otro lado la distribución también presenta variedad: el plato con los melocotones arriba, un poco más abajo y a la derecha el plátano y abajo de éstos la pera y el

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



cuchillo; todo separado, distante. Pero, ¿te parece agradable?, verdad que no?. Da la impresión de que los objetos están dispersos por la mesa y la mirada tiene que andar de un lado al otro. Les falta *unidad*.

En el dibujo (b), se juntaron todos los elementos en el plato y el cuchillo delante del mismo ¿qué te parece?.



En cuanto al factor *unidad* está perfecto, pero el factor *variedad* se ha perdido, todo parece un solo bloque.

Recuerda que es necesario combinar los dos factores, observa la figura (c), en la cual se han combinado los dos factores.

Ahora bien, cuando se trata de pintar un paisaje, no podemos estar cambiando las cosas de su sitio como hicimos con las frutas (cuando se trata de una copia), entonces lo que hacemos es *invernarnos* nosotros tratando de hallar un encuadre y un ángulo visual desde el cual la composición de la imagen reúna los factores básicos *variedad* y *unidad*.

Existe una manera muy fácil de buscar el encuadre apropiado, confeccionando un pequeño marco de papel grueso o en madera (de color obscuro) a través del cual observaremos el paisaje que queremos pintar, moviéndonos a izquierda y derecha, acercándonos, y alejándonos, subiendo y bajando el nivel visual, etc.

Otro aspecto importante dentro de la composición artística es el de hallar dentro del espacio disponible uno o más puntos, una o más divisiones cuya distribución sea perfecta artísticamente. Por ejemplo:

Supongamos que tenemos una superficie en donde vamos a realizar nuestra pintura y debemos dividirla en dos partes.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Si lo dividimos a la mitad exactamente, la imagen será estática, monótona, sin originalidad, sin variedad.

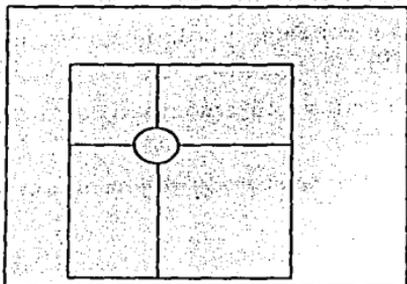
Si hacemos la división a un extremo del cuadro, la imagen ofrecerá un notorio desequilibrio, la variedad resultará exagerada.

Te preguntarán dónde debe colocarse la línea divisoria; a lo cual te respondemos que en la antigüedad, un arquitecto romano resolvió este problema de la siguiente manera: "para que un espacio dividido en partes desiguales resulte agradable y estético, deberá haber entre la parte más pequeña y la mayor, la misma relación que entre ésta mayor y el todo".

Es decir, si tenemos un segmento de ocho cm. de largo y lo dividimos en dos partes desiguales de 5 y 3 cm. nos encontraremos con que entre la parte más pequeña (3) y la más grande (5), existe la misma relación proporcional de medidas que entre la mayor (5) y el largo total (8) porque $\frac{3}{5} = \frac{5}{8}$. Si resolvemos estos quebrados observaremos que el resultado es el mismo: 1.6.

El arquitecto romano que te mencionamos anteriormente, encontró que la expresión aritmética para lograr la división adecuada, que llamaremos "sección dorada", es igual a 1.618.

Esto quiere decir que, cuando tú quieras hallar la "sección dorada", dividirás el largo del espacio que vas a pintar entre 1.618 y si consideras conveniente, también el ancho.



El resultado de la división te indicará el lugar donde debes colocar el elemento más importante del cuadro.

Existen algunos otros elementos que pueden ayudar a lograr una buena composición artística, pero creemos que con los que ahora conoces, podrás empezar a practicar.

Por otro lado, te invitamos a que busques de qué otra manera puedes mejorar la composición no sólo de tus dibujos y pinturas, sino de todos los trabajos en donde puedas aplicar este conocimiento. como puede ser el periódico mural.

