11

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"MANUAL DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS DIRIGIDAS A NIÑOS EN NIVEL ESCOLAR PRIMARIA"

Tesis que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

Norma Angélica Castellanos Ramírez

Director de la Tesis:

Mtro. Jaime A. Reséndiz González

México, D.F., 2002

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"MANUAL DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS DIRIGIDAS A NIÑOS EN NIVEL ESCOLAR PRIMARIA"

Tesis que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta
Norma Angélica Castellanos Ramírez

A todos los niños

A G R A D E C I M I E N T O S

A la valiosa ayuda de los niños:
Denisse, Karla, Daniela, Viridiana, Brenda, Izkra, Rodrigo, Victor, Paola, Andrea, Damhar, Aidee, Zayra y Karlita.

A mis profesores y amigos

Jaime Reséndiz González Joaquín Rodríguez Díaz

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Origen e importancia 007

CAPÍTULO 1 ARTE Y DISEÑO GRÁFICO

1.1 Historia del arte 011
1.2 Arte 012
1.1.1 Actividad estética 012
1.1.2 Actividad estética plasticográfica 012
1.1.3 Actividad técnica u oficio 013
1.3 División actual de las artes 013
1.4 El Diseño gráfico como forma específica del Arte 015
1.4.1 Antecedentes históricos del Diseño Gráfico 015
1.4.2 Relaciones intradiciplinarias del Diseño Gráfico 016
1.4.3 Relaciones interdiciplinarias del Diseño Gráfico 018

CAPÍTULO 2 PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN

2.1 Psicología 023
2.2 Psicología del niño 024
2.3 Paidología 025
2.4 Pedagogía científica o experimental 027
2.5 Didáctica 027
2.5.1 Métodos didácticos 028
2.5.1.1 Método dogmático 029
2.5.1.2 Método heurístico 029
2.5.1.3 Método experimental 030

2.6 Educación 031
2.6.1 Educación artística 032
2.6.2 Programa de educación artística (SEP) 034
2.7 Aprendizaje 027
2.7.1 Área afectiva 036
2.7.2 Área cognoscitiva 037
2.7.3 Área psicomotríz 038

CAPÍTULO 3 PERCEPCIÓN Y CONOCIMIENTO EN EL NIÑO

3.1 Teoría de la Gestalt 041
3.2 Psicología de la Gestalt 042
3.3 Percepción 043
3.4 Tipos de percepción 034
3.5 Leyes de organización perceptual 044
3.5.1 Leyes que se refieren a la articulación de la percepción en figura y fondo 044
3.5.2 Leyes relativas a las propiedades de las totalidades perceptivas 047
3.5.3 Leyes que regulan la agrupación de estímulos 050

CAPÍTULO 4 HERRAMIENTAS Y SOPORTES FÍSICOS

4.1 Pinceles, Lápices, Rotuladores, Ceras, Pinturas y Adhesivos 054
4.2 Materiales naturales. 057
4.3 Materiales reciclables. 057
4.4 Papales, Cartulinas y Cartones 058

CAPÍTULO 5
MANUAL DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS DIRIGIDAS A NIÑOS EN NIVEL ESCOLAR PRIMARIA

5.1 El manual 063
5.2 La educación artística 064
5.3 Los niños en edad escolar 064
5.4 Cómo plantear objetivos 065
5.5 Proponer técnicas adecuadas 070
5.6 Herramientas y soportes físicos 071
5.7 Cómo elaborar instrucciones 072
5.8 Imágenes y/o gráficos adecuados 074

5.8 LAS ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS 079

5.8.1 EL PAPEL Y LA CARTULINA 081
5.8.1.1 EL COLLAGE (recorte y pegado) 083
5.8.1.2 UN RETRATO DE TAMAÑO REAL (dibujo y recorte) 085
5.8.1.3 DIVERTIDOS ROLLOS (recorte, enrollado y pegado) 087
5.8.1.4 PERSONAJES DE PAPEL (recorte, armado y dibujo) 089
5.8.1.5 UN FAROL (recorte, armado, pegado y dibujo) 091
5.8.1.6 FLORES DE PAPEL (recorte, armado y pegado) 093
5.8.1.7 UN RETRATO ENROLLADO (recorte, enrollado y pegado) 095
5.8.1.8 UN CARACOL Y UNA MARIPOSA (recorte, enrollado y pegado) 097
5.8.1.9 LA SERPIENTE Y EL TIGRE (recorte, doblado y dibujo) 099
5.8.1.10 CANASTAS Y CESTOS (recorte doblado y dibujo) 101

5.8.2 MATERIALES RECICLABLES 103

5.8.2.1 UNA CAJITA DECORADA (dibujo y pegado) 105
5.8.2.2 UNA CASITA (recorte, armado y dibujo) 107
5.8.2.3 UNA CARRETA (armado, pegado y dibujo) 109
5.8.2.5 EL TREN DE CARTÓN (armado, pegado y dibujo) 111

5.8.3 EL PAPEL MACHÉ 113

5.8.3.1 UN MEDALLÓN ORIGINAL (pasta maché y dibujo) 117
5.8.3.2 UN PRÁCTICO BOTE (pasta maché y dibujo) 119
5.8.3.3 MÁSCARAS PARA FIESTAS (tiras de papel maché y dibujo) 121
5.8.3.4 PLATO CON TEXTURA DE ARROZ (pasta maché) 123
5.8.3.5 TAZÓN DECORATIVO (tiras de papel maché y dibujo) 125

5.8.4 NATURALES 127

5.8.4.1 PINTAR CON HOJAS (dibujo) 129
5.8.4.2 CON SAL O AZÚCAR (formado) 131
5.8.4.3 UN CUADRO NATURAL (armado y pegado) 133
5.8.4.4 UN MARCO DE SEMILLASs (armado y pegado) 135
5.8.4.5 LA CIUDAD DE PIEDRA (armado y pegado) 137

Propuesta para la práctica de aplicación de las actividades plasticográficas 139

Reporte de la práctica de aplicación de las actividades plasticográficas 141

Conclusiones 173

Bibliografía 175

INTRODUCCIÓN

ORIGEN E IMPORTANCIA

El proceso creativo no se ejerce sólo por la habilidad manual, o por el intelecto, sino más bien debe ser un proceso unificado en el cual "cabeza, corazón y mano jueguen un papel simultáneo"

Herbert Bayer

La situación del mundo contemporáneo, caracterizada por grandes avances científicos, tecnológicos así como por acelerados cambios sociales, ha dado origen dentro del campo educativo a una gran inquietud; se cuestiona seriamente acerca de los objetivos de la educación, se interroga ansiosamente sobre el papel que la educación, la escuela y el maestro desempeñan en la sociedad. Las respuestas, que desde luego no son fáciles, surgen de las diferentes concepciones que existen sobre el mundo, sobre la vida y sobre el hombre mismo.

