

82
291



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

**EL VALOR DE LAS TÉCNICAS DEL HEMISFERIO DERECHO
EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO**



T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A
LORENA D' SANTIAGO TIBURCIO



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

DIRECTOR DE TESIS:
LIC. IGNACIO SALAZAR ARROYO
MEXICO, D. F. 1997



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

*Este trabajo lo dedico a todos mis alumnos,
a mis amigos, a mis familiares y en especial
a mis hijos, Diego y Andrés y a mi
esposo Salvador.*



I.-INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se sustenta en la aplicación de una dinámica didáctica de actividades, dirigida a reforzar el programa de enseñanza-aprendizaje del dibujo de la Universidad Vasco de Quiroga enfatizando la necesidad de que las experiencias educativas realmente desarrollen las habilidades y competencias cognoscitivas en los estudiantes, creando conocimientos que puedan ser reproducibles en las diversas situaciones que el contexto real les imponga.

Dentro de las habilidades que se pretenden destacar se encuentra la capacidad de comunicación y representación visual mediante el dibujo, su interpretación y clasificación de forma útil.

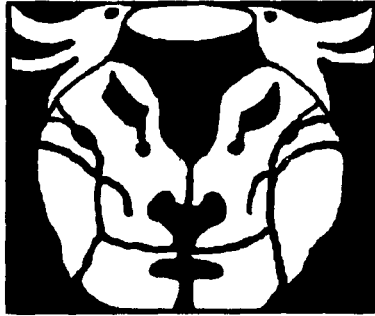
Se requiere formar a un estudiante capaz de trabajar de manera independiente utilizando estas competencias, y prepararlo para el trabajo en equipo.

Por ello es fundamental que el docente fomente el trabajo individual, la búsqueda de información y sustentación del trabajo, su explicación debe ser clara y en el lenguaje propio del estudiante, sin olvidar su papel de orientador del conocimiento; Por esto resulta necesaria la capacitación y actualización del docente a fin de lograr ser congruente con los retos que implica la realidad contemporánea en el entorno social, cultural, económico, y político.

En ese orden de ideas al finalizar el curso el estudiante se pretende que sea un investigador y productor capaz de sistematizar y conceptualizar por si mismo sus distintas experiencias en beneficio de la sociedad; es en el taller de dibujo en donde se irán integrando armónicamente las actividades del hemisferio derecho, para abrir paso a la representación realista del dibujo; ahí se concentrarán las investigaciones de las corrientes artísticas, los intercambios conceptuales, surgiendo también las propuestas y la producción.

Con la idea de una nueva dinámica del trabajo en la disciplina del dibujo, se utilizarán las actividades del hemisferio derecho. Esta dinámica debe estar orientada tanto en el aspecto teórico como en el práctico a jóvenes con un mínimo de 17 años, (Bloom) edad en la que comienzan a desarrollarse en grado extremo en los dominios afectivo, cognoscitivo y psicomotriz las habilidades y destrezas de los seres humanos.

La actividad metódica que representa el proceso de trabajo de los primero y segundo semestres ayudan al alumno en el desarrollo de su sensibilidad con respecto a la percepción; y sus habilidades manuales para el dibujo adquirirán un cierto dominio sobre su conexión viso-motora.



II.- LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO EN LA FORMACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO

IDENTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Conforme al plan estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, el perfil del diseñador gráfico debe reunir como elementos centrales, tanto la competencia para la expresión gráfica, como la habilidad para el dibujo. (1) En este contexto, para que el estudiante pueda satisfacer los objetivos específicos de comunicación visual requeridos, resulta indispensable que ingrese a la licenciatura con un determinado nivel de preparación en dibujo y creatividad, lo que se exige fundamentalmente para que se logren altos estándares en el rendimiento de los estudiantes, teniendo como presupuesto; entre otros, una actitud positiva de éstos hacia el aprendizaje del dibujo.

No obstante lo anterior, ni la preparación en dibujo ni la creatividad son fruto de un aprendizaje espontáneo; basta realizar una revisión de los programas de estudio de diversas instituciones educativas en los niveles de secundaria y preparatoria para constar dos situaciones a saber:

1.- El número de horas destinadas al aprendizaje de estas áreas es muy limitado, si se tiene en cuenta que el mejor de los programas establece 1 hora por semana, lo que se traduce en 18 horas por semestre.

2.- Por otro lado, la enseñanza tiene como apoyo fundamental la aplicación de procesos meramente técnicos, que cuando más persiguen el desarrollo de determinadas habilidades manuales y olvidan los conceptos teóricos. En otras palabras, los estudiantes, en etapas previas a su ingreso a la universidad, no han aprendido a dibujar por sí mismos porque no cuentan con los elementos que requieren para ello.

La etapa donde la mayoría de los estudiantes abandonan por completo el dibujo es en la preadolescencia, debido a que los resultados de sus trabajos no son lo realistas que ellos esperan. Su autocrítica es constante y muy rara vez intentan dibujar en etapas posteriores de su vida (2).

Es aquí donde generan una actitud negativa hacia el aprendizaje del dibujo. Resultado de ello es que en nuestra cultura sea natural que los niños y adultos dibujen como niños aunque los adultos alcancen niveles más altos en otros ámbitos del conocimiento.

Constatan asimismo las situaciones descritas los resultados de las evaluaciones diagnósticas practicadas a mis estudiantes de primer semestre de dibujo. Un 95% de ellos, ingresó a la universidad, habiendo elegido ya un programa de diseño gráfico con un desarrollo en sus habilidades artísticas que no va más allá del grado de desarrollo al que llegaron a los 9 ó 10 años de edad, con poca o escasa comprensión de los procesos intelectuales y emocionales involucrados, así como con escaso dominio de las habilidades técnicas. Únicamente un 5% de ellos logro tener habilidades y preparación más acorde a su edad. De todo lo anterior deriva el hecho de que el profesor de dibujo de nivel universitario tenga como primera tarea fundamental resolver el problema de la actitud de sus estudiantes hacia el aprendizaje del dibujo.

Si los alumnos de la clase de dibujo del primer semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico en la Universidad Vasco de Quiroga presentan una actitud negativa hacia el aprendizaje del dibujo ¿como modificar dicha actitud para mejorar su rendimiento ? Posiblemente introduciendo cambios en la metodología para mejorar la interacción, y por ende su actitud hacia la materia, teniendo presentes:

El grado de motivación (variable), el interés por la clase de dibujo, el grado de participación, el interés por realizar los ejercicios (subvariables), el número de ejercicios correctamente realizados y el número de intervenciones que en su caso tengan lugar (indicadores).

METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LA ENSEÑANZA	PARTICIPACIÓN ACTITUD	RENDIMIENTO
---	--------------------------	-------------

Son muchos los métodos y estrategias pedagógicas que han sido experimentadas por los docentes al intentar resolver con sus grupos las exigencias del aprendizaje; y puede afirmarse que el diseño de material como metodología alterna dirigido a lograr un aprendizaje significativo (mayor rendimiento) no es una actividad emprendida en forma reciente. Data de fines de los años 60s y principios de los 70s. Han sido diversos los modelos de instrucción elaborados por los estudiosos que intentan planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde los modelos de W. James, Popham (3) y Anderson y Faust, referidos a metas, hasta el de H. Banathy, en el que ya se afirma un sistema educativo en el que se tiene el aprendizaje como propósito.

Concretamente, en materia de aprendizaje del dibujo valga destacar las metodologías didácticas elaboradas por autores como Bety Edwards, Mona Brookes y Linda Verlee Williams, quienes a través de la aplicación de una serie de ejercicios estructurados didácticamente persiguen desarrollar realmente las habilidades perceptivas y cognitivas de los estudiantes, modificando las actitudes hacia el aprendizaje de la materia.

En el presente trabajo de investigación, es el recurso a esta dinámica didáctica lo que se propone fundamentalmente para apoyar el aprendizaje del dibujo, complementada para su evaluación con la metodología taxonómica de Bloom, utilizando los tres tipos de evaluación: Diagnóstica, formativa y sumativa.

Por su conducto se va más allá de la enseñanza de procesos meramente técnicos. Se diseñan objetivos específicos de aprendizaje (OEA) con apoyo en una metodología determinada (taxonómica) que hagan posible que el estudiante aprenda diferentes formas y condiciones de realización de los diversos procesos.

Dicho de otro modo, es viable afirmar que aplicar una metodología didáctica en el aprendizaje del dibujo es transformar esta materia en una materia de calidad, de la que pueden valerse para el manejo de una comunicación integral, tanto los estudiantes de Diseño Gráfico, como los pertenecientes a otras áreas del conocimiento.

Por otra parte, como se ha insistido ya, la relevancia de incluir programas orientados a la expresión gráfica no es solamente importante para la carrera de Diseño Gráfico, sino que trasciende en muchas otras profesiones.

Reconocer el valor del dibujo como medio del pensamiento abre camino para una nueva comunicación entre profesores de arte y docentes de otras disciplinas; el dibujo es importante en los procesos del pensamiento y tiene que ver con el acto de la observación correcta concretamente con el desarrollo de la llamada percepción multisensorial.

El dibujo visto como medio es una asignatura relevante, puesto que sirve de apoyo en todas las asignaturas colaterales y subsecuentes. Sin éste, el estudiante carecerá de medios para la expresión gráfica. Si bien es cierto que la tecnología y algunos recursos como el calcar y fotocopiar ayudan a ocultar la inhabilidad para el dibujo, no debemos olvidar que bocetar y dibujar hacen al estudiante penetrar profundamente en una parte de su mente que a menudo queda adormecida. Al experimentar con el dibujo se desarrolla la percepción de las cosas de un modo diferente, y como poseedor de nuevas maneras de usar su cerebro, le serán accesibles soluciones creativas a los problemas que se irán presentando a lo largo de su carrera, y en su vida profesional.

Es bien conocido el papel que tiene el dibujo en la práctica diaria de un diseñador gráfico. Sin éste no podría plasmar sus ideas por sencillas que éstas fueran, y aunque la tecnología nos brinda herramientas como las computadoras que suplen cada día más las actividades humanas como el dibujar, lo cierto es que la mente del diseñador se nutre con las ideas que surgen de su mente y brotan por sus manos, desarrollando su creatividad.

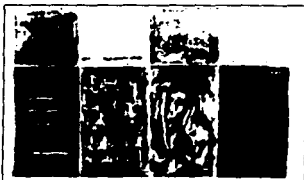
La creatividad, desde el punto de vista gramatical, es la capacidad de producir algo de la nada (4), es la capacidad de transformar la realidad. La creatividad responde a un proceso perceptual y mental durante el cual el individuo ha tenido la oportunidad de experimentar opciones y puntos de vista diferentes. Al ser creativo se tienen más opciones para tomar decisiones, vislumbrar posibles respuestas; la creatividad es una forma de vida, una manera de enfrentarse a los sucesos cotidianos, y por lo tanto, una mayor oportunidad de participar en la creación de las propias condiciones de vida.

El dibujo en el proceso del diseño desempeña una función importante; el primer paso en este proceso perceptual y mental lo constituye la visualización. Por su conducto, se recurre a las imágenes guardadas en la mente, y es del proceso del pensamiento de donde surgen:

- Las primeras ideas.
- El número de elementos que se usarán.
- La importancia de los elementos competitivos portadores de la información.
- El orden de la presentación.

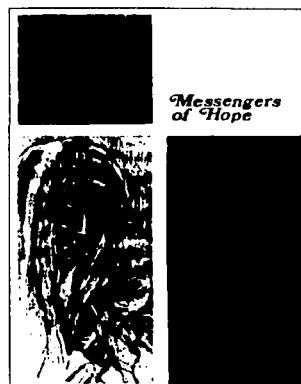
El diseñador plasma las ideas mediante el dibujo de boceto que podríamos dividirlo en tres tipos para su estudio.

1.- El boceto miniatura. Éste es el más simple de los dibujos de boceto, es más pequeño que la escala total, pero proporcionalmente. Tiene tres ventajas:



- a) Es una forma económica de probar la sintaxis visual.
- b) Puede hacerse rápidamente.
- c) Produce diferentes ideas acelerando el proceso creativo.

2.-El boceto preparativo, es el mejor de estos dibujos en miniatura y se traza a escala total.



3.- El preparativo lineal, ya guarda un enorme parecido con el impreso.



El dibujo es por tanto base en todo proceso creativo de un diseñador gráfico, desde sus inicios en el boceto de miniatura hasta la realización de ilustraciones originales hechas en las diferentes técnicas de éste.

Todo individuo posee la capacidad creativa para expresarse mediante el dibujo, y el objetivo fundamental del docente, en el caso concreto de la licenciatura de diseño gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, debe ser proporcionar a este individuo la metodología necesaria para que descubra, desarrolle y aplique esta actividad, en beneficio propio y de su entorno social; por ello considero importante aplicar las actividades del hemisferio derecho en la enseñanza del dibujo.



**III.- ANÁLISIS
Y
REFLEXIONES
DE LAS
IDEAS MODERNAS
DE LA ENSEÑANZA
DEL DIBUJO**

Las recientes investigaciones sobre el cerebro describen que el ser humano dispone de dos medios diferentes y complementarios para procesar información: uno lineal paso a paso, que analiza las partes que constituyen una pauta (hemisferio izquierdo); y un estilo espacial de relación, que busca y construye pautas (hemisferio derecho). De esta forma en tanto el hemisferio izquierdo se ocupa de separar las partes que constituyen un todo, el hemisferio derecho procesa simultáneamente en paralelo y resulta especialmente eficiente en el proceso visual y espacial (imágenes). En el la capacidad de lenguaje es extremadamente limitada y las palabras parecen desempeñar escasa importancia en su funcionamiento. No obstante, las diferencias entre los hemisferios no deben oscurecer el hecho de que su funcionamiento es complementario (bilateralidad). Todo logro creativo importante (de cualquier índole) suele ser precedido de una buena dosis de pensamiento lineal, primordialmente lógico; el individuo define un problema, llega luego el momento de la percepción cuando se presenta una respuesta y finalmente emprende la difícil tarea de evaluar la percepción y darle forma para ser comunicada y aplicada.

Dada la importancia de estos dos tipos de pensamiento, lineal y espacial de relación, cabría asumir que ambos deberían ser incluidos en nuestro sistema educativo, pero por desgracia no es así; pese a que el cerebro tiene dos hemisferios, bastante a menudo el sistema de enseñanza actúa como si sólo existiera uno; el izquierdo. En la escuela elemental los libros de texto sustituyen cada vez más a la experiencia directa, que permite a los estudiantes aprender con todos sus sentidos. A los estudiantes menos eficientes en procesos verbales se les exige aprender de un modo innecesariamente difícil, y por lo tanto no funcionan en todo su potencial. (5)

Si bien es cierto que una unidad de enseñanza-aprendizaje bilateral exige más del docente por el empleo de nuevas técnicas y diseño de material didáctico para estimular el desarrollo del hemisferio derecho, también lo es que ofrece mucho más a los estudiantes y estimula sus diferentes procesos de pensamiento.