ACTIVIDADES

- Recorta de revistas, periódicos o lo que tengas a tu alcance, los elementos necesarios para realizar un ejercicio de composición.
- Organízalos sobre una superficie (donde serán pegados más tarde) de diferentes maneras hasta que logres la mejor combinación de unidad y variedad.
- Busca la "sección dorada" en la superficie que vas a utilizar, para que coloques ahí el elemento principal de la composición.
- Cuando hayas terminado, compara tu trabajo con el de tus compañeros y muéstralo a tu profesor.

AUTOEVALUACION

Para evaluar tu trabajo, considera si el ejercicio que hiciste reúne las siguientes características:

- UNIDAD:** Si dentro de la variedad hay unidad
- VARIEDAD:** Si dentro de la unidad hay variedad
- SECCION DORADA:** Si localizaste la sección dorada y colocaste ahí el elemento más importante del cuadro.
- ORGANIZACION:** Si tuviste a tiempo y a la mano los materiales necesarios
- LIMPIEZA:** Si al terminar tu trabajo tiene una buena presentación.

Otorga dos puntos a cada rasgo y compara el resultado con la escala estimativa correspondiente.

**TESIS CON
FALTA DE ORIGEN**

OBJETIVO: Realizarás ejercicios de dibujo

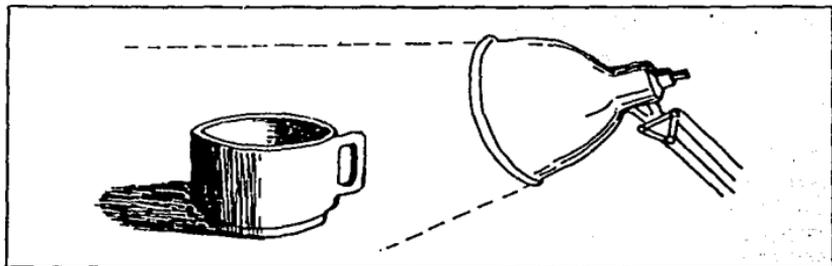
El dibujo de imitación consiste en reproducir con la mayor precisión posible, el modelo que haya sido elegido; aunque en algunas ocasiones, los dibujantes no se proponen reproducir fielmente los rasgos, si no al contrario, pueden intentar representarlos alterando sus verdaderas características para darle un sentido diferente; tal es el caso de las caricaturas.

Pero de cualquier manera, aún para los dibujos de esa clase, es sumamente valioso conocer algunas técnicas que permiten enriquecer los detalles de la obra, pues aunque no se intente reproducir exactamente la realidad, el empleo del sombreado y de la perspectiva, así como el conocimiento de los diversos materiales y herramientas que pueden ser utilizados, favorecen indudablemente la labor del artista cuando éste quiere expresar algo mediante el dibujo.

De este modo, al igual que en otras lecciones, en ésta trataremos dos temas que podrás emplear en tus trabajos. El primero de ellos será el sombreado.

Cuando un objeto es iluminado por sólo uno de sus lados, una parte de él queda cubierta de sombras.

Además, el cuerpo proyecta su sombra sobre la superficie donde se encuentra colocado.



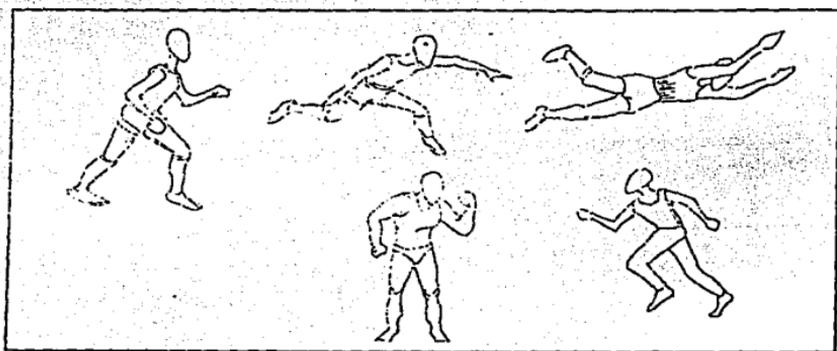
Como puedes observar, los cuerpos opacos proyectan sombra en la parte opuesta a la fuente de la que proviene la luz.