Los diseñadores compartimos esta inquietud generalizada, pero estamos limitados para poder participar profesionalmente, por lo que hemos centrado nuestro interés y preocupación en las técnicas, procedimientos y recursos a utilizar como apoyo y en función del desarrollo del niño. Nuestra intención es que el niño descubra su sensibilidad plástica y que su ánimo resulte estimulado a la vez que enriquezca su cultura y se introduzca al campo de las artes plásticas, definiendo por sí mismo una visión de actividades profesionales relacionadas con cuestiones creativas y artisticas como es el Diseño Gráfico. Nuestra participación consiste en dar a conocer a los niños la existencia y la importancia de las manifestaciones artísticas, su creación y su producción en el área de las artes plásticas; sin que ésto interfiera en el trabajo acerca de la problemática que se presenta en un salón de clases. Estamos convencidos de que hoy más que nunca es necesario, el potenciar un papel protagonista en los niños, mostrarles que es mejor y mucho más divertido tener un plan, desarrollar una idea y llevarla a cabo, que esperar a que las cosas sucedan sin su participación activa.

Por ello esta tesis tiene tiene como objetivo principal el elaborar un manual para diseñadores gráficos que cubra con los aspectos necesarios en el diseño de actividades plásticográficas dirigidas niños en nivel escolar primaria; como ojetivos particulares el proporcionar a los diseñadores gráficos la posibilidad de participar profesionalmente en el campo educativo y el que se muestre a los niños que no es tan difícil que realicen una obra propia con sus manos asi cómo darles a conocer la existencia y la importancia de las manifestaciones artísticas; y como objetivos particulares el diseñar actividades plasticográficas que motiven, que proporcionen conocimientos y que permitan practicar la motricidad a los niños en edad escolar.

En el capítulo 1 se hace una breve revisión histórica y conceptual acerca del Arte y acerca del Diseño Gráfico como disciplina y su interacción con otras disciplinas, con el objeto de obtener las definiciones que orienten y delimiten la realización del manual de diseño.

En el capítulo 2 se establecen los principios psicológicos que dan fundamento a la didáctica ya que son importantes dada la naturaleza de la propuesta en esta tesis. Es muy importante considerar los aspectos antes mencionados, sin embargo nuestra base principal para el desarrollo del manual será el plan y los programas de educación artística que han sido elaborados por la Secretaría de Educación Pública (SEP), en uso de las facultades que le confiere la ley. En su preparación han sido tomadas en cuenta las sugerencias y observaciones recibidas a lo largo de un extenso proceso de consulta, en el cual participaron maestros, especialistas en educación y científicos, así como representantes de agrupaciones de padres de familia y de distintas organizaciones sociales. El plan y los programas de estudio son un medio para mejorar la calidad de la educación, atendiendo las necesidades básicas de aprendizaje de los niños mexicanos, que vivirán en una sociedad más compleja y demandante que la actual.

El programa de educación artística para educación primaria tiene características que lo distinguen por un propósito académico más sistemático. Es un programa que sugiere actividades muy diversas de apreciación y expresión, para que el maestro las seleccione y combine con flexibilidad, sin ajustarse a contenidos obligados, ni a secuencias preestablecidas.

Es de suma importancia conocer los procesos de conocimiento y percepción para definir los parámetros de comunicación que serán propuestos y empleados en el manual de Diseño.

En el capítulo 3 se describe como se desarrollan los procesos de percepción y conocimiento en el niño. Aunque en la infancias los procesos de percepción son inaccesibles se tienen los productos de éstos; la teoría de la Gestalt explica cómo se desarrolla el proceso organizacional previo.

En el capítulo 4 se enlistan y se describen herramientas y soportes físicos básicos en las artes gráficas, y que son necesarios para realizar las diferentes técnicas que se proponen pero sobre todo los que son adecuados y de fácil acceso para ser usados por niños en edad escolar y que les permitan manipular, recortar, pegar, moldear, etc.

En el capítulo 5 se propone el Manual de Diseño con una estructura que permite a los diseñadores el utilizarse como guía paso o como herramienta de consulta, A partir del mismo se proponen enseguida actividades plasticográficas cubriendo los 6 grados de la educación primaria, divididas estas en 4 categorías de acuerdo a los materiales propuestos.

Se incluye una práctica de aplicación de las actividades desarrolladas a partir del manual, también el reporte del mismo en donde se valoran y se analizan individualmente dichas actividades mediante la actitud de los niños durante el ejercicio y los resultados obtenidos.

CAPÍTULO 1

ARTE Y DISEÑO GRÁFICO

En este primer capítulo se hace una revisión histórica y conceptual acerca del Arte y el Diseño Gráfico con el objetivo de obtener definiciones claras y concretas que nos orienten durante la fase de invetigación y a realizar la propuesta de esta tesis.