Es por eso que resulta útil hacer una reflexión más general sobre ideas modernas de la pedagogía del dibujo y concretar estas ideas y análisis en un programa específico que permita al estudiante obtener las competencias más generales que se derivan del aprendizaje del dibujo; el proceso creativo puede ser analizado en el dominio cognoscitivo y actitudinal, que refleja características de cada ser humano, y por tanto, pueden ser desarrollados a través de impulsar respuestas originales, motivar procesos de visualización, utilizar lluvia de ideas, generar procesos de experimentación, motivar al intercambio de experiencias, para que los estudiantes materialicen sus intuiciones y percepciones.

LAS ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA PARA EL HEMISFERIO DERECHO

Para que todos los estudiantes tengan la máxima oportunidad de aprender, las actividades secuenciales, lineales deben ir acompañadas de los enfoques que permitan a los alumnos ver pautas, hacer uso del pensamiento visual y espacial, y tratar con el TODO además de con las partes.

Pensamiento visual.- Equilibrar las técnicas verbales con las estrategias visuales. Palabras, frases y párrafos no siempre son la manera más eficiente de representar el pensamiento. Muchas ideas se expresan y comprenden mejor a través de grabados, mapas, diagramas y fotografías. Estas estrategias visuales facilitan imágenes que reúnen e integran información de tal modo que algunos alumnos juzgan mucho más fácil comprender que memorizar.

Detectar una imagen de la definición produce mejor recuerdo que escribirla, pero crear una imagen visual propia resulta más efectivo que detectarla; y esta capacidad es frecuentemente olvidada en la escuela.

Albert Einstein hizo la siguiente manifestación:

"Las palabras o el lenguaje, tal como son escritos y hablados, no parecen desempeñar papel alguno en mi mecanismo de pensamiento. Las entidades físicas que parecen servir como elementos en el pensamiento son signos ciertos e imágenes más o menos claras que pueden ser voluntariamente reproducidas y combinadas; los elementos antes citados son, en mi caso, de tipo visual y algunos de tipo muscular. Las palabras convencionales u otros signos han de ser buscados laboriosamente en una etapa secundaria, cuando el antes citado juego asociativo está suficientemente establecido y puede ser reproducido a voluntad."

Para los estudiantes que tienden a ser más bien verbales, el estímulo del pensamiento visual en el aula es esencial en el desarrollo de esa capacidad.

Fantasía.- Es otra forma del pensamiento que resulta relevante para la educación y consiste en la capacidad para generar y manipular la imaginación. Puede ser utilizada para traducir en imágenes un material presentado verbalmente, haciendo más accesible y comprensible esta información para los alumnos, y dar acceso a su rico almacén de imágenes del hemisferio derecho.

Lenguaje evocador.- Hay alguna evidencia de que el vocabulario del hemisferio derecho es característicamente connotador y asociativo, y de que el vocabulario del hemisferio izquierdo es más preciso y denotador. Estos dos tipos de lenguaje pueden caracterizarse como evocador y objetivo.

El objetivo busca la claridad y elimina la ambigüedad; el evocador es rico en asociaciones, muy sensorial y mucho menos preciso. Roberts Burns al escribir "Mi amor es como una roja rosa roja", no se preocupa por el color exacto o las cualidades de su rosa, sugiriendo más que afirmando.

Metáfora .- El pensamiento metafórico o analógico es el proceso de reconocimiento de una conexión entre dos cosas aparentemente no relacionadas entre sí; no procede linealmente, sino que salta a través de categorías y clasificaciones para descubrir nuevas relaciones. Parece probable que estas conexiones sean establecidas por el silencioso hemisferio derecho y transmitidas al izquierdo a través de una cierta forma de imaginaria. Ejemplo el motor de un auto y un cuerpo humano son muy diferentes, pero en cierto modo la bomba del carburante del auto funciona como un corazón. Una comprensión de las similitudes y diferencias puede construir la comprensión de ambos mecanismos.

Experiencia directa .- Aprender por experiencia es otra forma de satisfacer la preferencia del hemisferio derecho por las pautas y las gestalts completas, la experiencia directa puede adoptar muchas formas en el aula; experimentos de laboratorio es uno de los ejemplos más comunes, las visitas al sitio (historia etc.). Las aulas deben estar provistas de materiales didácticos que puedan ser manipulados por los estudiantes. El material de primera fuente y los objetos reales ayudan a infundir vida a temas como la historia y los estudios sociales. Es posible crear experiencia a través de la simulación y la representación de papeles; comprenden mejor el tema a través de una experiencia que ellos ayudan a crear.

Aprendizaje multisensorial .- Es muy probable que los estímulos no verbales sean procesados principalmente en el hemisferio derecho. El papel de los sentidos es otra zona que ha sido disminuida debido a nuestra tendencia a equiparar pensamiento y procesos verbales. Los sentidos de la audición y la visión, los sentidos táctiles y cinestésicos proporcionan información y permiten recordarla; es un canal adicional a través del cual es posible llegar a los alumnos no verbales.

Música .- Aunque la música se procesa en cualquier hemisferio, la mayoría de los oyentes parecen utilizar su hemisferio derecho. Al respecto tiene especial interés la tarea de Georgi Lozanov, un búlgaro que utiliza la música para facilitar y acelerar el aprendizaje de idiomas extranjeros.

Si creamos los bloques de construcción de percepción visual y de organización espacial visual aprendiendo a dibujar, nuestro cerebro no podrá menos que transferir estas actitudes a tareas diferentes que exigen atención visual (6)

Las actividades del hemisferio derecho no pretenden reemplazar didácticas verbales más tradicionales; su finalidad consiste en complementarlas de modo que el programa docente, al igual que el cerebro integrado, pueda utilizar toda una gama de capacidades y talentos.(5)



IV.- LA PERCEPCIÓN MULTISENSORIAL EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO

Las áreas principales dentro de las habilidades perceptivas:

1.- Coordinación motora de los ojos.- Habilidad para coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o partes de él; el aprendizaje depende de la coordinación viso-motora.

2.- Discernimiento de figura.- Para comprender la importancia de la percepción de las figuras y del fondo, debemos recordar que percibimos con mayor claridad aquellas cosas a las que se dirige nuestra atención; la figura es aquella parte del campo de la percepción en la que está centrada nuestra atención, y cuando se cambia la atención, lo que antes era figura se convierte en fondo.

3.- Constancia de la forma.- Los elementos utilizados como señales para el reconocimiento de la forma son las características diferenciadoras, refiriéndose éstas a las líneas, líneas en ángulo y círculos; en ellas se establece que las cosas que están situadas más lejos de nosotros no son necesariamente más pequeñas, y, según desde el ángulo que se observe, se hace la correlación correspondiente en la percepción. Dentro de la constancia de la forma se encuentra la constancia del tamaño, la de la claridad y la del color. En cuanto a esta última, los objetos tienden a permanecer constantemente en la percepción cuando conocemos su verdadero color; es decir, los objetos del medio ambiente alcanzan estabilidad cuando conocemos sus verdaderas características.

En cuanto a la constancia del tamaño el observador tiene la capacidad de juzgar el tamaño exacto del modelo u objeto, independientemente de la distancia que interviene.

4.- Percepción del color.- La visión es nuestro sentido especial que nos proporciona una amplia variedad de modelos, de formas y de color en tres dimensiones; debido a la prioridad de la visión, como sentido espacial, gran parte del estudio de la percepción se desarrolla en términos de ella.

Los cambios de matices y de brillantez no son los únicos observables en el mundo del color. La saturación se define como atributo a todos los colores que producen un matiz que determina su grado de diferencia respecto de un gris de la misma brillantez.

El matiz es el nombre obvio de la sensación del color (rojo, amarillo, etc.); es la cualidad por la cual distinguimos una familia de colores de otra (gama de rojo o de azules, etc).

El valor es la claridad u oscuridad de una sensación del color. La intensidad del color es la fuerza o debilidad de una sensación del color.

La estimulación perceptual es para la educación un proceso importante para el aprendizaje, ya que los estímulos constituyen factores del medio ambiente que influyen y determinan de cierta manera el comportamiento del sujeto; lo que se percibe se asimila de manera específica en nuestro cerebro; por lo tanto, a través de la vista de las vías sensitivas de nuestro organismo se fundamenta el proceso de la percepción; es por este proceso que el estudiante capta estímulos y se ubica en diferentes espacios: visual, táctil-cinestésico, auditivo, olfato y gusto.

Bety Edwards, en su libro *cómo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*, enfatiza cuatro pasos importantes en el desarrollo de la percepción visual:

- 1.- Percepción de bordes. Su principal ventaja es ayudar al estudiante a ubicar los objetos en el formato que va a utilizar (coordinación viso-motora).
- 2.- La percepción de espacios ayuda al estudiante a tomar en cuenta la figura como espacio positivo, el fondo como espacio negativo y la relación de ambos (discernimiento de figura).
- 3.- La percepción de relaciones. Relacionar las partes con respecto a un todo ayuda tanto a la proporción como a la perspectiva (constancia de la forma).
- 4.- La percepción de volúmenes. Ayuda a encontrar luces y sombras y lograr la sensación de volumen (constancia de la claridad y constancia del color).

En el ser humano la realidad que percibimos depende de la riqueza de estímulos y experiencias a las que nos sometemos; nuestra cultura, los patrones de leyes naturales del medio moldean el cerebro y le permiten ver solo una fracción de la realidad del mundo que nos rodea.

Aquello que escapa a la conciencia posible se considera irreal, ilusorio o imaginario; los medios de comunicación se han erigido como los instrumentos más importantes en el proceso y circulación de información; es decir, son factores determinantes de la conciencia posible; tienen el poder de establecer lo que es significativo y lo que no lo es, de dirigir las formas de percibir la realidad y de tomar posición ante ella.

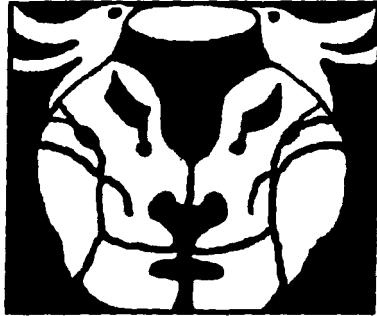
En un mundo en donde el flujo informativo se caracteriza por dar realce a las noticias de alta excitación, generalmente pasan inadvertidas las noticias tranquilas pero profundas y transformadoras de la realidad; entre el bullicio se nos escapan los aspectos básicos y más sutiles del mundo en que vivimos.

El nuevo paradigma que surge de la ciencia nos habla de la correlación fundamental entre todas las expresiones de la vida, pero hay todavía una brecha entre la información del intelecto y la que nos brindan los sentidos.

Debemos crear nuevas conexiones neuronales para apreciar lo que esta más allá de las formas a las que hemos estado acostumbrados. El dibujo particularmente constituye una oportunidad para familiarizarnos con la unidad oculta de las cosas, y para decir aquello que esta más allá de las palabras, teniendo la certeza de que el mensaje llegara a su destino.

El estudiante parece adoptar de buen grado todos los conocimientos y los aplica continuamente; se vuelve más seguro y muy exigente en sus trabajos, deja de luchar con las imágenes preconcebidas y se vuelve observador.

Con este panorama general estará en condición de poder adentrarse cada vez más al fascinante mundo del desarrollo de la creatividad e imaginación; asimismo con mayor soltura al siguiente curso.



V.- UN PROGRAMA DE ENSEÑANZA DEL DIBUJO

Hoy día la psicología dice que dibujar es una actividad espontánea y tan innatamente humana como el habla; es una respuesta natural a lo largo de la historia; evidencias de esta respuesta quedaron en cavernas.

Nuestros cerebros siguen estando programados para dibujar. Conforme avanza la ciencia del cerebro y de la mente, nos enteramos de que los cerebros estimulados son neurobioquímicamente diferentes de los no estimulados, diferentes cualitativa y físicamente.

Si creamos los bloques de construcción de percepción visual y de organización espacial visual y de discriminación visual aprendiendo a dibujar, nuestro cerebro no podrá menos que transferir estas actividades a tareas diferentes que exigen atención visual.

El gran problema del docente en la formación artística es como poder tener mayor incidencia en el proceso creativo, tanto en los aspectos objetivos (materiales y técnicas) como en los subjetivos (peculiares del estudiante); para lograr esto se podría fundamentar la enseñanza del dibujo en tres pasos:

- 1.- El acceso a recibir información y procesarla para que pueda enriquecer la sensibilidad del estudiante (actuando sobre el aspecto subjetivo).
- 2.-Dominio de habilidades (actuando sobre los aspectos objetivos y subjetivos).
- 3.- Conocimiento de la técnica (actuando sobre el aspecto objetivo).

El proceso de educación artística supone el esfuerzo de hacer conscientes los sentimientos, sensaciones e intuiciones. Este proceso implica un nivel de conocimiento que permite que el estudiante despierte a la conciencia de sí mismo y de lo que experimenta en el hecho artístico como proceso vivo. Esto pone de manifiesto que en las artes el proceso de conocimiento y de entendimiento de ellas se sustenta en la experiencia directa, al contrario de lo que sucede en el conocimiento lógico y racional. Así el grado de conocimiento y de entendimiento de las artes depende del grado o nivel de exposición directa del estudiante a las diversas experiencias artísticas.

Mc Aleer (10) describe a la intuición como elemento en el proceso creativo; entre más creativo es el sujeto utiliza con más frecuencia la intuición en su proceso de aprendizaje-creación.

Myres y Mc Caulleg (11) consideran que los individuos intuitivos están siempre dispuestos a nuevas experiencias, estableciendo puentes entre lo que se les enseña, se otorga y se demuestra y lo que todavía no se presenta o menciona. Intuir v. t. Percibir clara o instantáneamente una idea o verdad.

Las aportaciones de Howard Gardner sobre la inteligencia múltiple permiten apreciar y valorar las habilidades, capacidades y talentos de los estudiantes en su proceso de desarrollo. Estas habilidades no pueden ser medidas ni se reflejan a través de pruebas estandarizadas que privilegian los talentos de la inteligencia lingüística y lógico-matemática y van en menoscabo de la inteligencia artística en general. Define siete tipos de inteligencias en el ser humano:

- Inteligencia musical
- Inteligencia cinético-corporal
- Inteligencia lingüística
- Inteligencia espacial
- Inteligencia interpersonal
- Inteligencia intrapersonal

En el orden de ideas descrito puede afirmarse que resulta necesario darle a la adecuación artística una fundamentación educativa, sociológica y psicopedagógica ya que debe superar la práctica educativa tradicionalista, que se ha edificado en el especialismo profesional, y ha dejado de lado las interrelaciones de los dominios afectivos psicomotrices y cognoscitivos, valiéndose únicamente de la memorización y la repetición sin dejar cabida a la creatividad e inventiva del estudiante, por lo que éste no forma vínculos ni con la institución educativa ni con el entorno social.