En las partes sombreadas de un objeto, hay distintos grados de intensidad, a los cuales podemos llamar "valores". Esas diferentes intensidades de las sombras permiten que los relieves, depresiones, rugosidades, huecos, ángulos, etc. de un rostro, un objeto o cualquier modelo, se destaquen y se hagan sensibles a la vista.

Para el empleo correcto del sombreado, es necesario distinguir tres zonas de luz y sombra: a) luz (zona formada por las partes más brillantes, tanto del cuerpo que sirve como modelo, como del lugar en que se encuentra), b) (sombra (formada por las partes más oscuras), y c) claroscuro (zona intermedia entre las dos anteriores).

Otro elemento que debes conocer, es el de cómo dar la impresión de movimiento en las figuras.

Cada animal y cada persona se mueven de un modo especial. Es importante entonces que antes de dibujar, observes cómo caminan y cambian de actitud, cómo se produce la coordinación de sus movimientos y cómo cambian la proporción y el tamaño de sus partes según la perspectiva.



En el cuerpo humano, el centro de gravedad varía según la acción que desarrolla, pero en general, se considera a la parte central del estómago (el ombligo), el punto de equilibrio. A partir de este punto, deben trazarse las demás partes del cuerpo, con una extensión y una ubicación que expresen la clase de movimiento que se está realizando.

Finalmente, es muy sencillo dibujar a una persona o animal saltando. Es suficiente con que hagas aparecer la figura por encima del suelo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ACTIVIDADES

- Elabora un cuadro de valores (sombras) de la siguiente manera: Divide una hoja de papel en 10 partes iguales, haciéndole algunos dobleces. El primer espacio déjalo en blanco, el siguiente cúbrelo con trazos de tu lápiz, procurando que estos sean muy suaves, casi imperceptibles. En el tercero, deberás aumentar la intensidad de los trazos, de tal modo que se distingan mejor que en el anterior. Con los demás espacios, aumenta paulatinamente las sombras hasta que el último quede cubierto por una capa muy oscura de carbón.
- Forma un equipo con cuatro de tus compañeros. Ponte de acuerdo con ellos para elegir como modelo un objeto cercano y proponte reproducirlo. Trata de resaltar aquellos aspectos que consideres importantes, con el fin de que tu dibujo se parezca al objeto real.
- Emplea la gama de sombras que elaboraste con anterioridad, procurando que se distingan sobre todo las tres zonas de luz y sombra que mencionamos al inicio de la lección.

AUTOEVALUACION

Concluidos los dibujos, reúnelos y muéstralos a los demás compañeros del grupo. Analiza el tuyo críticamente, tomando en cuenta los siguientes rasgos.

SOMBREADO: Si se notan en el dibujo las tres zona de luz y sombra.

LIMPIEZA: Si al finalizar tu trabajo, tiene un buen aspecto

INTEGRACION: al trabajo de equipo

ESFUERZO: por realizar bien la actividad.

Otorga hasta dos puntos a cada rasgo, súmalos y compara el total con tus compañeros.

LECCION 5

DIBUJO TECNICO Y DIBUJO DECORATIVO

OBJETIVO: Aplicarás algunas nociones de dibujo decorativo y técnico en sencillos ejercicios.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CONTENIDO

Dibujo Decorativo

El dibujo decorativo es una actividad artística que tiene muchas aplicaciones prácticas, pues con él puedes adornar cuadros, papeles, el periódico mural, etc. Consiste en hacer pequeños adornos que se repiten a lo largo de superficies estrechas que pueden ser de papel, tela, madera, etc.