1.1 Historia del arte

En el siglo XII d. de J.C. al crear las artes liberales, se van diferenciando las diversas artes. Las artes liberales denominaron artistas a médicos, poetas y músicos; en cambio, los otros recibieron el nombre de artesanos.[1]

Cuando en el siglo XIV reaparece la antigüedad, los arquitectos, escultores y pintores son totalmente diferenciados de las actividades de oficio. En el renacimiento el pintor era considerado, lo mismo que todos aquellos que se dedicaban a una actividad que respondía a la belleza, como sinónimo de ciencia. [2]

El Racionalismo del siglo XVI quiso sustituir a las artes por la ciencias experimentales, pero en el encono de estos intelectuales no fue totalmente apreciado, y así algunos como Vasari lo utilizaban en el sentido de artes plasticográficas. En el siglo XVII, el arte figurativo por encima de la materia y de la técnica, era considerado la fantasía, el gusto y el ingenio. Posiblemente sea la Revolución Industrial de los siglos XVII y XVIII la que sustituyó la actividad artesanal; y la creación humana, desde el punto de vista bello, fue la que englobó a las profesiones del arte.[3] Revisemos a continuación con detenimiento la definición de "arte".

1 Lozano fuentes José Manuel. Historia del Arte. Cia. Editorial Cotinental, S:A: de C.V., México, Primera Publicación, pp 13,14,15.
2 Ibidem
3 Ibidem

1.2 Arte

Se entiende por arte el conjunto de reglas para hacer algo bien; hablando en un sentido general el arte es toda actividad humana que, basándose en ciertos lineamientos, los aplica el artista para alcanzar un fin bello.[4]

El arte puede ser concebido de tres maneras distintas:

- Actividad estética
- Actividad estética plasticográfica
- Actividad técnica u oficio

1.2.1 Actividad estética

La primera definición está comprendida en los estudios de filosofía o de sociología, y es lo que conocemos con el nombre de estética[5], cuya finalidad es producir lo bello por medio de la palabra, del sonido, de los elementos plasticográficos y cuyos resultados son aprobados por el buen gusto. En un sentido filosófico comprende la totalidad del hecho artístico.

1.2.2 Actividad estética plasticográfica

El vocablo arte, entendido en una forma más restringida, implica a las artes plásticas y gráficas como son la escultura, la pintura y la arquitectura.

Plástica. Arte de plasmar o de modelar una materia blanda, conjunto de las artes figurativas.

Gráfica. Relativo a la escritura. Que representa algo por medio del dibujo.

Arquitéctura. Arte de proyectar y construir edificios según reglas técnicas.[6]

4 Lozano Fuentes, José Manuel. *Historia del Arte*. Cia. Editorial Continental, S.A. de C.V., México, Primera Publicación, 1976, pp. 13
5 La estética es una rama de la filosofía que estudia el significado de la belleza; también se ocupa de la naturaleza del arte y de los juicios sobre la creación y apreciación de la obra artística.
6 Conceptos tomados de:
Diccionario Enciclopédico Universal, MCM XCIII Ediciones Océano, S.A. Milanesat, 21-23, 08017 Barcelona España.

1.2.3 Actividad técnica u oficio

En el tercer sentido, la habilidad técnica es llevada a la especialidad de ejecutar un trabajo. En el siglo IV a. de J.C., Mario Villorio calasificaba a las artes en :

a) *Artes animi*, o artes inmateriales (poesía, música, astrología, gramática, retórica, jurisprudencia y filosofía).

b) *Artes corporis* (lanzamiento, salto, velocidad, levantamiento de pesas, etc.)

c) *Artes animi et corporis* (agricultura, gimnasia, arquitectura, escultura, etc.).

El término *ars*, representaba, por tanto, una habilidad, no innata sino adquirida por el aprendizaje de cualquier actividad humana. Aristóteles en su poética ya distinguía las artes de orden estético de las no estéticas; fue la sociedad la que hizo que el término arte adquiriera un nuevo significado y no representara cualquier actividad humana.[7]

1.3 División actual de las artes

Hoy día sigue habiendo polémicas sobre el término arte, pero en un sentido general se refieren a toda actividad estética realizada mediante una técnica; por ello las artes han sido divididas en :

a) plásticas: arquitectura, escultura, pintura;

b) fonética: literatura; y

c) acústicas: música y ballet -este último considerado como arte mixto, pues en él se conjugan la música y el ritmo.

7 Lozano Fuentes, José Manuél. Op cit.

En una obra de arte la forma no puede separarse del contenido; la distribución del color y de las líneas, la luz y la sombra, los volúmenes y los planos, por delicados que sean como espectáculo visual, deben entenderse también como algo que reviste un significado que sobrepasa lo visual.

Todos los objetos creados por el hombre son de dos clases:

a) vehículos de comunicación;

b) utensilios o instrumentos.

Pero ambas cosas pueden ser, a la vez, obras de arte. En todos los casos el elemento forma está presente. El hecho de que las formas de un objeto útil lleguen a ser además artísticas, es decir, capaces de ser consideradas más o menos bellas, depende de la intención del creador.[8]

En la obra de arte intervienen tres elementos diversos:

1) Forma encarnada en materia.

2) Idea, esto es, asunto, en las artes visuales.

3) Contenido.

La integridad constituída por estos tres elementos es actualizada en la experiencia estética verdadera. Pero para que la experiencia estética sea válida y no una palabrería frustada es preciso que el analista conozca si la obra que tiene ante sí es auténtica, pues nada se parece más a una determinada pintura, por ejemplo, que la copia de esa pintura. La diferencia estará en la calidad, y la percepción de la calidad es el mínimo requisito que hay que pedir a las dotes del erudito que observa. Para ser erudito se necesita entrenamiento visual adecuado y una nutrida preparación cultural. Además una disposición innata para la percepción de la calidad, algo de lo que en el siglo XVIII llamaban "buen gusto". [9]

8 Lozano Fuentes, José Manuel. Op cit. pp 14
9 Ibidem

1.4 El Diseño gáfico como forma específica de Arte

El diseño mismo, se puede definir en términos generales como la ordenación, composición y combinación de formas y figuras, es por esto, tan viejo como el arte mismo. El término "composición" empleado por ejemplo con referencia a la pintura y el dibujo, significa en realidad el "diseño" de la obra. Crear un objeto de oro o plata, de madera o de metal, implica resolver la relación entre los elementos del objeto, es hacer su diseño. El "grafismo" representa la amplia gama de técnicas visuales que habitualmente traducen un "mensaje" en "signo" y en "imagen".