En este contexto, el programa como recurso alternativo pretende exponer a los estudiantes a nueva información sobre los procesos involucrados en el aprendizaje del dibujo; esto inducirá un cambio más espectacular en sus aptitudes para el dibujo que cualquier otro factor. Cambiar sus expectativas sobre lo aceptable y lo posible puede ser la llave que abrirá la puerta para modificar actitudes por aptitudes, educar para la significación.



1.- OBJETIVOS GENERALES

2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

3.- CONTENIDO PROGRAMÁTICO

1.- OBJETIVOS GENERALES:

- El estudiante será capaz de utilizar sus percepciones al dibujar, desarrollando así sus habilidades.

- A partir de la sensibilización, el estudiante desarrollara la capacidad de apreciación, percepción, expresión e interpretación de lo observado.

- El estudiante desarrollará las destrezas necesarias para utilizar adecuadamente las técnicas, materiales y formatos para el dibujo.

- El estudiante, utilizando los planteamientos vistos en clase, desarrollará la creatividad e imaginación para representar las imágenes creadas.

- El estudiante desarrollará los procesos de conceptualización de espacios, formas, color y interpretación de imágenes.

Al termino del curso el estudiante será capaz de evaluar tanto sus resultados como los avances del grupo.

2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

-Ubicar y conocer el nivel de desarrollo individual.

-Involucrar al estudiante en los procesos destinados al desarrollo de aprendizaje.

-Sensibilizar al estudiante al desarrollo multisensorial.

-Integrar los ejercicios para equilibrar los hemisferios cerebrales.

-Que el estudiante sepa percibir los elementos básicos de la forma (línea, círculo y línea en ángulo).

-Que perciba la forma de los espacios negativos para así integrarlos a los positivos.

-Que el estudiante sepa utilizar los formatos de acuerdo a los modelos objetos de estudio.

-Que el estudiante aprecie los ángulos de inclinación de los objetos.

-Educar la percepción visual para la representación tridimensional en el espacio bidimensional.

-Que el estudiante aplique las diferentes técnicas y materiales del dibujo vistas en clase.

-Que el estudiante globalice su aprendizaje y lo aplique en sus tareas.

3.- CONTENIDO PROGRAMÁTICO

-Unidad 1 Sensibilización al dibujo

-Unidad 2 Percepción de la forma

-Unidad 3 Discernimiento de espacios

-Unidad 4 Percepción de la constancia de la forma

-Unidad 5 Percepción de luces y sombras

-Unidad 6 Percepción de valores tonales

-Unidad 7 Percepción del color

SENSIBILIZACIÓN AL DIBUJO

UNIDAD 1

24 horas

Modalidad Taller

Contenido Teórico-práctico.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Percepción táctil
- Percepción por medio del gusto
- Percepción por medio del olfato
- Percepción por medio del oído
- Percepción visual

En la cultura occidental tendemos a considerar mente y cuerpo como entidades separadas, asignando el pensamiento a la mente, y la acción y la sensación al cuerpo. Sin embargo, los sistemas sensorial y motor forman parte a la vez del cerebro y del cuerpo, y su desarrollo adecuado es un prerrequisito para un buen funcionamiento cognoscitivo. Los sentidos son los medios por los que obtenemos información. El sistema sensorial no sólo incluye los sentidos de la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto, a través de los cuales absorbemos información acerca del mundo exterior, sino también el sistema cinestésico.

Los sentidos auditivo, visual y táctil-cinestésico constituyen las principales modalidades del aprendizaje, es decir, los caminos principales a través de los cuales se absorbe información. El sentido cinestésico y el táctil están a veces vinculados entre sí, aunque en realidad implican diferentes sistemas. El sistema táctil depende de receptores en la piel; cuando se recorre una superficie con los dedos, el sistema táctil facilita información sobre textura, forma y temperatura; el sistema cinestésico registra el movimiento; sus receptores están los músculos y tendones y nos dan información sobre nuestros movimientos, facilitando asimilar información y recordarla.

Comparados con la percepción cinestésica y táctil, el olor y el gusto desempeñan un papel tan pequeño en muchos aspectos que a veces se cae en la tentación de olvidarlos; sin embargo, hay casos en los que revisten importancia. El olor es un notable acicate para la memoria y una llave para lograr ricas asociaciones de experiencia y emoción. He observado que algunos alumnos reaccionan mejor a la imagen del olor que otros. Se puede crear un conocimiento sensorial mediante experiencias que estimulen los sentidos.

Un ejercicio consiste en presentar a los alumnos, que tendrán los ojos cerrados diferentes sustancias, y pedirles depender, para su identificación, solamente del olor, el sabor o el tacto. Se les pide describir las cualidades de las sustancias. Podrán ser utilizadas en tareas creativas de dibujo.

ACTIVIDADES.

- Evaluación diagnóstica
- Cambiar actitudes por aptitudes
- Dibujar como cuando era un niño de 5 años
- Dibujando como cuando era un niño de 12 años
- Dibujar como dibujo ahora
- Dibujar objetos percibidos por medio de tacto
- Dibujar objetos percibidos por medio del gusto
- Dibujar formas percibidas por medio del olfato
- Dibujar objetos percibidos por medio del oído
- Dibujar objetos percibidos por la vista

OBJETIVOS. Con apoyo en el material didáctico (pensamiento visual, fantasía, lenguaje evocador y experiencia directa) en el que se involucran objetivos específicos de aprendizaje:

- Establecer y conocer el nivel de desarrollo de los estudiantes.
- Interesar e involucrar al estudiante en los procesos destinados al desarrollo de su percepción.
- Sensibilizar el aprendizaje multisensorial.

RECURSOS.

- Conchas y caracoles de mar
- Frutas, perfumes
- Poemas
- Música
- Papel
- Plumines

PERCEPCIÓN DE LA FORMA

UNIDAD 2

24 horas

Modalidad curso taller

Contenido teórico-práctico

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Introducción a las técnicas para dibujar con el hemisferio derecho del cerebro
- Elementos básicos de la forma (Punto, línea, círculo, línea en ángulo).
- Percepción de los espacios negativos
- Percepción de los espacios positivos
- Percepción de los contornos
- Contorno puro
- Contorno escueto
- Contorno modificado

Dentro de las habilidades que se intenta desarrollar en esta unidad es la habilidad de discriminar la forma de la figura, de la forma del fondo; debemos recordar que percibimos con mayor claridad aquellas cosas a las que se dirige nuestra atención; la figura es aquella parte del campo de la percepción en la que esta centrada nuestra atención, y cuando se cambia la atención, lo que antes era figura se transforma en fondo. Otra de las habilidades que se desarrollarán es la coordinación visomotora, habilidad para coordinar la visión con los movimientos del cuerpo o partes de él, fundamentales para aprender a dibujar.

ACTIVIDADES:

- Ejercicios para el cerebro y la percepción
- Dibujos para la bilateralidad
- Dibujos de reflexión
- Ejercicio de localización de puntos en mi persona y en mi entorno
- Ejercicio de localización de círculos en mi persona y en mi entorno
- Ejercicio de localización de líneas en mi persona y en mi entorno
- Ejercicio de localización de líneas curvas en mi persona y en mi entorno
- Ejercicio de localización de líneas en ángulo
- Ejercicio de formas siguiendo instrucciones (abstracto)
- Ejercicio de recorte de revista de imagen positiva y negativa

- Pegado y armado del ejercicio anterior
- Ejercicio de contorno puro la vista un 100% en el objeto
- Dibujo de contorno escueto la vista en el modelo un 100% del tiempo (mano calentamiento nivel 2).
- Dibujo de contorno modificado la vista en el modelo un 80 % del tiempo (mano calentamiento nivel 3)

OBJETIVOS. Mediante las condiciones de realización que le son suministradas:

- Que el estudiante adopte con agrado los ejercicios para el cerebro y la percepción.
- Que el estudiante comprenda y utilice la modalidad D al dibujar.
- Que el estudiante, al conocer las formas básicas, pueda percibir las mejor.
- Que pierda el miedo al dibujo.
- Que perciba la forma de los espacios negativos para así integrar los a los positivos.
- Que perciba los contornos como líneas de enlace entre espacios positivos y negativos.
- Que mejore su nivel de representación.

RECURSOS:

- Objetos (bancos, sillas, mesas, puertas, etc.)
- Revistas
- Música
- Pegamento

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTA UNIDAD

- EDWARDS, Bety.
Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.
Editorial Urano, Barcelona, España. (disponible en la biblioteca escolar)
- BROOKES, Mona.
Dibujemos con los niños, innovador método para enseñar y aprender, apropiado también para adultos.
Ed. Lasser Press Mexicana S.A. México.

DISCRIMINACIÓN DE ESPACIOS

UNIDAD 3

24 horas

Modalidad curso-taller

Contenido teórico-práctico

La percepción de los espacios ayuda a los estudiantes a relacionar la forma de la figura con la forma de los espacios, relacionar las partes de la forma con respecto a un todo para la mejor realización tanto de la proporción como de la perspectiva. Los elementos utilizados como señales para el reconocimiento de la forma son las características diferenciadoras, refiriéndose éstas a las líneas, líneas en ángulo y círculos; en ella se establece que las cosas que están situadas más lejos de nosotros no son necesariamente más pequeñas, y según desde el ángulo en que se observe, se hace la correlación correspondiente en la percepción.

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Sensibilización
- Formatos según el modelo
- Relación de bordes con los espacios negativos
- Relación de bordes con los espacios positivos
- Relación de bordes con ángulos de los objetos o modelos

ACTIVIDADES:

- Ejercicios para la percepción y el cerebro
- Ejercicio de calentamiento (abstracto)
- Ejercicio de sensibilización auditiva (fantasía, lenguaje evocador)
- Ejercicio fabricar un visor de bordes
- Ejercicio de espacios negativos en mancha
- Ejercicio de espacios negativos en contorno
- Ejercicio de espacio negativo con silla
- Recorte y pegado de ejercicio anterior
- Ejercicio de medición de ángulos (cubos en diferentes posiciones)
- Ejercicio de dibujo del cuerpos geométricos
- Ejercicio de dibujo del cuerpos geométricos
- Ejercicio de dibujo del cuerpos geométricos

OBJETIVOS: Que el estudiante sea capaz por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que se le suministren, de:

- Identificar los espacios en sus formatos.
- Recordar sus conocimientos sobre los espacios positivos y negativos.
- Emplear bordes para localizar los ángulos a los que están colocados los modelos.

RECURSOS: Los disponibles en el salón de clase.

- Cuerpos geométricos.
- Sillas.
- Lápices.
- Papeles.
- Pegamento.
- Cutter.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTA UNIDAD

- EDWARDS, Bety
Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.
Ed. Urano, Barcelona, España.
- BROOKES, Mona.
Dibujemos con los niños, innovador método para enseñar y aprender,
apropiado también para adultos. Tomos 1 y II.
Ed.. Lasser Press Mexicana S.A.

PERCEPCIÓN DE RELACIONES

UNIDAD 4

24 horas

Modalidad taller

Contenido teórico-práctico

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Contornos (conexión viso-motora)
- Prefiguración geométrica
- Proporción, relación entre las formas
- Perspectiva

La perspectiva es un método que nos ayuda a representar los objetos tal como se ven, aunque no realmente como son. Al dibujar en perspectiva proyectamos los aspectos oblicuos correctos de una forma. Una perspectiva bien dibujada es una representación bidimensional de la apariencia (o sea lo que vemos) de un objeto, en contraposición a la realidad (o sea lo que sabemos) de este objeto. La perspectiva tiene cuatro características principales:

- Superposición de formas
- Disminución de tamaño
- Convergencia de las líneas: Las líneas paralelas parecen converger a un punto de fuga común al alejarse del observador.
- Escorzo: en perspectiva, las perpendiculares a la línea del horizonte del observador parecen disminuir al girar hacia el observador, dando efectos de altura en planos horizontales de igual área.

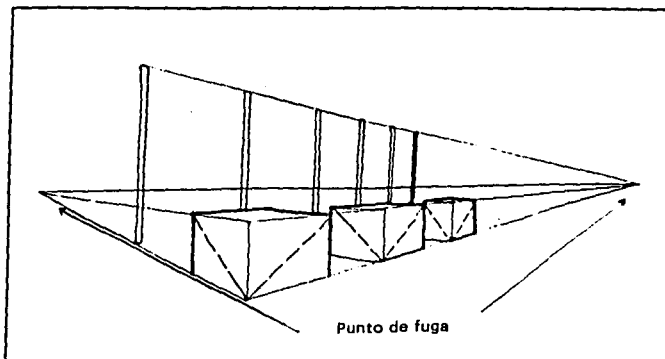
El punto de vista del observador es fundamental para determinar el efecto pictórico de la perspectiva, la altura del observador con respecto al objeto determina si éste se ve desde arriba, desde abajo, o desde su mismo nivel.

La línea del horizonte y los puntos de fuga situados en ella se mueven para arriba o para abajo al moverse los ojos del observador.

Escala de altura.

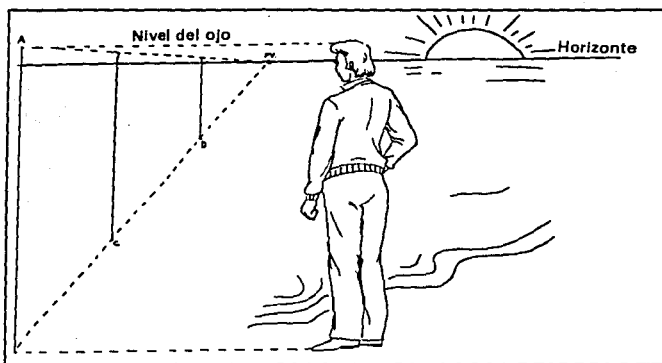
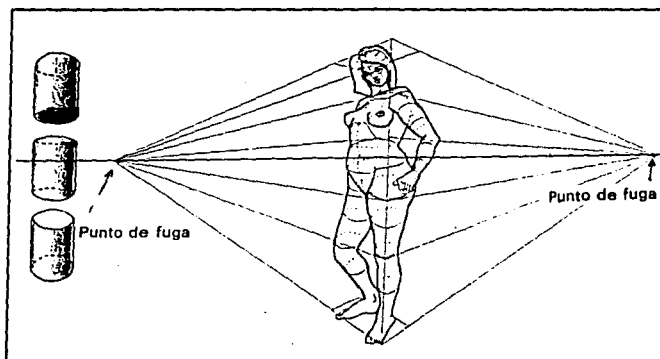
Escala de anchura.