Un requisito indispensable para elaborar buenos dibujos de decoración, es que los motivos no resulten monótonos y que tampoco rompan la unidad y el ritmo de conjunto, evitando el empleo de diseños muy diferentes entre sí. Esto puede resolverse fácilmente tomando en cuenta lo siguiente:

Si tu motivo es geométrico (líneas rectas, ángulos, triángulos, etc.), combina dos y hasta tres diferentes figuras, procurando que haya un orden entre ellas y que parezca como si entre las tres se formara un solo motivo.

Si tu motivo es una graffa (animales, flores, hojas de plantas, etc.) será preciso que seas muy cuidadoso si deseas presentarla junto con otra, es decir, alternadas. Sería mejor que diseñaras una enriqueciendo todo lo posible sus detalles, para que por sí sola ofrezca variedad a la vista.

No combines motivos geométricos con graffas, pues hay un rompimiento en la continuidad del ritmo en el dibujo.

Dibujo Técnico

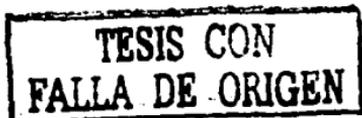
El dibujo técnico es una actividad que puede ayudarte a resolver algunos problemas al trazar tus bocetos en las pinturas y en las actividades que realizarás mas adelante. Además puedes obtener mucha variedad en los resultados, pues las formas geométricas obtenidas con escuadras y compás te permiten hacer diseños modernos, diferentes a los paisajes, retratos, etc.

El dibujo técnico tiene como base el conocimiento de las matemáticas y la geometría; por ello, deberás poner en práctica mucha precisión y una gran limpieza en los ejercicios que te pediremos que realices.

Hay dos campos en el dibujo técnico que deseamos mostrarte, ellos son:

a) letterismo

b) geometrismo



Letrerismo

Esta actividad consiste en trazar letras proporcionadas, simétricas y de un mismo tipo, las cuales sirven para poner títulos al dibujo técnico, así como para rotular otras cosas. Tú podrías emplear el letterismo al formar tu periódico mural.

Observa las letras del dibujo, para que aprecies los diferentes tipos que hay de ellas y, que en cada grupo existe unidad en el diseño. Para hacerlas es necesario que traces dos o tres líneas paralelas, cuya separación dependerá del tamaño que quieras dar a las letras.

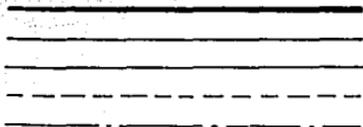


Geometrismo

Consiste en dibujar figuras geométricas con medidas y ángulos exactos, con ayuda de escuadras, compás y otros útiles.

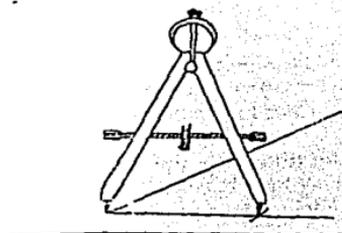
Traza de líneas:

Aprende a trazar los diferentes tipos de líneas, con las cuales puedes aumentar la nitidez de tus dibujos y dar aparente volumen a figuras geométricas, para los casos que se mencionan a un lado de ellas.



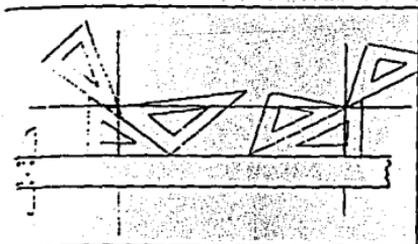
Subrayados, margen.
Contornos visibles
Contornos ficticios
Contornos no visibles
Cortes, ejes, etc.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



ACTIVIDADES

— Selecciona algún título o tema de tu cuaderno de apuntes y adórnalo enmarcándolo con dibujos decorativos. Muestra el resultado de tu trabajo al maestro y a los compañeros y pregúntales si ha mejorado el aspecto de tus notas gracias al adorno.