Diseñar es la actividad objeto de estudio del diseño que en tanto disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad. El Diseño Gráfico es la disciplina orientada hacia la resolución de problemas de comunicación visual que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación al medio y según sus necesidades físicas y espirituales. Esta discipina se identifica con la acción humana de cambio consciente de la forma, es ***praxis*** trascendente porque se origina en el propio agente y termina fuera de él; es ***polesis*** creativa porque agrega al ser algo que no existía -a ella responde por excelencia el arte-. De esta manera el Diseño Gráfico puede ser caracterizado como una forma específica de arte y como tal responde a una función determinada que es la comunicación visual.[10]

1.4.1 Antecedentes históricos del Diseño Gráfico

Desde el siglo XIX, al hacerse más fácil la reproducción de la ilustración y cobrar importancia la presentación y empaquetamiento de productos comerciales, debido a la competencia, el arte del Diseño Gráfico ganaba importancia. También aumentaba la importancia de todos los demás aspectos del Diseño, en la industria, la tecnología, la arquitectura y el comercio. Pero no fué hasta 1922, cuando el importante diseñador de libros William Addison Dwiggns acuñó el término Diseñador Gráfico, para describir sus actividades como las de un individuo que daba orden estructural y forma usual para la comunicación impresa.[11]

10 Vilchis, Lz del Carmen. *Diseño Universo de conocimiento.* Investigación de proyectos en la Comunicación Gráfica.
11 Meggs, Philip B. *Historia del Diseño Gráfico.* Ed. Trillas.

Surgió entonces la "Bauhaus", una escuela de diseño en alemania que pretendía formar estudiantes que fueran igualmente expertos en el arte y en los trabajos manuales, además artesanos funcionales, con orientación industrial. La instrucción práctica, donde se insistía en los problemas industriales de la producción en serie, tenía lugar en talleres. la calidad de la enseñanza en la "Bauhaus" contribuyó mucho a su impacto. Gropius resumió así sus intenciones: "Nuestro objetivo era eliminar los inconvenientes de la máquina sin sacrificar ninguna de sus auténticas ventajas... Nuestra ambición era rescatar al artista creativo de sus <<otros mundos>> y reintegrarlo en el mundo cotidiano de la realidad, y al mismo tiempo ampliar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios.>> Despues con los posteriores trabajos en los Estados Unidos de muchos de los participantes en la "Bauhaus" el Diseño Gráfico se extendió mucho más allá de las fronteras de Alemania.[12]

Sabemos que el Diseño Gráfico ha emergido como disciplina en este siglo. Esto concuerda con la función actual de Diseño Gráfico que consite en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, y hacerlo de forma original y precisa. En el mejor de los casos, esto se logrará a través de la comparación de elementos elegidos y dispuestos con sumo cuidado, cuya presentación se basa en una metodología o fórmula que es esencialmente, simple, pero que se ha refinado a través de las muchas etapas en que se ha desarrollado; no es una disciplina totalmente definida ni autónoma, sino que parte del conocimiento de sus relaciones intra e interdisciplinarias.[13]

1.4.2 Relaciones intradisciplinarias del Diseño Gráfico

Compilan en materias y ámbitos específicos bien definidos la subestructuras conceptuales que pertenecen a la disciplina, la define y determinan sus procedimientos metodológicos, entre éstas entán:

Teoría del Diseño

Define los alcances y limitaciones de la disciplina misma, describe los nichos de conocimiento que le son exclusivos y sus relaciones epistemológicas, clasifica sus campos de acción profesional y especifica sus discursos y géneros. Comprende la estructura conceptual básica de la disciplina.

12 Introducción al Diseño Gráfico. pp. 107, 108, 109.
13 Vilchis, Lz del Carmen. *Diseño Universo de conocimiento.* Investigación de proyectos en la Comunicación Gráfica.

1.4.3 Relaciones Interdisciplinarias del Diseño gráfico

El diseño es, como otras disciplinas, una unidad de saber, un conjunto de conocimientos unificados merced a ciertos principios, se halla en relación permanente y dinámica con otros ámbitos cognoscitivos, influye en algunos y es influido por otros. En ocasiones la relación se puede definir como estrecha con una penetración tal que llegan a producirse nuevas unidades de conocimiento (por ejemplo, de la semiótica se empieza a formar la semiótica visual), estas relaciones complejas constituyen la interdisciplinariedad.[15]

Las relaciones interdisciplinarias del Diseño Gráfico están comprendidas por todos los posibles vínculos con diferentes ámbitos de conocimiento que estudian algunos objetos del diseño o las propiedades de los objetos de diseño, A continuación se mencionan algunas por su importancia y por la relación que tienen con esta tesis, son:[15]

Arquitectura

Proporciona al Diseño Gráfico los conceptos básicos para la comprensión de los espacios arquitectónicos aplicables en la ubicación de objetos bidimensionales, aquí se pueden mencionar las aplicaciones de la arquigrafía, la museografía o el diseño gráfico en aparadores y exhibiciones.

Artes Plásticas

Disciplina con la que el diseño de la comunicación comparte fundamentos de la teoría del arte, pricipios teórico-prácticos de la forma, principios de composición, derivaciones de la estilística y factores de la expresión plástica y poética de la imágen.

15 Ibidem

Antropología

Proporciona desde la Antropología física, los estudios avanzados en las descripciones físicas del ser humano -tarea de la Ergonomía, y una las áreas de la Antropometría- que han facilitado el conocimiento de las relaciones proporcionales del cuerpo humano y de los vínculos de éstas con procesos conflictivos de percepción. También analiza, desde la Antropología filosófica la definición de la comunicación visual en términos de cultura relacionándola con aspectos como el mito, la religión, el lenguaje y la historia.

Comunicación

Se ha vinculado con el Diseño Gráfico a partir de las teorías de la comunicación y de la comunicación de masas para la definición y explicación del fenómeno de comunicación visual, su proceso y los actores del mismo.