El uso de diagonales en perspectiva.



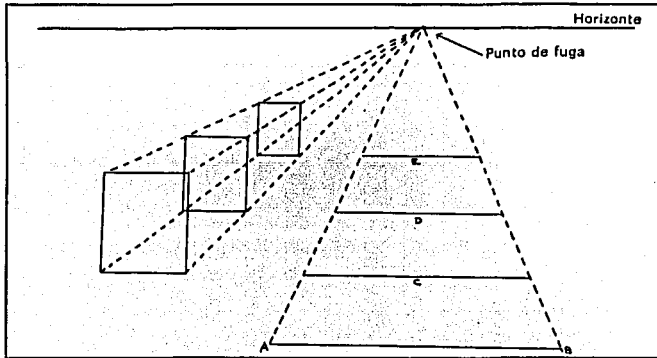
DISMINUCIÓN
DE
TAMAÑO

ESCORZO



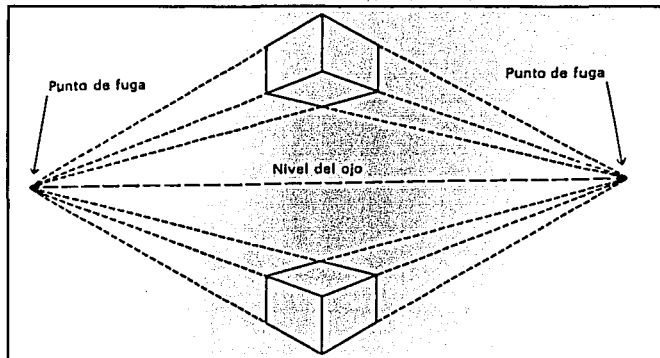
LÍNEA DE
HORIZONTE
Y
OBSERVADOR

Lorena D' Santiago Tiburcio



ESCALA DE
ALTURA
Y DE
ANCHURA

LA LÍNEA
DEL
HORIZONTE
Y
LOS PUNTOS
DE FUGA



ACTIVIDADES:

- Ejercicios para la bilateralidad
- Imágenes invertidas
- Contorno puro cuerpos geométricos la vista 100% en el modelo
- Ejercicio de contorno escueto cuerpos geométricos vista, 100% en el modelo
- Ejercicio de contorno modificado cuerpos geométricos, vista 80% en el modelo
- Ejercicio de dibujo con sillas; buscar la forma geométrica, vista frontal
- Ejercicio de dibujo con sillas; buscar la forma geométrica, vista oblicua
- Ejercicio de dibujo con sillas; buscar forma geométrica, vista lateral
- Ejercicio de dibujo con sillas buscando espacios negativo, vista frontal
- Ejercicio de dibujo con sillas buscando espacios negativos, vista oblicua
- Ejercicio de dibujo con sillas buscando espacios negativos, vista lateral
- Ejercicio de dibujo con sillas buscando espacios positivos, vista frontal
- Ejercicio de dibujo con sillas buscando espacios positivos, vista oblicua
- Ejercicio de dibujo con sillas buscando espacios positivos, vista lateral
- Ejercicio de contorno modificado con retícula
- Ejercicio de figura humana con retícula
- Ejercicio de perspectiva

OBJETIVOS: Mediante las condiciones de realización previstas en los apoyos didácticos preestablecidos:

- Educar la percepción visual para la prefiguración.
- Educar la percepción visual para relacionar las formas y los ángulos de inclinación con el visor de bordes.
- Facilitar al estudiante la comprensión del proceso de representación de un objeto tridimensional.

RECURSOS: Los disponibles en el salón de clase.

- Fotocopias de un dibujo de línea de diferentes autores
- Cuerpos geométricos
- Sillas
- Mesas
- Papel
- Lápices

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTA UNIDAD

- EDWARDS, Bety.
Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.
Ed.. Urano, Barcelona, España 1994.

PERCEPCIÓN DE LUCES Y SOMBRAS

UNIDAD 5

24 horas

Modalidad taller

Contenido teórico-práctico

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

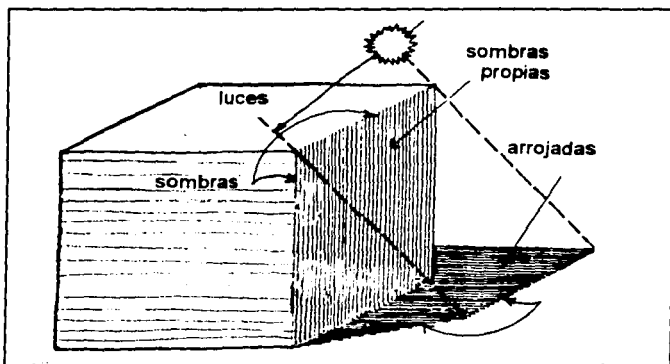
- Luz y sombra
- Sombras propias
- Sombras proyectadas
- Luz natural de día exterior
- Luz artificial de día
- Luz artificial de noche

En el espacio, la línea límite se difumina en la atmósfera que envuelve la forma corpórea, y ésta adquiere volumen por la luz y su consecuencia natural, la sombra.

- Las superficies donde llegan los rayos luminosos son zonas de luz.
- Las superficies donde no llegan los rayos luminosos son zonas de sombra.
- Las sombras propias son las que están en la forma corpórea. Aparecen cuando la forma del objeto excluye los rayos de luz de una parte de su superficie.
- Las sombras arrojadas son las que esta fuera de la forma corpórea, proyectadas sobre las superficies que las rodean. La forma de la sombra arrojada depende de:
 - 1.- La posición del observador
 - 2.- La dirección de la luz
 - 3.- La forma de la superficie en que se proyecta
- La luz reflejada es aquella que procede de las superficies de los objetos circundantes en luz

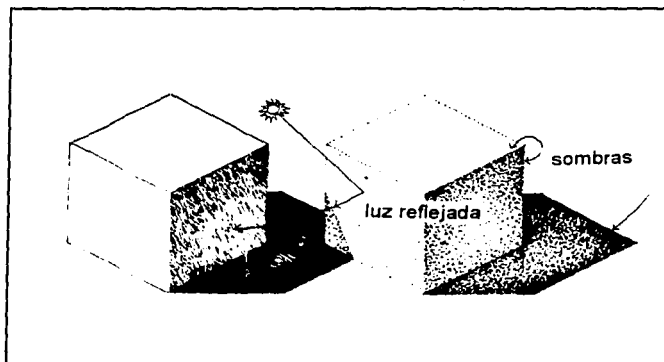
Luces y sombras no se distribuyen de igual manera en superficies planas que en superficies curvas. En las formas corpóreas de superficies planas están claramente delimitadas, no así en las formas corpóreas de superficies curvas, en las que se aprecian distintas zonas que se funden gradualmente.

Clarooscuro es la distribución de luces, penumbras y reflejos. Muchos factores intervienen en el clarooscuro, entre ellos el origen de la luz; los rayos luminosos paralelos que provienen del sol se les conoce como luz natural, y los rayos luminosos convergentes provienen de la luz artificial.



SOMBRAS
PROPIAS
Y
ARROJADAS

LUZ
REFLEJADA



ACTIVIDADES:

- Trama en grafito a líneas verticales, horizontales, inclinadas a 45° y petatillo a mano alzada misma presión y separación.
- Tratamiento anterior aplicado al cubo, diferenciando los valores tonales.
 - Trama en grafito de línea de dirección, de presión y de saturación.
 - Ejercicio de localización de sombras por medio de líneas.
 - Ejercicio de tratamiento dentro de los cuerpos geométricos (uno por uno).
- Ejercicio de tratamiento observando las sombras propias (uno por uno).
- Ejercicio de tratamiento observando las sombras reflejadas (uno por uno).
- Tratamiento de frotado vertical con degradación del negro al blanco, horizontal, inclinada a 45°.
- Ejercicio de tratamiento de sombras proyectadas a otros cuerpos geométricos.
 - Ejercicio con luz natural exteriores.
 - Ejercicio con luz artificial interiores.
 - Ejercicios en fotografías de rostros en blanco y negro con visor de sombras.

OBJETIVOS: Al finalizar la unidad el alumno será capaz por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que se le indiquen, de:

- Reconocer distinguir y aplicar los diferentes tratamientos del grafito.
- Entender y representar luces y sombras en los objetos y las fotografías que se utilizan en la enseñanza.
- Entender y representar los valores tonales de luces y sombras.
- Al representar los rostros, entender mucho mejor el valor y lógica de luces y formas.

RECURSOS: Los disponibles en el salón de clases.

- Cuerpos geométricos, cubo, cilindro, esfera y cono
- Lámpara dirigible
- Música
- Papel
- Lápices, 3B, 2H y HB

PERCEPCIÓN DE VALORES TONALES

UNIDAD 6

42 horas

Modalidad taller

Contenido teórico-práctico

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Matices entre el negro y el blanco
- Tramas y texturas
- Discernimiento de sombras
- Discernimiento de luces

El dibujo a base de líneas, al que hemos llamado dibujo de contorno, representa el perfil de un mundo sin luces y sombras. El contorno, sin embargo, es el aspecto más importante de la forma. La diferencia entre un dibujo de contorno con otro de valor tonal, es que éste último nos da más información sobre el objeto dibujado.

Al vivir en un mundo de luz encontramos que el cambio en el valor del tono es la base de la percepción de la forma.

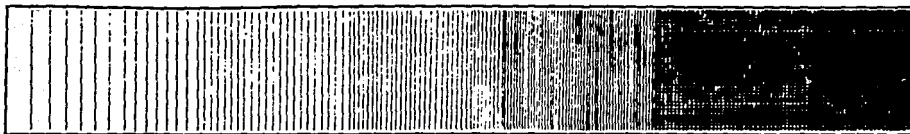
Entre la oscuridad y la luz existen en la naturaleza múltiples gradaciones sutiles que quedan severamente limitadas en los medios humanos para la reproducción de la naturaleza en el arte. Cuando observamos la tonalidad de la naturaleza vemos autentica luz.

Cuando hablamos de tonalidad en el grafismo, la pintura, la fotografía, nos referimos a algún pigmento, pintura o nitrato de plata que se utiliza para simular el tono natural; entre la luz y la oscuridad de la naturaleza hay cientos de grados tonales distintos, pero en las artes gráficas y en la fotografía esos grados están muy restringidos. La escala tonal más usada entre el pigmento blanco y el pigmento negro tiene unos trece grados. La manipulación del tono mediante la yuxtaposición mitiga considerablemente las limitaciones tonales inherentes al problema de emular la prodigalidad tonal de la naturaleza.

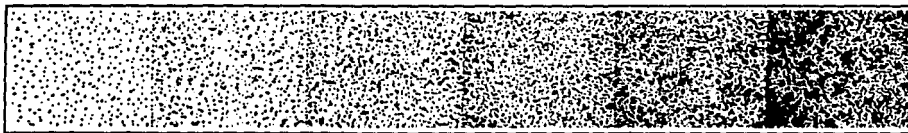
Un tono de gris puede cambiar cuando se sitúa sobre una escala tonal. La posibilidad de una representación tonal mucho más amplia puede hacerse realidad recurriendo a estos medios, en un mundo dimensional, el tono es un medio del que dispone el dibujante para indicar y expresar esa dimensión.

La línea pura define los bordes espaciales, el tono, define las formas de las superficies, valores tonales homogéneos indican superficies planas, y valores tonales no homogéneos indican formas curvilíneas. La dirección de la línea responde a la forma.

Línea, trazo, punto y trama son algunas de las formas que existen para dar diferente valor tonal.



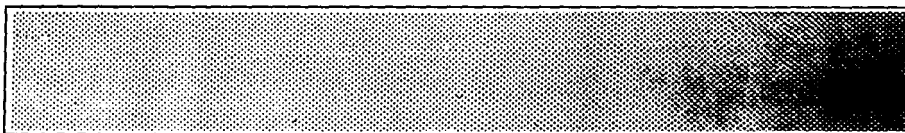
LÍNEAS



PUNTOS



TRAZOS



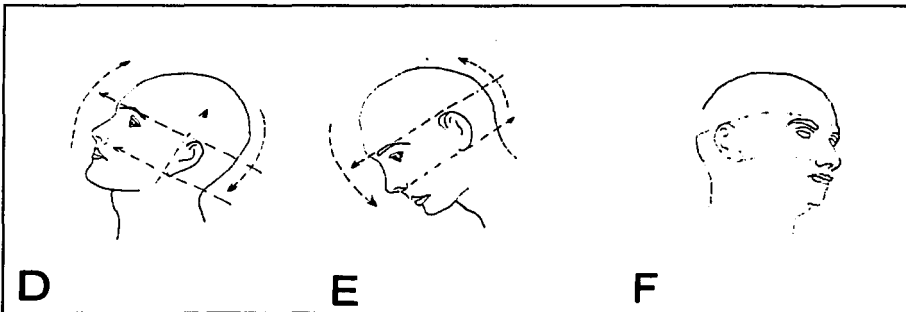
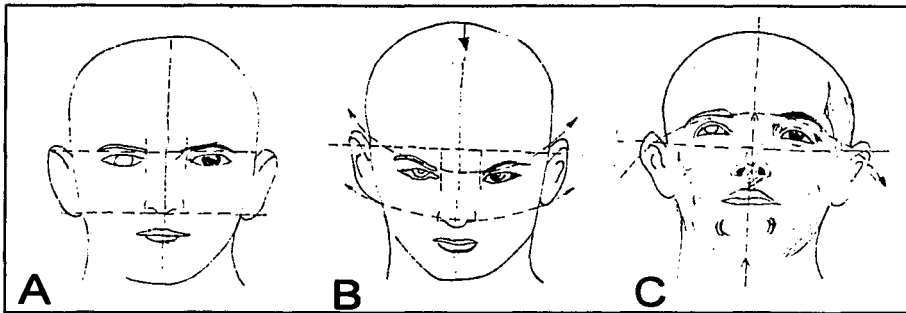
TRAMAS

Secuencia para dibujar rostros:

La forma básica de la cabeza humana es la de un óvalo como en la figura (a), y debemos observar cualquier inclinación; vista desde el frente, si la cabeza se inclina hacia adelante, los rasgos de la cara bajarán como se muestra en la figura (b); si vista desde el frente la cabeza está inclinada hacia atrás, la línea de la barbilla será inversa y dará origen a una curva hacia arriba como en la figura (c).

Agregamos cualquier vista lateral del cráneo que nos permita ver la parte posterior del cuello como en las figura (d,e,f).

Para colocar los rasgos en los rostros observemos las líneas punteadas en los dibujos, así como su dirección, e inclinación; trazamos una línea ligera a lápiz de los puntos en donde ubicaremos los rasgos, utilizándolos para proporcionar el rostro.