— Decora el marco del periódico mural, coloca los títulos correspondientes aplicando las nociones de letterismo y realiza trazos de líneas para hacer resaltar los aspectos importantes del periódico.

AUTOEVALUACION

Para evaluar tu trabajo, considera si

tiene las siguientes características:

VARIEDAD: Si combinaste dos o tres figuras, procurando que hubiera un orden entre ellas y pareciera que entre todas se formara un solo motivo.

UNIDAD: Si evitaste emplear diseños muy diferentes entre sí.

LIMPIEZA: Si al terminar tu trabajo tiene una buena presentación.

Otorga de uno a dos puntos a cada rasgo y compara el resultado con la escala estimativa correspondiente.

NOTA: Investiga en la siguiente lección, cuál es el material que necesitarás para realizar las actividades, con el objeto de que lo tengas a mano en el momento oportuno.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

**EDUCACION ARTISTICA ARTES PLASTICAS
EXAMEN CORRESPONDIENTE A LA PRIMERA UNIDAD**

ALUMNO (A)	_____		
	Apellido Paterno	Materno	Nombre (s)
PROFESOR (A)	_____		
CLAVE DE LA ESCUELA	_____	LOCALIDAD	_____
MUNICIPIO	_____	ENTIDAD FTVA.	_____
NUMERO DE ACIERTOS	_____	CALIFICACION	_____

1. LEE CUIDADOSAMENTE LAS SIGUIENTES CUESTIONES Y ESCRIBE EN EL PARENTESIS LA LETRA QUE RELACIONE CORRECTAMENTE AMBAS COLUMNAS

1. () Al dibujar se reproduce una forma por medio de: (A) Principal
2. () Cuando reproducimos (aparentemente) el volumen de una figura utilizamos las:
(B) Composición
(C) Horizonte
3. () Cuando en un dibujo se da la apariencia de profundidad, se utilizó la:
(D) Líneas
4. () En perspectiva, las líneas que parten de cualquier lugar del cuadro y se dirigen al punto principal son las líneas de:
(E) Sombras
(F) Valores
5. () En perspectiva, el punto donde tierra y cielo parecen unirse se llama línea de:
(G) Perspectiva
(H) Fuga
6. () En perspectiva, el punto a donde concurren todas las líneas de fuga se llama punto:
(I) Decorativo
7. () La unidad y la variedad en un cuadro son dos factores muy importantes en la:
8. () Otra forma de llamar a las sombras es:
9. () Consiste en hacer pequeños adornos que se repiten a lo largo de superficies, el llamado dibujo:

700
MAY 1961

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

ARTES PLASTICAS

UNIDAD II PINTURA

PRESENTACION

Abordar en esta unidad el tema de la pintura tiene como objetivo principal propiciar el manejo del color como un lenguaje a través del cual puedas expresarte. Ya en otras presentaciones hemos señalado la importancia de las actividades artísticas como medio de expresión y toca ahora al color su turno.

Estamos seguros de que este tema no será del todo nuevo para ti, pues a lo largo de nuestra historia se ha venido utilizando de muy diversas formas, como son por ejemplo, las pinturas murales de algunos templos prehispánicos y los trabajos artesanales.

En las lecciones que componen esta unidad, se dan las características generales de cuatro técnicas, a saber: acuarela, pastel, fresco y óleo. En ellas se señalarán los materiales necesarios para trabajar y algunos lineamientos para su ejecución.

Estudia con atención e los contenidos, pues probablemente puedas aplicar posteriormente tus conocimientos en la realización de un mural para el decorado de tu escuela o tu comunidad.