Diseño Industrial

Disciplina a la que acude el diseño de la comunicación gráfica para la comprensión de materiales y procesos de producción para las posibles relaciones de objetos bidimensionales con objetos tridimensionales, hay que mencionar que con esta disciplina todavía se comparten aspectos teórico-metodológicos.

Economía

Estudia el comportamiento de los objetos de diseño en los procesos de producción, distribución, circulación y consumo -momentos del proceso económico-, y las referencias y relaciones que tienen con la forma de organización económica del Estado -materia de la Economía Política-, pues la relación ideológica influye, por ejemplo, en la propaganda política y comercial.

Filosofía

En tanto establece los fundamentos del conocimiento y sus objetos a las ciencias proporciona los lineamientos que permiten la comprensión de los aspectos cognitivos y valorativos de los objetos del diseño; sus ramas más estrechamente ligadas al diseño son:

-*Epistemología* o teoría del conocimiento de la cual parten todas las orientaciones metodológicas que inciden en la teoría del diseño.

-*Lógica* que en tanto organización del pensamiento proporciona los elementos necesarios para hacer coherente la estructura interna del diseño.

-*Estética* que aporta los criterios de belleza, conforme a las distintas corrientes artísticas, que orientan a la creación del diseño.

-*Etica* que guía el sentido personal, profesional y social que el diseño tiene en tanto forma de comunicación y transmisión de valores.

Historia

Construye la memoria del diseño en el proceso de investigación y conocimiento del pasado el hombre en sociedad y su relación con la comunicación gráfica.

Lingüistica

Aporta las figuras de la retórica para la conformación de la retórica visual; ha permitido, a partir de la teoría de los discursos, fundamentar el concepto de discurso visual y su clasificación, asímismo se considera uno de los puntos de partida epistemológicos para la comprensión de la semiótica.

Pedagogía

Se ocupa de la definición del diseño inserto en un proceso educativo formal o no formal, de las implicaciones didácticas y las peculiaridades del proceso enseñanza aprendizaje de esta disciplina.

Psicología

Se interesa por la explicación científica de los procesos de percepción, en lo particular aporta los estudios realizados en torno al fenómeno de percepción visual -en relación con la forma, el color, los patrones visuales, el tamaño y la distancia e incluye diversas teorías que explican alguno de sus aspectos. Por lo que hace a su objeto de estudio cabe mencionar la *Psicología de la estructura y de la forma* (gestaltismo) que se ocupa de los procedimientos sintéticos de la mente, sus estudios más profundos se encuentran en el campo de la percepción.

Semiótica

Como doctrina general de los signos, se ocupa de la definición del lenguaje visual en tanto signos sujetos a la formulación de un sistema denominado semiótica visual con las correspondientes determinaciones sintácticas, semánticas y pragmáticas.

Cabe mencionar que de las relaciones interdisciplinarias del diseño gráfico, es con la Pedagogía y con la Psicología donde se dan los vínculos de relación de conocimiento y donde se encuentran los fundamentos para la realización de la propuesta principal de esta tesis, por esto, es importante introducirnos en estas áreas de conocimiento a lo cual está dedicado el siguiente capítulo.

22

CAPÍTULO 2

PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN

De manera general hemos orientado nuestro trabajo en torno a principios didácticos, sin olvidar los principios psicológicos que dan fundamento a la didáctica. A continuación presentamos una panorámica general de estos principios.

2.1 Psicología

Desde el punto de vista etimológico el término psicología deriva de los vocablos griegos: psyche-alma, y logos-tratado o estudio; lo que equivale a tratado o estudio del alma. Esta definición en nuestros días resulta inaceptable, pues la psicología como ciencia debe ser física, naturalista, objetiva y experimental.[16]

Hoy la Psicología se define como la ciencia de la actividad mental, como la ciencia de la conducta; entendiendo ésta como la forma o manera de reaccionar, de actuar del individuo ante los problemas de la vida. Las doctrinas de la existencia del alma, o la concepción de un espíritu humano consciente, agregado al organismo para ponerlo en acción, perdieron significado. En nuestros días hablar de alma, de espíritu, es hablar de la vida mental, de la vida psíquica, de la unidad integral de la personalidad humana, de lo que emana del funcionamiento cerebral sobre todo.

La Psicología moderna en todas sus ramas no toma ya como base la idea del alma, esto es la idea de un principio espiritual del que los hechos de la conciencia no serían sino una manifestación. En general los especialistas han clasificado a la Psicología de la siguente manera:

16 Jimenez, Laureano y Coria. *Psicología de niño y del adolescente.* (Ensayos Pedagógicos) Fernández Editores, S.A. Primera Edición, 1962.

Psicología biológica, se ocupa de las funciones del sistema nervioso, de las glándulas, de los órganos de los sentidos y de las reacciones musculares.

Psicología genética, trata de los cambios orgánicos y de la conducta durante el desarrollo, desde el punto de vista de las reacciones psicológicas.

Psicología de la personalidad, estudia los rasgos caracterológicos de ésta, los métodos de diagnóstico al respecto y las teorías sobre su estructura y desarrollo.

Psicología diferencial, su objetivo es fijar la diferencia entre las acciones y reacciones de un individuo comparado con otro, utilizando pruebas para medir el grado de tales diferencias.

Psicología anormal, considera los fenómenos psicológicos marcadamente desviados tales como inadaptaciones, neurosis, enfermedades mentales, sugestión, hipnosis, percepción extrasensorial y psicoanálisis.

Psicología social, comprende el estudio de los fenómenos psicológicos de intercción social, de los grupos normales y neuróticos, de la psicología de la moral y de la psicología de las razas y naciones, de las actitudes sociales, estereotipias, prejuicios, y opinión pública.

Psicología comparada, abarca principalmente la conducta de los animales comparándola con la del ser humano; pues los modernos investigadores han comprobado que la inteligencia animal se basa no sólo en la ley del ensayo y el error, sino también en el discernimiento.

Por lo antes dicho, fácil es comprender que la psicología del niño constituye una de las ramas de la psicología general, de la psicología comparada, definiéndo aquella como la ciencia de la conducto, como la ciencia de la actividad mental del niño.