ACTIVIDADES:

- Origen, uso, industrialización y soportes del grafito y del carboncillo (ficha de trabajo)
- Práctica introductora al carboncillo
- Dibujo de compañero de clase aplicando conocimientos previos
- Dibujo de retrato fotográfico aplicando matices tonales (escalas)
- Ejercicio de aplicación de contornos, bordes, formas, luces, sombras tramas y texturas (naturaleza o animales)
- Origen, uso, industrialización y soportes de la tiza y la crayola (ficha de trabajo)
- Practica introductora del bolígrafo, ejercicio de diferentes texturas, metal, vidrio, tela, madera, cestería y piel
- Investigación del origen, uso, industrialización y soportes de la crayola
- Dibujo en fondo blanco, crayola negra
- Dibujo en fondo negro, crayola blanca
- Introductora a tinta china
- Introductora a tintas aguadas
- Aplicación en anuncio de periódico
- Diseño de historieta en tinta china

OBJETIVOS:

- Identificará de manera global los elementos y procesos que entran dentro del desarrollo de sus habilidades para dibujar y las aplicaran en cada producto de trabajo.
- Identificará los materiales y las diferentes técnicas para utilizarlos, así como los soportes que pueden dar más calidad a su trabajo.

RECURSOS: Los referentes son fotográficos.

- Grafito
- Carboncillo
- Tiza
- Bolígrafo
- Crayola blanca y negra
- Soportes varios

BIBLIOGRAFÍA : La disponible en la biblioteca escolar.

DALLEY, Terence.- Guía completa de ilustración y diseño.

MAGNUS, Gunter Huop.- Manual para dibujantes e ilustradores.G.G.

MURRAY, Ray.- Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores. G.G.

PERCEPCIÓN DEL COLOR

UNIDAD 7

58 horas

Modalidad taller

Contenido teórico-práctico

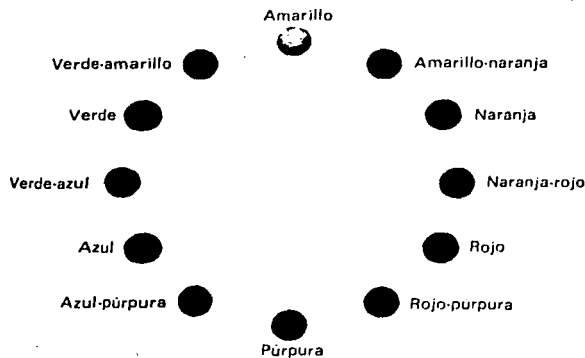
CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Matiz, color o croma
- Saturación
- Círculo del color
- Colores complementarios

Dado que la percepción del color es la parte más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse:

- El matiz es el color mismo o croma; cada matiz tiene características propias. Hay tres matices primarios: amarillo, rojo y azul; cada uno representa cualidades fundamentales; el amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y al calor; el rojo, el más emocional y activo; el azul pasivo y suave; el rojo y el amarillo tienden a expandirse, el azul, a contraerse.

En el círculo cromático pueden obtenerse variaciones de matices.



- Segunda dimensión del color es la saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris; el color saturado es simple, casi primitivo, carece de complicaciones y es muy explícito. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso a un acromatismo, y son sutiles y tranquilizadores.

- La tercera y última dimensión del color es acromática; se refiere al brillo, que va de la luz a la oscuridad, el valor de las gradaciones tonales. (unidad 6) Hay que subrayar que la presencia o ausencia del color no afecta el tono, coexisten en la percepción sin modificarse uno al otro. (Ver percepción del color, pág.)10.



ACTIVIDADES:

- Origen, uso e industrialización de los lápices de colores
- Tratamientos alternativos de lápices de colores (blanqueados, esgrafiados y hendidura)
- Bolígrafo de color; diseño de un mantel desechable, referentes artesanales o arquitectura colonial
- Características del cartel; investigación de campo
- Trabajo en crayola de color con un tema social (cartel)
- Trabajo con gis pastel no graso con tema de un libro o película
- Introdutora de tintas chinas de colores
- Introdutora a la acuarela
- Diseñar bolsa de compras de un museo Michoacano (elegir una de las dos técnicas anteriores)
- Práctica introductora guache

- Papel recortado (libre)

OBJETIVOS: Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz por si mismo, y bajo las condiciones de realización que se le suministren, de:

- Desarrollar la destreza necesaria para usar los instrumentos de punta, así como los pinceles.

- Analizar y utilizar los aspectos más importantes del color y de la imagen.

- Identificar de manera global los elementos del diseño.

- Diseñar diversas composiciones apoyándose en los planteamientos ofrecidos en clase.

- Seleccionar por experiencia directa los soportes y materiales más adecuados para su trabajo.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTA UNIDAD

- DALLEY, Terence, Guía completa de ilustración y diseño técnicas y materiales.

- MAGNUS, Gunter Huop.- Manual para dibujantes e ilustradores.G.G.

- HOGART, Burne.- Dibujando la cabeza humana. W.G.P.



4.- METODOLOGÍA

La metodología de las actividades del hemisferio derecho es una metodología activa en donde el docente dirige por medio de ejercicios graduados y específicos el desarrollo de la percepción y creatividad de los estudiantes, haciendo a éstos involucrarse en su desarrollo. Por ello podríamos llamarla metodología participativa, con la modalidad de taller, entendiendo a éste como una actividad didáctica cuya finalidad fundamental es su carácter práctico aplicativo, pero integrando el sustento teórico para estructurar mejor los diversos productos de trabajo que del taller surjan. La labor docente debe tener como propósito:

- Apoyar en la adquisición de bases teórico-instrumentales que faciliten la aplicación de técnicas y procedimientos en la significación e interpretación.
- Apoyar al estudiante en el análisis, valoración y construcción de conceptos, símbolos o imágenes generadas en el proceso de aprendizaje.
- Orientar e identificar la función del dibujo para el diseñador gráfico.

El desarrollo del programa se realiza con la implementación de 7 unidades, articuladas por un eje de reflexión sobre las modalidades del hemisferio derecho. La dinámica de trabajo será interactiva dentro de una concepción de participación grupal.

Para la implementación del taller se contemplan los siguientes momentos por sesión:

- 1.- Ejercicios para el cerebro, 10 min por sesión (en las primeras 5 unidades).
- 2.- Análisis de contenidos.
- 3.- Aplicación de contenidos a través de ejercicios específicos, de manera individual o grupal según el caso.
- 4.- Productos de trabajo.
- 5.- Reflexiones críticas y propuestas.
- 6.- Sistema de evaluación.

Este proceso favorece la posibilidad de que los participantes (docente y estudiantes) analicen y comenten los resultados alcanzados, las preferencias y experiencias de cada uno, enriqueciendo así los significados.

RECOMENDACIONES PARA EL ESTUDIO DEL DIBUJO

Resulta útil para el estudio del dibujo que entre docente y estudiantes exista confianza, ya que cuanto mayor es el grado de confianza entre ellos, con más facilidad y eficacia pueden introducirse las nuevas actividades de enseñanza. Una de las características de estas dinámicas es que los estudiantes disfrutan aplicándolas, y consecuentemente aprenden a dibujar motivados, logrando un aprendizaje eficiente.

Es igualmente importante tomar en cuenta las situaciones descritas anteriormente, sobre el nivel de dibujo que tienen la mayoría de los estudiantes, al ingresar a la universidad. Para comprender su situación al ingresar al curso de dibujo en particular, se pueden analizar las siguientes teorías de los estudiosos del tema de la educación que nos hablan de expectativas, actitudes, experiencias pasadas, autoconfianza y talento que pueden influir en el entusiasmo del alumno.

J.B. Rotter (1954) y Atkinson (1957) describen los sentimientos de expectativa que se generan en los estudiantes a su ingreso a la universidad; lo que esperan de la materia, de acuerdo a su capacidad y la dificultad de ésta, y las probabilidades de acreditarla.

Bandura (1977, 1986) define la autoeficacia como el juicio que cada individuo hace sobre su capacidad de realizar actividades encaminadas a cumplir ciertas metas, la autoeficacia puede verse afectada por los siguientes factores:

- Experiencias pasadas: ¿Qué meta me propuse y qué metas he logrado?
- Modelos: ¿Cómo otras personas han realizado las tareas que quiero realizar?
- Persuasión: ¿Cómo han influido otras personas en la confianza que me tengo a mí mismo?
- Cambios corporales: ¿Qué cambios fisiológicos se están presentando en mi cuerpo?

B.Weiner., divide en dos las atribuciones de los estudiantes, una interna que depende del individuo y es la habilidad natural y el esfuerzo y otra externa que depende de la tarea y de la suerte (la suerte y el esfuerzo son inestables).

C.S. Dwek y E.L. Legett (1988) basan su teoría de la motivación en la creencia de la naturaleza de las habilidades, y la actitud de los estudiantes la dividen en dos:

1.- Actitud; la habilidad está predefinida, el estudiante no busca retos desvalidos y su preocupación es solo la evaluación.

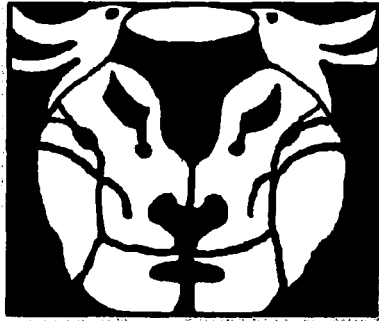
2.- Actitud; la habilidad puede cambiar, el estudiante se orienta al dominio de la materia y su preocupación fundamental es el aprendizaje de la misma.

Para la enseñanza del dibujo es necesario que el docente se actualice de tal forma que resulte posible ayudar a aumentar las expectativas de éxito de los estudiantes.

- Persuadirlos de que son competentes.
- Tratar de disminuir sus miedos y tensiones.
- Insistirles que el éxito depende del esfuerzo.
- Ayudarlos a comprender que las habilidades no se heredan y pueden ser modificadas.

La motivación y la planeación pueden dar muy buenos resultados si los estudiantes conocen de antemano el programa; pueden planear sus propias estrategias de aprendizaje.

- Definir sus calendarios de estudio, recursos disponibles, etc.
- Puede supervisar su propio proceso de aprendizaje, no sólo preguntándose a sí mismo si está aprendiendo, sino aplicando los aprendizajes en forma adecuada.



5.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso amplio y complejo y abarca todos los eventos en los que intervienen los estudiantes de manera individual o grupal dentro y fuera del aula y durante el periodo del curso.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje actúan de forma simultánea dos elementos:

1.- El proceso continuo por el que el estudiante modifica algún aspecto de su conducta, en situaciones diversas y bajo ciertas condiciones.

2.- La acción del profesor encaminada a promover el aprendizaje en sus estudiantes.

En el proceso intervienen tres factores:

- a) Planeación; previsión de lo que tiene que hacerse para evitar la improvisación.
- b) Ejecución; es la materialización de la planeación, se realiza a través de las clases.
- c) Evaluación, es verificar los logros alcanzados.

Evaluación diagnóstica. Se aplica al inicio del proceso y la finalidad es conocer, de la manera más clara posible, las características de entrada que tienen los alumnos en cuanto a conocimientos previos, aptitudes, hábitos y expectativas. Brindándome un punto de partida para elegir los ejercicios, me es útil aplicar esta evaluación por lo menos en tres ocasiones más para medir los logros alcanzados por cada estudiante.

Evaluación formativa.- Se aplica durante todo el proceso y consiste en observar y registrar como progresan los estudiantes, y si los ejercicios entorpecen o aceleran su avance. Es un medio para motivar pues el estudiante se da cuenta de que el docente, aprecia sus logros y corrige sus fallas. Estos dos factores son los que se utilizan para evaluar las cinco primeras unidades ya que los estudiantes están pasando por un proceso de formación y es importante evitar en esta etapa, que sus calificaciones presionen y aumenten su temor al fracaso., es decir se evalúa el esfuerzo.

Evaluación sumativa; en esta evaluación se asigna una calificación que representa el nivel del logro alcanzado por los estudiantes. Es el resultado de un proceso que el alumno ha vivido, y debe basarse en resultados confiables y válidos sobre su desempeño; es necesario propiciar distintos momentos de integración y recapitulación en el curso y dar calificaciones inmediatamente después de éstos. Este tipo de evaluación lo aplico en las unidades 6 y 7, mismas en las que el estudiante ya tiene los elementos necesarios para dibujar, por lo que se les da a las actividades un valor porcentual que se promedia para obtener su calificación.



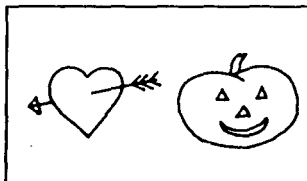
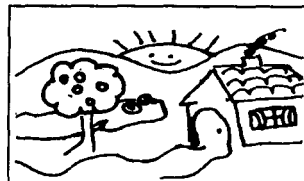
6.- MATERIALES DIDÁCTICOS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

UNIDAD 1

SENSIBILIZACIÓN AL DIBUJO.

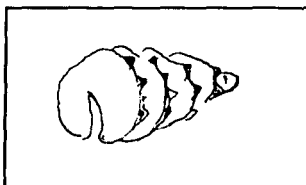
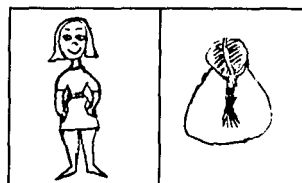
Ejercicios de sensibilización multisensorial.

1.- Visualizar al niño de 5 años que aún llevamos dentro y recordar el tipo de dibujo que hace éste niño. Se le pide al estudiante dibuje como solía a esta edad. La mayoría de los estudiantes recuerda con agrado esta etapa y los dibujos están bien equilibrados y los formatos muy bien empleados.



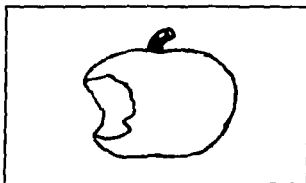
2.- Visualiza al niño de doce años que aún llevamos dentro y recordar el tipo de dibujo que hace este niño. Se le pide al estudiante dibuje como solía hacerlo a esta edad. Los estudiantes se cohiben, se muestran confusos, sus dibujos no tienen composición armónica ni relación con el formato.

3.- Dibuja una figura humana como lo haces en la época actual. El estudiante se encuentra temeroso, y cuando muestra su trabajo se burla diciendo que lo hacía mejor a los cinco años. Los dibujos son caricaturescos, en donde se esconden las extremidades, y no guardan ninguna relación con el formato. (evaluación diagnóstica).