**PAGINACION
DISCONTINUA**

BIBLIOGRAFÍA

1. Alberto Magda. **La televisión didáctica**. España. Ed. Mitre. 1984.
2. Antología de Educación Especial. Evaluación del Factor preparación Profesional. SEP. Centro de Publicaciones. México. 2000.
3. Arnheim, Rudolf. **Consideraciones sobre la educación artística**. España. Paidós Estética. 1993.
4. Balmori, Santos. **Áurea Mesura**. México. Universidad Nacional Autónoma de México. 1978.
5. Beljon, J.J. **Gramática del Arte**. Trad. Menchú Gómez Martín. España. Celeste Ediciones. 1993.
6. Buenfil, Early Coordinador. **Escuela, Medios y Aprendizaje**. Elementos referenciales para el quehacer docente. **Telesecundaria**. SEP; ILCE; SER; OEA. México. 2000
7. Eisner Elliot W. **Educación la Visión Artística**. España. Paidós. 1995.
8. Fehrman, R; Fehrman, C. **Color**. El secreto y su influencia. México. Pearson Educación. 2001.
9. Gardner, Howard. **Educación Artística y desarrollo humano**. México. Paidós Educador. 1994.
10. Gardner. Howard. **Estructuras de la Mente**. La teoría de las inteligencias múltiples. México. FCE. 1994.
11. Gómez Palacio, Margarita y otros; **El niño y sus primeros años en la escuela**. Biblioteca para la actualización del maestro. México. Comisión Nacional de libros de texto gratuitos, SEP. 1995.
12. Itten, Johanes. **El arte del color**. México. Noriega. 1994.
13. Kandinsky, Wassily. **Punto y línea sobre el plano**. México. Ediciones Coyoacán. 1994.
14. Latapí Sarre, Pablo. Coordinador. **Un Siglo de Educación en México II**; Biblioteca mexicana. México. Fondo de Cultura Económica. 1998.
15. Lazzoti, Lucia. **Educación Visual**. El lenguaje visual. Trad. Juan Pablo Wert. España. Mare Nostrum, Ediciones didácticas. 1994.
16. Lecturas Universitarias. Antología de Matemáticas. Universidad Autónoma de México. México. 1983.

17. Lojero Cancino, Fernando. **Apreciación y Expresión Plásticas**. Santillana. México. 1997.
18. Libro para el maestro. **Educación Artística. Primaria**. SEP; México, 2000.
19. Lowenfield, Víctor. **Desarrollo de la capacidad creadora**. Argentina. Ed. Kapeluz. 1980;
20. Malins, Frederik. **Mirar un cuadro**. Para entender la pintura. España. Herman Blume Ediciones. 1984.
21. McLuhan M. y McLuhan E. **Leyes de los medios. La nueva Ciencia**. México. CNCA-Alianza. 1990
22. Munari, Bruno. **Diseño y Comunicación Visual**. Una contribución a una metodología didáctica. España. G.G Diseño. 1985.
23. Pérez Ulloa, Iris. **Didáctica de la Educación Plástica**. El taller en la escuela. 2ª Argentina. ed. El ateneo. 2000.
24. Plan y programas de estudio para secundaria. Educación Básica SEP. México. 1993.
25. Porcher, Louis. **La estética, lujo o necesidad**. Argentina. Ed. Kapeluz. 1975.
26. Quiles, Manuel **Antología de Documentos Normativos para el Profesor de Educación Básica. Programa de Desarrollo Educativo 1995-2000**. México. TME SA de CV. 1998.
27. Read, Herbert. **Educación por el Arte**. Argentina. Paidós. 1991.
28. Schmelkes Sylvia, **Hacia una mejor calidad en nuestras escuelas**. Biblioteca para la actualización del maestro. SEP. 1992. México.
29. Smith, Stan. **Anatomía, perspectiva y composición**. España. Herman Blume. 1985.
30. Solana, Fernando, Cardiel Raúl y Bolaños Raúl. Coordinadores. **Historia de la educación pública en México**. México. Fondo de Cultura Económica. SEP. 1997.
31. Wong, Wucius. **Fundamentos del Diseño**. España. G.Gili. 2002.
 - **Donald en el país de las matemáticas**. © The Walt Disney Company.
 - **Microsoft® Encarta 2001**