2.2 Psicología del niño

Estudia al niño en las diversas etapas de su desarrollo, toma en cuenta la herencia, el ambiente, las características emocionales específicas, la imaginación, los procesos del pensamiento, el lenguaje, las reacciones sociales, el desarrollo sexual, etc. [17]

17 Op. cit. Jimenez, Laureano y Coria. *Psicología de niño y del adolescente*. pp 10

Además de la Psicología del niño, existe una ciencia relacionada con el niño, la Paidología.

2.3 Paidología

La Paidología es una ciencia de reciente creación, tiene su campo y obra a través de la investigación y la experimentación. La finalidad de la Paidología es reunir todo lo concerniente a la naturaleza y desenvolvimiento del niño y organizarlo en un todo sistemático; es decir, sus propósitos son el estudio del niño en todas direcciones para llegar al conocimiento íntimo de su naturaleza, y estar en actitud de educarlo convenientemente. Siendo más explícitos diremos que las finalidades de esta materia son:[18]

1. Proporcionar a los alumnos de la carrera magisterial los conocimientos necesarios sobre la naturaleza del desenvolvimiento del niño, en lo físico, intelectual, moral, social, etc., ya que éste contituye el material humano con que han de trabajar y a quien han de educar.

2. Tender a que el conocimiento científico integral de la naturaleza infantil, sea la base de la labor del maestro, para hacer ésta más accesible y fructífera.

3. Preparar, por los medios posibles, a los padres de familia y a la sociedad en general a fin de que tengan un concepto más preciso y claro sobre la infancia, sus problemas, necesidades, posibilidades, etc., tanto en el aspecto somático como en el psicológico; todo ello para que su intervención en la educación del niño sea provechosa.

Objetivos de esta naturaleza sólo se lograrán estudiando al niño en la casa, en la escuela, en la calle, en el laboratorio, dormido, despierto, a los normales, a los anormales, en el período fetal y en los sucesivos, en sus juegos y descansos, a los de los pueblos civilizados, etc.; en los aspectos biológico, psicológico, moral, intelectual, económico, social, estético, patológico, emotivo, etc. La Paidología reduce todos los derechos de los niños a uno: el derecho a todas las condiciones que aseguren y favorezcan su normal desenvolvimiento. Averiguar esas condiciones y las leyes que rigen su desenvolvimiento, es el papel de la Paidología. Digamos ahora que, etimológicamente, Paidología es una palabra compuesta de dos voces griegas: *paidos~* niño y *logos~* estudio. Paidología es la ciencia del niño.

18 Jimenez, Laureano y Coria. *Psicología de niño y del adolescente.* Op. cit. pp 11

Muchas son las definiciones que sobre Paidología se han dado, entre ellas citemos:[19]

a) *Doctor Ovidio Decroly.* La Paidología es la ciencia que estudia los diversos problemas que se refieren al conocimiento de las funciones físicas y mentales del niño.

b) *Doctora Joteyko.* La Paidología es el estudio experimental del niño.

c) *Chriman y Meumann.* La Paidología es el estudio científico y experimental del niño en todas direcciones, a fin de llegar al conocimiento íntimo y exacto de su naturaleza y de las leyes de su desarrollo.

d) *Doctor Schuyten.* Es la ciencia del niño en su más extensa acepción. Es la síntesis de otras varias ciencias que han permanecido largo tiempo sin fin educativo, tales como la Antropología, la Biología, la Fisiología, la Psicología, la Pedagogía, la Sociología, la Historia del niño etcétera.

Estimamos que podemos sintetizar el concepto de Paidología diciendo que es la ciencia que se ocupa del estudio y conocimiento somatopsíquico del niño, para los fines de la educación; su significado es más amplio que el de la Psicología del niño, pues ésta está comprendida en aquélla.

La ciencia del niño es un conjunto de conocimientos positivos referentes a su desarrollo, La ciencia del niño, como cualquier otra, puede ser pura y aplicada. En tanto que la ciencia pura debe determinar todos los fenómenos físicos, fisiológicos y psíquicos del niño, así como las leyes de estos fenómenos; la ciencia aplicada investiga los medios prácticos para llegar a determinados fines en la educación del niño.

La ciencia pura del niño es la Paidología y comprende: Psicología infantil, Fisiología infantil, Anatomía del niño, Patología Infantil, Sociología Infantil, etc. La Paidología aplicada a la educación es la Paidotecnia, que dirige a fines prácticos los conocimientos teóricos adquiridos sobre la niñez y quedan enmarcadas las siguientes ramas:

19 Autores citados en:
Jimenez, Laureano y Coria Psicología del niño y del adolescente (Ensayos Pedagógicos). Fernández Editores, S.A. Primera Edición, (1962).

Pediatría: Si se desea conocer al niño para curarlo en caso de enfermedad.

Paidotecnia Judicial: Conocer al niño para juzgarlo en casos de culpabilidad y para regenerarlo.

Esta siguiente rama de la Paidología es de especial interés por ser la que se ocupa de la educación del niño.

2.4 Pedagogía Científica o experimental

Pedagogía Científica o experimental: Si se desea conocer al niño para educarlo. Ésta es la parte principal de la Paidotecnia y por lo tanto de la Paidología. Investiga las circunstancias favorables al desarrollo del niño y los medios para educarle e instruirle, en vista de un fin determinado. Es la que comprende las siguientes disciplinas: psicopedagogía, higiene escolar, pedagogía terapéutica, sociología pedagógica, didáctica, psicotecnia pedagógica, etc.

Por Pedagogía se entiende un conjunto de prácticas y conocimientos relativos a la educación, o también la aplicación práctica de la filosofía de la educación, de la doctrina de la educacion. Abarca todos los influjos que actúan en el desarrollo del niño, en su desenvolvimiento; desde las dotes individuales y hereditarias, hasta los influjos del medio ambiente. El pedagogo estudia y utiliza estos influjos, que son en sus manos medios o instrumentos para la obra educativa, seleccionando los favorables, atenuando los menos favorables y suprimiendo los desfavorables.