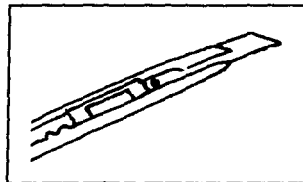
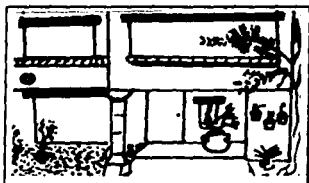
4.- Sensibilización cinestésica-táctil, se le pide al estudiante cierre los ojos y se le entrega un objeto, el cual es recorrido por sus dedos para percibir su dureza, la textura, la temperatura y la forma; se recogen los objetos y se le pide los dibujen.

5.- Sensibilización auditiva. En este ejercicio se utiliza el lenguaje evocador; se le pide a los estudiantes cierren los ojos, escuchen un verso que es leído lentamente, y después lo interpreten gráficamente.



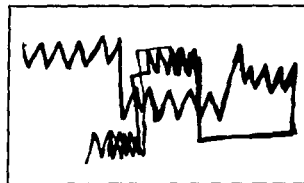
6.- Sensibilización para el gusto y del olfato. Se les pide a los estudiantes cierren los ojos y huelan, sientan y prueben algo, y finalmente lo dibujen (pasas, nueces, frutas, etc).

7.- Sensibilización de la vista. Se le pide al estudiante traer algún objeto de sus utensilios escolares, lo observen y dibujen.



8.- Ejercicio de memoria visual. Se trata de visualizar la fachada de la casa en donde vive el estudiante y se le pide dibujarla y agregar por lo menos cinco elementos más, árboles, plantas, etc.

9.- Sensibilización por medio de la música. Consiste en dibujar con gises lo que la música los hace evocar, ritmo, color, forma, etc.



Estos ejercicios tienen la cualidad de mostrar al estudiante el dibujo como un medio de conocer nuestras diferentes formas de percibir la realidad y lo divertido que el dibujo puede ser cuando no existe error al dibujar.

Objetivos: Con apoyo en el material didáctico y los OEAS que este material contiene:

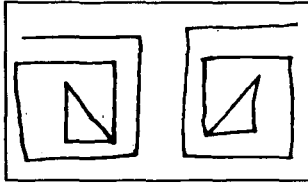
- Establecer el nivel de desarrollo de los estudiantes.
- Sensibilizar al estudiante al aprendizaje multisensorial.
- Involucrar a los estudiantes en los procesos para desarrollar la percepción.
- Superar el miedo al dibujo.

UNIDAD2

PERCEPCIÓN DE LA FORMA..

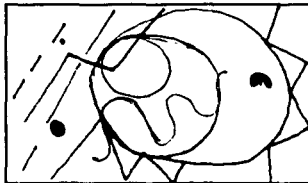
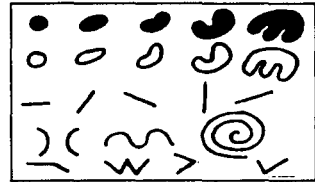
Ejercicios para desarrollar la percepción.

1.- Ejercicios de imágenes en el espejo. Se pide al estudiante dibuje un perfil dado nombre a cada una de sus partes y después dibuje el reflejo, utilizando palabras de relación.



2.- Dibujos de bilateralidad, para equilibrar los hemisferios cerebrales. Se pide a los estudiantes fijen una hoja de papel, localicen el centro, y con gises de colores y a cada lado dibujen lo mismo con las dos manos.

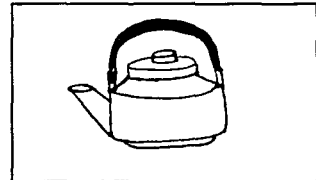
3.- Identificar los cinco elementos básicos de la forma, círculo, punto, línea, línea en ángulo y línea curva. En su persona y en su entorno. Visualizarlos. Ejemplo: el punto, imagina un botón que crece y crece hasta lograr un tamaño en el cual tú te puedes sentar, pero sigue creciendo, tus piernas cuelgan; súbete ahora en él, recórrelo ¿cómo es? ¿brilla? etc.



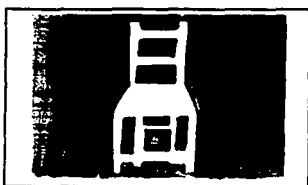
4.- Utilizar los elementos básicos para hacer un ejercicio abstracto, siguiendo instrucciones que se dan.

- Dibuja un punto en movimiento.
- Dibuja tres círculos.
- Dibuja tres puntos estáticos.
- Líneas rectas en ángulos.
- Líneas rectas interrumpidas.

5.- Busca en esta tetera las formas circulares; dibújalas. Las líneas en ángulo, dibújalas; las líneas curvas, dibújalas.

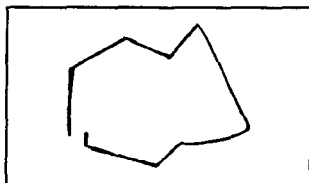
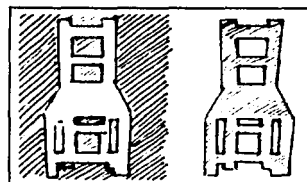


6.- Recortar y separar la forma positiva de su fondo. La figura positiva se pega en una hoja de papel y la figura negativa o fondo se pega en otra. Figura = espacio positivo; fondo = espacio negativo.



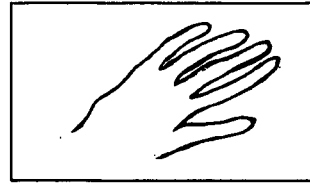
7.- Ejercicios de espacios positivos y negativos. Se pide a los estudiantes llenar con polvo de grafito y algodón toda la hoja, y con su goma borrar todos los espacios positivos.

8.- Recorte y pegado del ejercicio anterior. Se pide al estudiante separar con su cuchilla, por el contorno, los espacios positivos y negativos; pegar los positivos en una hoja en el lugar en donde van, y los negativos en otra.

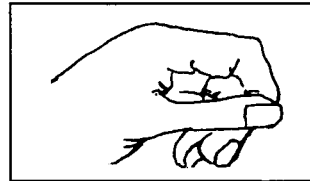


9.- Dibujo de contorno puro. Se pide a los estudiantes fijar una hoja en su mesa de trabajo y observar un objeto durante un minuto fijando un punto en el objeto y otro en el papel y recorrer ese punto al mismo tiempo con la vista que con el lápiz, sin ver el papel hasta concluir el contorno.

10.- Dibujo de contorno puro; mismas indicaciones del anterior (mano).



11.- Dibujo de contorno escueto; mismas indicaciones, pero en esta ocasión entrando en cada línea dentro de la forma.



12.- Dibujo de contorno modificado. Se fija la hoja de papel, se pide al alumno seguir instrucciones anteriores, pero esta vez viendo un 20% del tiempo el papel y con la mano en posición más complicada.

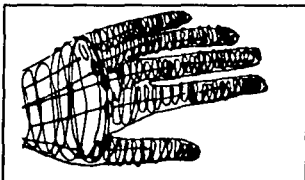
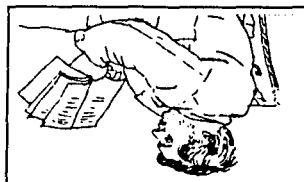
OBJETIVOS: Que el estudiante por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que le sean suministradas, al terminar la unidad:

- Conozca las cinco formas básicas, y las distinga visualmente e interprete gráficamente.
- Perciba las formas positivas, los espacios negativos y su relación.
- Supere sus expectativas.

UNIDAD 3

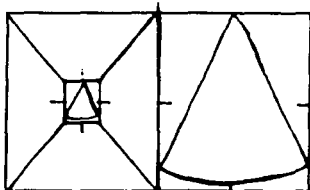
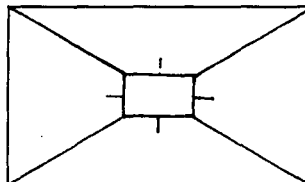
DISCRIMINACIÓN DE ESPACIOS.

1.- Dibujo de una imagen invertida. Se elige como modelo un dibujo que se pega invertido para que el estudiante lo dibuje más por sus formas que por sus símbolos, buscando líneas circulares, en ángulo, puntos y círculos. Para este ejercicio en un primer nivel puede utilizarse un dibujo a línea, como el ilustrado, pero conforme avanzan los estudiantes pueden utilizarse modelos más complicados.



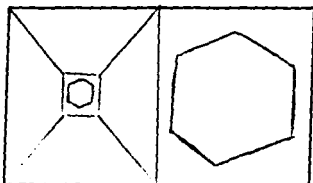
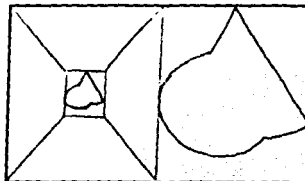
2.- Ejercicio de búsqueda de las formas básicas, y enredar en líneas circulares la forma total de la mano. 80% del tiempo la vista debe estar en la mano.

3.- En una hoja tamaño carta se cruzan dos líneas diagonales de esquina a esquina, y se recorta un pequeño rectángulo de 2.5 cm. por 3 cm. aproximadamente, para obtener un visor de bordes proporcional al formato utilizado.



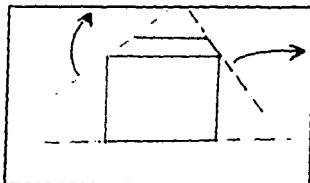
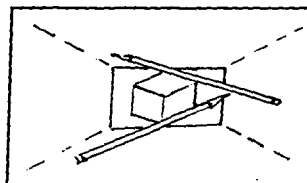
4.-Ejercicio de visor de bordes. Se enmarca el objeto que se va a dibujar, cerrando un ojo para enfocar; hacer que el objeto, choque en dos puntos de los bordes y dibujarlo en el papel. Este ejercicio es útil para definir en qué posición debe ir el modelo y para separar con los contornos espacios positivos y negativos.

5.- Ejercicio con el visor de bordes. Se pide al estudiante dibujar únicamente el contorno puro de dos cuerpos geométricos, haciéndolos tocar en dos puntos o más.



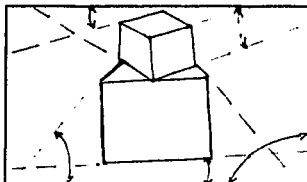
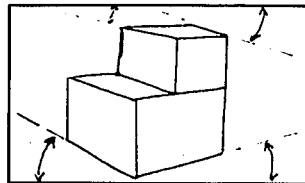
6.- Ejercicio de ubicación del formato. Se pide al estudiante que localice y dibuje el mejor formato para el modelo, esta vez separándolo de los bordes.

7.- Enmarcar el cubo en el visor de bordes y encontrar los ángulos de inclinación con respecto a los bordes y con ayuda del lápiz.



8.- Dibujar el cubo encontrando los ángulos de inclinación con respecto al borde.

9.- Dibujar los cubos encontrando los ángulos de inclinación.



10.- Dibujar los cubos encontrando los ángulos de inclinación.

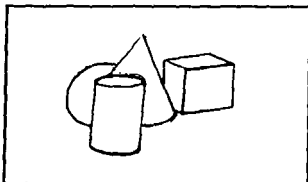
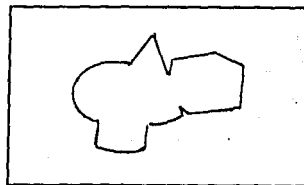
OBJETIVOS: Al terminar la unidad, el estudiante será capaz, por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que se le suministran, de:

- Identificar los formatos de acuerdo a los modelos u objetos de estudio.
- Operar conocimientos de espacios y formas.

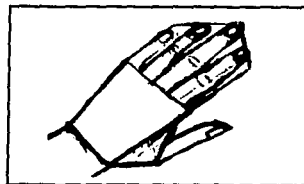
UNIDAD 4

PERCEPCIÓN DE LA CONSTANCIA DE LA FORMA.

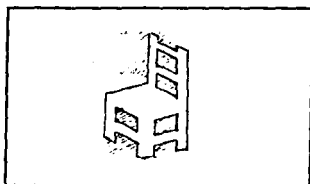
1.- Ejercicio de repaso de contorno puro en los cuerpos geométricos, la vista un 80% del tiempo en los cuerpo geométricos.



2.-Ejercicio de repaso de contornos modificados de los cuerpos geométricos, la vista un 80% del tiempo en los modelos.

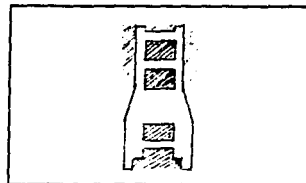


3.- Ejercicio de prefiguración de la mano buscando formas básicas, geométricas globales.

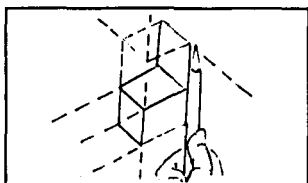
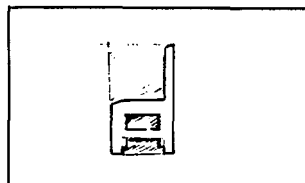


4.- Ejercicio de búsqueda de espacios negativos de un silla, vista oblicua.

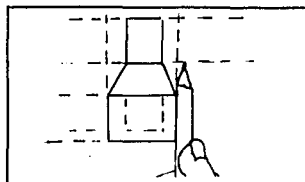
5.- Ejercicio de búsqueda de espacios negativos de una silla vista frontal.



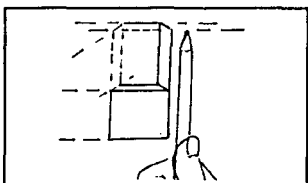
6.- Ejercicio de búsqueda de espacios negativos de una silla vista lateral.



7.- Ejercicio de prefiguración geométrica de una silla, vista oblicua, midiendo y comparando con ayuda del lápiz.

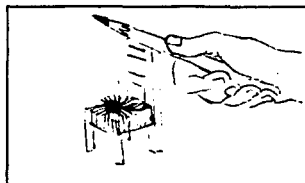


8.- Ejercicio de prefiguración geométrica de una silla, vista frontal, midiendo y comparando con la ayuda del lápiz.

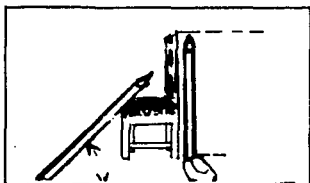
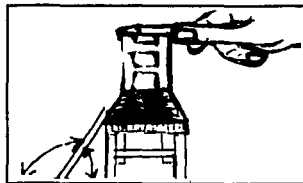


9.- Ejercicio de prefiguración geométrica de una silla, vista lateral, midiendo y comparando con el lápiz.

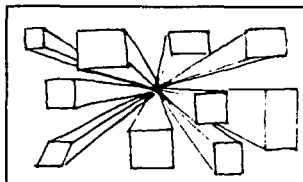
10.- Ejercicio aplicando los dos pasos anteriores en la búsqueda del positivo, vista oblicua.