A continuación consideramos oportuno precisar el concepto de las siguientes disciplinas pedagógicas ya que tienen íntima relación con este trabajo.

2.5 Didáctica

Didáctica o técnica de la enseñanza: Se define como la dirección del aprendizaje. Su fin es encontrar el camino más corto para enseñar y aprender en el menor tiempo posible y con el menor desgaste de energías; pudiendo decir también que su finalidad se concreta en la adquisición de un mínimo de destrezas, de técnicas y de cultura por parte de los alumnos, proponiéndose lograr dos objetivos: uno formativo y otro informativo.[20]

20 Jimenez, Laureano y Coria. Op cit. pp. 45-49

Ciencia de la Educación: Encamina sus actividades hacia la investigación del hecho educativo, de su naturaleza y sus leyes fundamentales; es decir, constituye la teoría, la filosofía de la educación; sin olvidar que ésta representa la avanzada o parte ideal de la educación, junto a la Pedagogía que muestra lo que en el campo educativo en realidad se puede hacer.

Psicotecnia pedagógica: Es la ciencia de aplicación práctica de la Psicología a los fines de la educación, ocupándose del problema de la evaluación a través de pruebas mentales y pedagógicas.

Historia de la Pedagogía: Es la ciencia que estudia la evolución de la educación, considerando la vida real de ésta, las teorías pedagógicas y la política educativa señalada por el Estado.

2.5.1 Métodos didácticos

Método es el orden que sigue el maestro en la dirección del aprendizaje o también el conjuto y disposición de medios para que se realice aquel.[21]

En la investigación de la verdad científica hay dos métodos: el inductivo y el deductivo.

La inducción se va de los casos particulares a las normas generales, del ejemplo a la regla, de lo concreto a lo abstracto. Es el método recomendable en la escuela primaria.

La deducción que consiste en partir de la regla, de las normas generales para llegar a los hechos particulares. Método generalmente usado por las personas mayores y de cierta cultura.

También podemos hacer referencia también a otros métodos:

Analítico (análisis), que consiste en tomar el todo para descomponerlo en sus partes, por ejemplo en el caso de la enseñanza de la lectura por el método global.

Sintético (síntesis) consiste en tomar las partes para construir el todo (enseñanza de la lectura por el método fonético onomatopéyico).

21 Jimenez, Laureano y Corla. Op cit. pp. 45-49

Desde un punto de vista general hay varias clases de métodos pedagógicos:

a) Globales, apoyados en el sincretismo, en la concentración de la enseñanza, dando a la escuela una organización de comunidad de trabajo o sea trabajando los niños en equipos, clubes, etc.: centros de interés, proyectos, complejos, unidades de trabajo, etc.

b) De individualización de la enseñanza: Plan Dalton, Sistema Coussinet, Sistema Winnetka, etc.

En la realidad, son tres los métodos de los cuales los maestros se sirven en la enseñanza y son:

2.5.1.1 Método dogmático

Se apoya en el decir del maestro y en el contenido del libro de texto, que el alumno acepta como artículo de fe.

El proceso de aprender consiste en retener fórmulas ya hechas, ninguna actividad del alumno, pues este método carece de observación y experimentación, tomando al niño como simple receptor y siendo la función del maestro la de un simple repetidor de teorías. Este método tiende a desaparecer.[22]

2.5.1.2 Método heurístico

Maestro y alumnos emprenden tareas de las cuales surge el conocimiento como consecuencia de experiencias provocadas, de observaciones debidamente encauzadas, de reflexiones oportunamente dirigidas, etc; para que el niño obtenga conclusiones por sí mismo.

Dicho método imita la experiencia de la vida, va de lo sencillo a lo complejo, de lo particular a lo general, etc. Se ajusta a la naturaleza del niño que gusta de buscar y hallar, de investigar y saber, de inquirir y encontrar, respetando su poder creador, su espíritu de iniciativa, etcétera. Según este método, el maestro conduce, lo cual subleva a los educadores que quisieran ver que el niño sólo organizara y llevara a cabo la tarea

22 Jimenez, Laureano y Coria. Op cit.

del aprendizaje ante un maestro atónito, admirado y espectante, Kerschenstein le llamó método de ratonera porque todo en él está preparado para que el alumno llegue a tal o cual meta. Olvida el citado educador, y los que así piensan, que el niño que poco antes sintió agrado en caminar de la mano de sus mayores se negó a hacerlo cuando pudo y sintió placer en caminar solo. La pedagogía moderna no considera nocivo ayudar al que se inicia a caminar; lo nocivo sería querer que siempre anduviera de la mano. La educación acepta este método aunque como transición, mientras el alumno adquiere la fuerza mental necesaria para encauzar por sí mismo sus trabajos y la técnica experimental toma su puesto definitivo en la enseñanza.[23]

2.5.1.3 Método experimental

Aprender haciendo. No se ha puesto en la práctica íntegramente debido a la deficiente organización escolar y técnica docente, así como por lo defectuoso de los programas escolares, estructurados en forma de ficheros. Este método reclama:

a) Que la escuela se halle impregnada de espíritu creativo.

b) Que los niños planeen el trabajo y lleguen con independencia hasta el final, estando el maestro a su lado para secundarlos, para instruirlos, para ayudarlos a organizar; pero nunca como superior que previamente ha trazado el curso lógico que el alumno ha de seguir (diferencia principal entre el método experimental y el heurístico).

c) Que la obra educativa se apoye en la organización de los alumnos por equipos, clubes, etc.

d) Que se organice el aprendizaje en unidades completas de materia; aclarando que la globalización cabe en el primer ciclo principalmente, en el segundo es preferible la correlación de materias y en el tercero la sistematización.

El método tiene enorme significación en el trabajo, pero no como panacea, sino como otro de los muchos factores de aquél: maestro, programa, niño, ambiente, etc.[24]

23 Jimenez, Laureano y Coria. Op cit.
24 Ibidem

Es conveniente precisar los siguientes conceptos relacionados con la educación:

Escuela: Establecimiento público o privado en una comunidad, donde se imparte cualquier género de instrucción.