11.- Ejercicio aplicando los dos pasos anteriores en la búsqueda del positivo, vista frontal.



12.- Ejercicio aplicando los pasos anteriores en la búsqueda del positivo, vista lateral.



13.- Ejercicio de perspectiva, ángulos de inclinación.



14.-Ejercicio de contorno modificado, utilizando reticula de cuadrados. Trabajo grupal; se pide al estudiante que dibuje en un cuadrado de 40 cm. por 40 cm. lo que aparece en el cuadro que le tocó.

15.- Ejercicio de contorno modificado. Utilizando un rostro dibujar por medio de una cuadrícula.



OBJETIVOS: Mediante las condiciones de realización que se suministran:

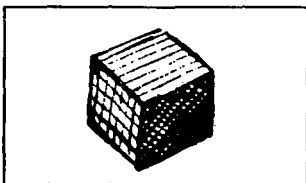
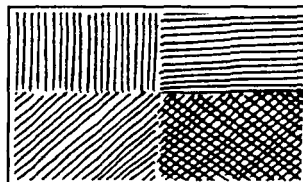
- Aplicar conocimientos de espacios positivos y negativos.
- Educar la percepción visual para la prefiguración.
- Educar la percepción visual para relacionar formas, espacios y ángulos.

UNIDAD 5

PERCEPCIÓN DE LUCES Y SOMBRAS

1.- Introdutoria al grafito: Lápiz H.

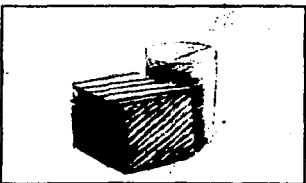
- a) Líneas verticales con la misma presión y separación.
- b) Líneas horizontales con la misma presión y separación.
- c) Líneas a 45° de inclinación con la misma presión y separación.
- d) Trama a 45° de inclinación con la misma presión y separación.



2.- Ejercicio de sombras en superficies planas, aplicando tratamiento anterior (cubo).

3.- Introdutoria al grafito 2: Lápiz HB

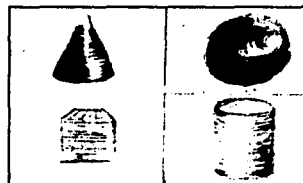
- a) Líneas verticales con la misma separación y de más a menos presión.
- b) Líneas horizontales con la misma separación y de más a menos presión.
- c) Líneas inclinadas a 45° con la misma separación y de más a menos presión.
- d) Tramas inclinadas con la misma separación y de más a menos presión.



4.- Ejercicio de sombras propias y arrojadas, cilindro y cubo.

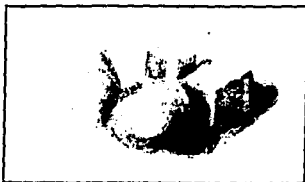
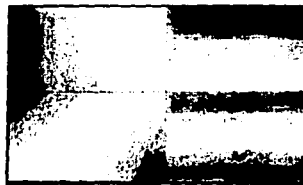
5.- Introdutoria al grafito 3: Lápiz HB

- a) Líneas de dirección y saturación en el cono.
- b) Líneas de dirección y saturación en la esfera.
- c) Líneas de dirección y saturación en el cubo.
- d) Líneas de dirección y saturación en el cilindro.



6.- Introdutoria del grafito 4: Lápiz 3B

- a) Frotado vertical de mayor a menor intensidad.
- b) Frotado horizontal de mayor a menor intensidad.
- c) Frotado inclinado de mayor a menor y a mayor intensidad.
- d) Frotado horizontal de mayor a menor y a mayor intensidad.



7.- Ejercicio de luz artificial, proyección de sombras propias y arrojadas utilizando tratamiento anterior.



8.- Ejercicio con luz natural de día. Sentarse en una posición tal que el sol nos dé en la parte posterior de los hombros. Todo lo que toque el sol es luz y lo que está en los agujeros o lejos del sol son sombras, interpreta el claroscuro.



9.- Ejercicio de sombras sobre rostros. Con cada una de las introductorias en grafito realizar por medio del visor de sombras un ejercicio; colocar papel mantequilla sobre las fotografías en blanco y negro y buscar las diferentes gradaciones tonales.

OBJETIVOS: Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que se indiquen, de:

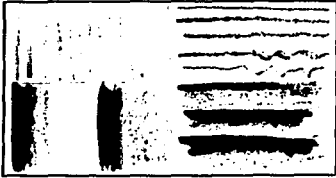
- Reconocer, aplicar y distinguir los diferentes tratamientos del grafito.
- Entender y representar el valor y lógica de luces y sombras.
- Entender la forma y el volumen.

UNIDAD 6

PERCEPCIÓN DE VALORES TONALES

1.- Ejercicio de investigación del origen, uso e industrialización del grafito, el carboncillo y la tiza.

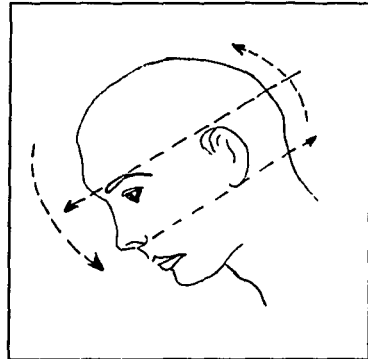
- a) Nombre de autor.
- b) Título de la fuente.
- c) Datos (textual).



2.- Práctica introductoria al carboncillo.

- a) Líneas verticales en degradación tonal.
- b) Líneas horizontales en degradación tonal.
- c) Frotado vertical en degradación tonal.
- d) Frotado horizontal en degradación tonal.

3.- Ejercicio de formas básicas de la cabeza y rostro.

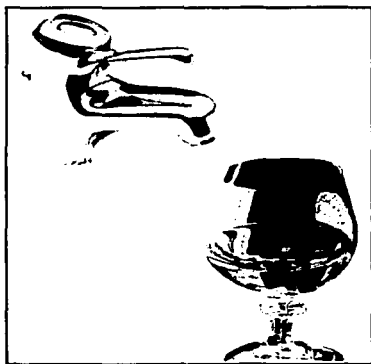


4.- Dibujar el rostro al carboncillo con diferentes valores tonales. Como primer nivel pueden utilizar una fotografía y aplicar todas las actividades aprendidas; en un segundo nivel el modelo debe ser natural.



5.- Dibujar con referente fotográfico animales utilizando tramas y líneas de dirección, en un segundo nivel los animales son animales reales.

6.- Ejercicio de tiza sobre gris neutro aplicando las gradaciones tonales en un dibujo al desnudo.



7.- Práctica introductoria del bolígrafo negro. El ejercicio consiste en representar de manera realista textura de metal, vidrio, tela, madera y piel.

8.- Dibujar sobre fondo blanco con crayola negra respetando gradaciones tonales del referente.



9.- Dibujar sobre fondo negro con lápiz blanco y crayola blanca.



10.- Introdutoria de tinta china.

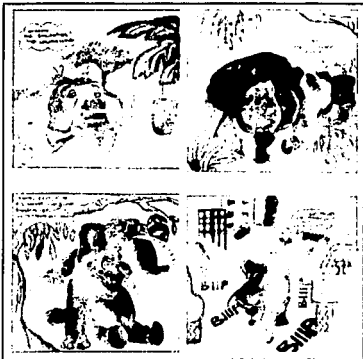




11.- Introdutoria de tintas aguadas, objetos, animales y rostros de diferentes texturas.



12.- Diseñar anuncio de oferta en el periódico de enceres domésticos, perfumes, ropa, etc.



13.- Elaborar historieta con los apuntes del zoológico.

OBJETIVOS: Al terminar la unidad, el estudiante será capaz, por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que se le describan, de:

- Identificar de manera global los elementos y procesos que entran dentro del desarrollo de sus habilidades para dibujar y realizar su aplicación en cada producto de trabajo.
- Reconocer y distinguir los materiales y sus características para aprovecharlos mejor.
- Identificar las diferentes gradaciones tonales entre blanco y negro.

UNIDAD 7

PERCEPCIÓN DEL COLOR

1.- Origen, uso e industrialización de los lápices de color.

2.- Introdutoria de lápices de color.

- a) Tonos puros, tres primarios y el negro.
- b) Tonos puros, color directo.
- c) Tonos de línea a 45°, tres primarios y el negro.
- d) Tonos de línea, trazos cortos, color directo.



3.- Tratamiento alternativo de lápices de color.

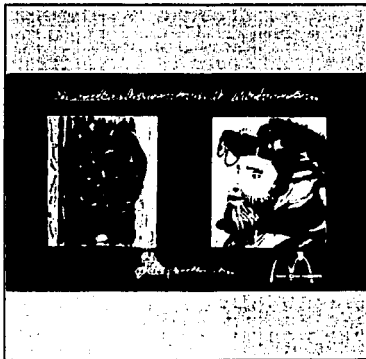
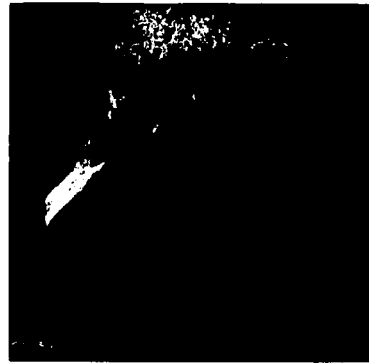
- a) Blanqueado. Se trabaja en tonos primarios o color directo imitando los tonos del referente y fundiendo el color con blanco o amarillo.

b) Hendidura. Se trabaja pasando el dibujo al papel albanene, marcando un contorno que quedará como un bajo relieve; se trabaja la superficie respetando la hendidura.



Lorena D' Santiago Tiburcio

c) Esgrafiado. El dibujo es trabajado dándole diferentes capas de colores; la última capa se da de un solo tono, y después con una cuchilla se raspa la superficie buscando los tonos anteriores.



4.- Bolígrafo a color. En este ejercicio el objetivo es diseñar un mantel desechable y aplicar la técnica del bolígrafo en sus dibujos, utilizando referentes con temas como artesanía, arquitectura colonial y prehispánica.

5.- Investigación del cartel, características principales.
6.- Elaborar un cartel que aborde un tema actual, étnico social, con crayolas de colores.



7.- Elaborar un cartel de una obra literaria o película de actualidad.

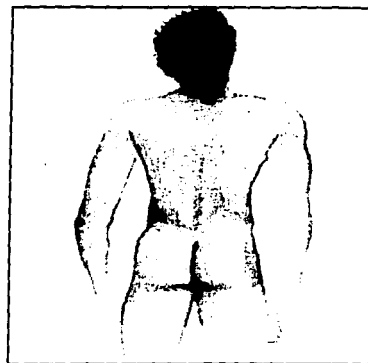


8.- Dibujo de texturas con tinta china de colores.

9.- Diseñar una bolsa de compras de algún museo michoacano, utilizando imágenes obtenidas de ese lugar.



10.- Diseño de portada de libro en acuarela.
Entrega previa de análisis de lectura.



11.- Práctica introductoria al acrílico. Se escogen cuatro referentes.

- Armonía monocromática, gamas de un color mas el blanco del papel y el negro.
- Armonía de complementarios con dos o más colores en contrastes fuertes.
- Resolver utilizando colores del referente.



12.- Ejercicio de papel recortado. Elegir cuatro colores complementarios y pegar con cemento iris; resolver la figura recortando con cuchilla e ir levantando según se necesite.

OBJETIVOS: Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz por sí mismo, y bajo las condiciones de realización que se le suministren, de:

- Desarrollar la destreza necesaria para usar los materiales y técnicas vistas.
- Analizar los aspectos más importantes del uso del color y la imagen.
- Identificar de manera global los elementos del diseño.
- Diseñar diversas composiciones apoyándose en los planteamientos ofrecidos en clase.
- Seleccionar por experiencia directa los soportes y materiales más adecuados para su trabajo.

Lorena D' Santiago Tiburcio



VI .-RESUMEN

La falta de programas elaborados con una metodología; el material bibliográfico rigidamente estructurado y la ausencia de recursos didácticos, así como una infraestructura inadecuada, son factores que en su conjunto provocan que el estudiante asuma una actitud pasiva y una sumisión crítica respecto de su aprendizaje. Dicho de otro modo, el escaso margen de participación que el aprendizaje unívoco representa provoca que se vuelva conformista y desde luego no establezca con su material de estudio relaciones significativas.

El presente trabajo constituye tan solo un esfuerzo realizado en el área de dibujo, dirigido a enriquecer en alguna medida el ambiente escolar para coadyuvar en la tarea de consolidación de un aprendizaje significativo.

Por conducto de este programa se establece una metodología participativa por virtud de la cual, teniendo como apoyo factores como la planeación, la ejecución y la evaluación, el docente dirige, a través de ejercicios didácticamente estructurados, un aprendizaje práctico y aplicativo sin dejar a un lado el sustento teórico-práctico. Es con estos ejercicios que se involucran objetivos específicos de aprendizaje para el efecto de que éstos sean cubiertos mediante determinadas condiciones de realización y bajo ciertos criterios de aceptación, mismos que llevarán al estudiante de dibujo a establecer con su material de estudio verdaderas relaciones significativas.

Los objetivos específicos de aprendizaje se caracterizan por reunir una acción observable, que tiene que ser realizada bajo ciertas condiciones de ejecución y en el que han sido prefijados determinados criterios de aceptación. Su utilización aclara el proceso de enseñanza aprendizaje; por su forma detallada y explícita conduce al docente a evaluar el grado en que cada estudiante ha logrado cierto nivel de capacidad y la posición que ocupa respecto al grupo.

La efectividad del docente es medida en términos del aprendizaje real del alumno; el sistema de evaluación permite la revisión de los objetivos y de la metodología de instrucción a fin de encontrar los puntos débiles y corregirlos.

Antes de la metodología didáctica, los resultados de la evaluación diagnóstica practicada a los alumnos determinan que un 95% de ellos dibujan como niños de 8 ó 10 años de edad; con ello quiero decir que, de acuerdo a los ejercicios diagnósticos aplicados, los estudiantes no fueron capaces por sí mismos, al intentar dibujar, de percibir e interpretar las formas básicas del dibujo ni los elementos que integran las formas; mostraron una actitud renuente y negativa hacia el aprendizaje del dibujo generada por la autocrítica y las pocas expectativas que tienen de la materia .

El método entraña enseñar a los alumnos a percibir datos visuales con un alfabeto de cinco elementos de la forma, espacios positivos y negativos, contornos, bordes, luces y sombras y color, mostrando cómo la forma general de un objeto está compuesta de estos elementos. La dinámica está encauzada a crear un medio no competitivo y de no juicio en el cual los estudiantes aprenden que no hay un modo errado de dibujar y que todo el mundo puede tener éxito.

Durante la aplicación de la metodología el desarrollo de sus habilidades cognitivas y perceptuales es notorio. Al finalizar la aplicación de los ejercicios de la metodología el 95% de los estudiantes son capaces de representar y crear imágenes de manera realista y con cierto dominio de las técnicas, además de resultar notorio el cambio de actitud hacia el aprendizaje de la materia, mismo que se ve reflejado en un alto rendimiento.

Al finalizar la aplicación de los ejercicios de las unidades 1 y 2 los estudiantes son más sensibles a los estímulos visuales y sensoriales, son capaces de percibir las formas básicas del dibujo (punto, curva, línea, línea en ángulo) y de discernir la figura y fondo e interpretarlas por sí mismos, desarrollando cada vez más sus conexiones viso-motoras.

Al terminar la aplicación del grupo de ejercicios pertenecientes a la unidad 3, los estudiantes son capaces por sí mismos, de comprender y identificar la inclinación de los ángulos de los objetos con respecto a los bordes de su formato.

Al finalizar la aplicación de los ejercicios de la unidad 4, los alumnos son capaces, por sí mismos, de percibir y aplicar las relaciones de los espacios positivos y negativos e interpretar la prefiguración geométrica de los diferentes objetos de estudio.

Al terminar la aplicación del grupo de ejercicios de la unidad 5, los estudiante son capaces, por sí mismos, de comprender, aplicar percibir y conceptualizar el valor de luces y sombras.

Al finalizar la aplicación de los ejercicios de la unidad 6, los alumnos, por sí mismos, son capaces de comprender en forma general los valores tonales y los diferentes materiales y tratamientos vistos en dicha unidad (grafito, carboncillo, tiza, bolígrafo y crayolas blanca y negra).

Al término de los ejercicios de la unidad 7, los estudiantes son capaces, por sí mismos, de analizar aspectos esenciales del color y de la imagen y de identificar de forma global los elementos del diseño.

La dinámica didáctica permite la selección de ejercicios, y ésta no se lleva a cabo de forma rígida; muy por el contrario, se hace tomando en cuenta las características del grupo de estudiantes al que se pretenden aplicar, características que son obtenidas en la evaluación diagnóstica. En ese orden de ideas es la evaluación preliminar la que determina qué nivel de ejercicios son los que deben aplicarse en función de los resultados. De esta manera el nivel inicial del grupo señalaría los objetivos específicos de aprendizaje que deban involucrar los ejercicios, en relación con la temática correspondiente.

El sustento teórico conceptual es conocido por el alumno a partir del programa; es en éste en donde se plasman, en orden lógico y en atención a su complejidad, los conceptos y principios fundamentales que caracterizan la materia, y en donde se establece la planificación del curso de 1 y 2 semestres de dibujo, para que se cubran los objetivos de aprendizaje.

Los trabajos grupales o individuales, trabajos de investigación y actividades extra escolares que se encargan a los alumnos se encuentran dirigidos a fortalecer fundamentalmente el sustento teórico conceptual.

Antes de utilizar y desarrollar este método para enseñar a dibujar, nunca había contemplado la importancia del arte en la educación. Siendo yo un producto del sistema de escuelas públicas y privadas, creí que las clases de arte estaban fuera del plan de estudios porque no se relacionaban con aptitudes básicas. Hoy día creo que las artes (música, danza, teatro, literatura, dibujo y pintura) son necesarias para el desarrollo de una educación plena y equilibrada. Las artes proporcionan un formato en el cual los estudiantes son motivados para trabajar en la solución de los problemas y aprender a enfocarlos. También crece su capacidad para destinar la energía necesaria a proseguir un proyecto hasta su terminación.



VII.- CONCLUSIONES

- Pese al enorme esfuerzo expansionista que se inicia en los 70s en materia educativa, en nuestro país, a las instituciones educativas de los diversos niveles (públicas y privadas) les ha sido imposible mejorar el nivel de cobertura educativa.

- Son muchos los argumentos que los estudiosos invocan para explicar el fracaso del esfuerzo aludido, y aunque hoy en día la polémica educativa permanece vigente, sólo interesa destacar que, para el objeto de este trabajo, se debe tener presente que la mayoría de los investigadores de la materia parecen inclinarse a considerar que la mejora de la cobertura educativa requiere de una reforma gradual que en lo fundamental atienda clara y consistentemente los siguientes aspectos:

- 1.-Refuerce la formación docente.
- 2.-Mejore las condiciones del magisterio.
- 3.-Enriquezca el ambiente escolar mediante la producción, aplicación y distribución de materiales bibliográficos y didácticas múltiples.(12)

Para estos estudiosos, el aprendizaje significativo puede alcanzarse en la medida que las instituciones educativas fortalezcan cada uno de estos aspectos.

Por lo que se refiere a este último aspecto descrito, y como se ha explicado ya en el curso del presente trabajo, son diversos los métodos a los que los docentes han recurrido para tratar de resolver la problemática que concretamente tienen que enfrentar en sus respectivas áreas de enseñanza, entre ellas el dibujo. Por conducto de esta investigación es que se adopta una metodología didáctica aplicable al aprendizaje de la materia de dibujo enfocada a mejorar el nivel de rendimiento de los alumnos de los primero y segundo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga; con el objetivo de transformar actitudes negativas a la materia en positivas, cambiando actitudes por aptitudes.

-La aplicación de la metodología didáctica como se describe en el presente trabajo elevó el rendimiento de los alumnos de los primero y segundo semestres de dibujo de la Universidad Vasco de Quiroga, y por tanto modificó la actitud de estos hacia el aprendizaje de la materia, por lo que demostró ser efectiva.

- Esta metodología trata de dar un enfoque integrado al aprendizaje por medio de procesos estructurados e intuitivos para equilibrar la división que se ha creado en nuestros sistemas de aprendizaje. Todo el mundo puede dibujar si está en contacto con la información adecuada sobre materiales y si se le da una orientación a la visualidad. Somos capaces de dibujar o de enseñar a dibujar si podemos utilizar un método simple de aprendizaje que elimina juicios y competencia, dado que el estado de ánimo del dibujo es uno de los modos más sueltos, productivos y agradables de comunicarnos y expresarnos.



VIII.- BIBLIOGRAFÍA

-EDWARDS Bety

Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.

edt. Urano,

Barcelona España 1994.

-BROOKES Mona

Dibujemos con los niños, innovador método para enseñar y aprender, apropiado también para adultos.

Tomo I y II.

edt. Lasser press Mexicana S.A.

México 1989.

-VERLEE Williams Linda

Aprender con todo el cerebro.

edt. Martínez roca

Barcelona España 1986.

-DALLEY Terence ET- AL

The complete guide to illustration and design techniques and materials.

Chartewel book inc.

Great Britain 1990.

- RICHER Paul ET-AL

Artistic Anatomy.

Watson guptill publications

New York 1971.

- COSTKYAN Greg ET-AL

Toon el juego de rol de los dibujos animados.

Ediciones de mente

Montevideo Uruguay 1995.

- MORALES Sofia Leticia.

Educación artística

la gaceta de las escuelas profesionales del I.N.B.A.

rev. # 3 enero, febrero, marzo, abril pp 16 y 17

1994.

-HOGARTH Burne

Drawing the human head.

Watson guptill publications.

New York 1967.

-HOGARTH Burne

Dynamic anatomic

Watson guptill publications.

New York 1958.

-CONAFE Consejo nacional de fomento educativo

Taller de creatividad material de apoyo.

SEP

México 1994.

- MYERS & MC Caulley M.A.

Guide to the development and use of myers-briggs type indicator
consulting psychology preses

Palo Alto C.A.

- PETRI Hil, Motivation:

Theort, research and applications

3a ed Bemmontt, C.A.

wadsworth 1990.

- ALEER Mc

On creativity

pp 98 - 102

1995.

- PRAWDA, J.

Logros, inequidades y retos del sistema educativo Mexicano.

Grijalbo

México (1987)cap.2

- CIDAC (Centro de investigaciones para el desarrollo, A.C.)

Educación para un desarrollo educativo competitivo.

Diana.

México,(1992) caps.3 y 7.

-ZUÑIGA, Víctor.

Para poder hablar de calidad de la educación.

Periódico el porvenir Monterrey.

-BRUNNER, J.J.

Educación superior en América latina: Cambios y desafíos.

Fondo de la cultura económica.

Chile (1990).cap.1

-CORMB, Philip.

Estrategia para mejorar la calidad de la educación superior en México.

Fondo de la cultura económica. SEP

México D.F. (1991).

- VALENTE, G. y BAZUA, F.

La educación superior en México: Problema y perspectivas en la década de los 90.

Cambio estructural y modernización educativa Sierra M, Teresa (coord).

Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Azcapotzalco, Universidad

pedagógica Nacional y consejo de ciencias sociales, A.C.

México (1991)

- Los instrumentos estadísticos manejados por el Dr Jorge Carpizo en su informe denominado Fortaleza y debilidad de la UNAM en relación al rendimiento escolar

-LEFRANC, Robert ET- AL.

Panorama de la enseñanza en el mundo

Ed Roca pedagógica.

México (1984)

FORGUS Ronald H.

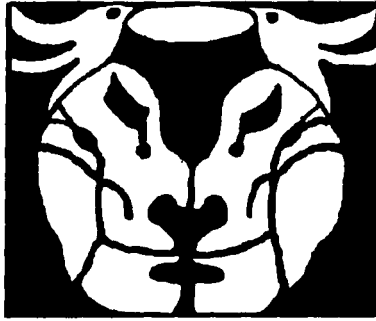
Percepción.

Ed. Trillas, México. 1976).

FROSTING Marianne. HORNE David. MILLER Ann Marie.

Programa para el desarrollo de la percepción visual.

Ed. Médica Panamerica, Buenos Aires. Argentina.



IX.- NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) Plan de estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, Morelia, Michoacan.
- (2) Bety Edwards, Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.
- (3) Popham J.W. Learned and programmed Intruccion Reading Mass-Adisson Wesley 1968.
- (4) CONAFE Taller de creatividad.
- (5) Linda Velez Williams, Aprender con todo el cerebro.
- (6) Mona Brokes Dibujemos con los niños, Tomo1.
- (7) Ronald H. Forgus, Percepción Visual.
- (8) Joseph Cohen. Sensación y percepción visual.
- (9) Marianne Frosting. Programa para el desarrollo de la percepción visual.
- (10) Mc Aleer, ON Creativity en Omni, P. 98-102.
- (11) Myers & Mc Caulley Guide development and use of Myers-Briggs type indicator consulting Psicology press.
- (12) Educación para un desarrollo educativo competitivo CIDAC.



X.- GLOSARIO

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

EL VALOR DE LAS MODALIDADES DEL HEMISFERIO DERECHO EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO

- Aprendizaje: Cualquier cambio relativamente permanente de comportamiento, conseguido mediante la experiencia o la práctica.
- Arte abstracto: Generalmente supone aislamiento, el énfasis o la exageración de algún aspecto de la percepción de la realidad por parte del artista.
- Arte realista: Representación objetiva de objetos, formas y figuras percibidos con atención.
- Borde: En un dibujo es la orilla del soporte.
- Composición: La relación ordenada entre las partes o los elementos de una obra, la disposición de las formas y espacios dentro del formato.
- Por aprendizaje significativo debe entenderse.- La educación que además de ser relevante para el estudiante, vincula el proceso de enseñanza aprendizaje con la realidad socioeconómica de éste, en forma eficiente y eficaz.
- Conciencia: El acto de darse cuenta de la presencia de un objeto, de una persona o de un entorno. Los actos de ver y conocer son posibles sinónimos.
- Contorno: En dibujo, línea que representa el borde o límite de una forma o grupo de formas.
- Contorno escueto: Dibujo que representa el contorno del objeto si entrar en el, dibujo perimetral.
- Contorno modificado : Dibujo que representa el contorno exterior e interiores de las formas.
- Creatividad: Capacidad de encontrar nuevas soluciones a un problema o bien nuevas formas de expresión; la capacidad de dar existencia a algo nuevo para la persona.
- Espacio positivo: El es la forma o objeto a representar.
- Espacio negativo: El área que rodea las formas positivas y que comparte contorno con ellas. El espacio negativo esta enmarcado por los bordes exteriores del formato.
- Eficiencia.- Máximo rendimiento, mínimo de recursos.
- Eficacia.- Cumplimiento cabal de los objetivos que la educación plantea. (fundamentos académicos)
- Expresividad: La sutil diferencia en el modo como cada persona percibe y representa sus percepciones, esta diferencia manifiesta las reacciones interiores individuales frente al estímulo percibido, así como también ese toque único procedente de las diferencias motoras fisiológicas de cada persona.
- Formato: Forma determinada del soporte donde se dibuja o pinta.
- Hemisferio derecho: La mitad derecha del cerebro. En la mayoría de las personas diestras y zurdas, en este hemisferio se localizan las funciones espaciales y de relación.

- Hemisferio izquierdo: La mitad izquierda del cerebro. En este hemisferio se localizan las funciones verbales de la mayoría de las personas.
- Intuición: Conocimiento directo y aparentemente inmediato; juicio significado o idea que se le ocurre a una persona sin mediar ningún proceso de pensamiento reflexivo. Suele llegarse a este juicio a partir de pistas mínimas (da la impresión de que sale de la nada).
- Imagen: Percepción de un estímulo en la retina; la sensación óptica producida por objetos exteriores, percibidas por el sistema visual e interpretada por el cerebro.
- Imaginar: Traer a la mente una copia mental de algo que no esta presente ante los sentidos; ver con la imaginación.
- Percepción: La conciencia o el proceso de tomar conciencia de objetos, relaciones o cualidades, interiores o exteriores, por medio de los sentidos y bajo la influencia de experiencias anteriores.
- Procesamiento de la información visual: El uso de la vista para adquirir información de fuentes exteriores y la interpretación de esa información mediante el pensamiento.
- Trama: Grupo de líneas paralelas que se emplean para sombrear e indicar volúmenes en un dibujo.



INDICE

I- INTRODUCCIÓN.....	1
II.- LA IMPORTANCIA DEL DIBUJO EN LA FORMACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO.....	2
III.- ANÁLISIS Y REFLEXIONES DE LAS IDEAS MODERNAS DE LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO.....	7
IV.- LA PERCEPCIÓN MULTISENSORIAL EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO.....	10
V.- UN PROGRAMA DE ENSEÑANZA DEL DIBUJO	13
1.- Objetivos generales.....	15
2.- Objetivos específicos.....	15
3.- Contenido programático.....	15
4.- Metodología.....	36
5.- Criterios de evaluación.....	39
6.- Materiales didácticos y técnicas de enseñanza aprendizaje . . .	40
VI.- RESUMEN.....	61
VI.-CONCLUSIONES.....	63
BIBLIOGRAFIA.....	65
NOTAS BIBLIOGRAFICAS.....	68
GLOSARIO.....	69