Instrucción: Transmisión y almacenaminto de conocimientos. Comunicar sistemáticamente ideas, conocimientos o doctrinas.

Aprendizaje (función del alumno): Es un cambio persistente en los conocimientos, las capacidades, las actitudes, los valores o las creencias de un individuo; puede reflejarse, o no, en cambios de conducta observables. El aprendizaje se produce durante la experiencia pero no depende de la ejecución, a menos que ésta contribuya de alguna manera a un cambio en la estructura cognocitiva, producto de una comprensión de sus consecuencias.

Educación: Proceso de desarrollo. Preparación del ciudadano presente y futuro para la vida social. Proceso por el cual las generaciones jóvenes se apropian el lenguaje, hábitos, costumbres, conocimientos, ideales, etc.; en suma lo mejor de la experiencia y sabiduría o formas de vida de las generaciones adultas.

Enseñanza: Acción y efecto de enseñar; sistema y método de dar instrucción

Maestro: Ha dejado de ser un simple tomador de clases y repetidor de teorías, para convertirse en el guía encauzador y estimulador en el proceso del aprendizaje.

2.6 Educación

La educación es una serie de actos que conforme a un plan, pretenden el desarrollo óptimo de las facultades físicas, intelectuales y morales del educando para integrarlo a su sociedad. La educación puede ser considerada desde el nacimiento, en los primeros años de vida tendiendo a la formación de la personalidad del infante, es el primer contacto que tiene el niño con las tareas de aprendizaje; siendo éste un proceso fundamental para el hombre, en cuanto medio que le permita llegar a conocer y comprender al mundo que le rodea y a sí mismo, y explicarse cómo él se relaciona con el mundo y adquiere o desarrolla las capacidades necesarias para adaptarse y transformar el medio. [25]

25 Plan y Programas de Estudio para Primaria. Secretaría de Educación Pública.

Al presentar este trabajo como nuestra participación en la educación es necesario apegarnos de manera general al enfoque del programa de educación artística en la escuela primaria.

2.6.1 Educación artística

La educación artística tiene como propósito fomentar en el niño la afición y la capacidad de apreciación de las principales manifestaciones artísticas: la música y el canto, la plástica, la danza y el teatro. Igualmente se propone contribuir a que el niño desarrolle sus posibilidades de expresión, utilizando las formas básicas de esas manifestaciones.

La educación artística no debe limitarse sólo al tiempo que señalan los programas; por su misma naturaleza se relaciona fácilmente con las otras asignaturas, en las cuales el alumno tiene la oportunidad de apreciar distintas manifestaciones del arte (en Español, en Historia) y de emplear formas de expresión creativa en el lenguaje o el dibujo.

Propósitos generales del programa de educación artística:

- Fomentar en el alumno el gusto por las manifestaciones artísticas y su capacidad de apreciar y distinguir las formas y recursos que éstas utilizan.

- Estimular la sensibilidad y la percepción del niño, mediante actividades en las que descubra, explore y experimente las posibilidades expresivas de materiales, movimientos y sonidos.

- Desarrollar la creatividad y la capacidad de expresión del niño mediante el conocimiento y la utilización de los recursos de las distintas formas artísticas.

- Fomentar la idea de que las obras artísticas son un patrimonio colectivo, que debe ser respetado y preservado.

Los medios de expresión artística que el niño explorará en la escuela primaria son cuatro: expresión sonora, plástica, corporal y teatral. Las capacidades generales que se estimulan mediante el proceso de la educación artística son tres y, aunque esta estimulación no es privativa del área, sí imprime un énfasis especial.

Dichas capacidades son: la *agudización de la percepción*, que aumenta las posibilidades del niño para experimentar conscientemente impresiones físicas y afectivas, y le permite un mayor grado de conocimiento sobre sí mismo, los otros y el mundo; el *juicio crítico*, que implica valorar y opinar y que se incrementa por medio del análisis, la comparación y, sobre todo la interpretación de su propio trabajo, el de sus compañeros, y de las manifestaciones de la naturaleza y de la sociedad; la *creatividad* que se estimula en el educando cuando aprovecha su curiosidad e imaginación para expresar, a su manera, cómo capta las cosas, cómo identifica sus necesidades y las de los demás, y propone alternativas de solución, todo ello caracterizado con un sello personal y social.[26]

Es característica común a todas estas expresiones artísticas la de conjugar la actividad intelectual con las habilidades físicas y el afecto, y propiciar el trabajo en grupo. Toda actividad artística requiere de la observación y del desarrollo de procesos lógicos de razonamiento para que se manifieste la experiencia del niño en términos de lenguaje artístico. El programa de educación artística comprende:

- Expresión y apreciación musicales.
- Danza y exresión corporal.
- Apreciación y expresión plásticas.
- Apreciación y espresión teatrales.

Es la expresión plástica la que nos abre las puertas para participar con la propuesta de esta tesis; veamos entonces lo que el plan general y los programas de educación nos señalan al respecto:

La expresión plástica implica una agudización visual y táctil para diferenciar las diversas características de los seres, fenómenos y objetos, tales como su forma, volumen, color, textura, consistencia, etc. cualidades que el niño irá relacionando y expresando.

Los programas por grado escolar sugieren actividades específicas de expresión y apreciación y las ubican de acuerdo al nivel de desarrollo que los niños deben haber alcanzado al final del curso. No pueden ser programadas otas actividades dentro de un grado, sino que corresponde al maestro darles forma específica y desarrollar reiteradamente a lo largo de la Primaria dichas actividades.

26 Plan y programas de estudio de la Secretaría de Educación Pública, Primaria. pp. 119

Las actividades que se proponenen esta tesis están basadas en los siguientes lineamientos.

2.6.2 Programa de educación artística (SEP).

Apreciación y expresión plástica.

_ **Primer grado**

Identificación de formas, colores y texturas de objetos del entorno.
Identificación de los colores primarios y experimentación con mezclas.
Dibujo libre.
Manipulación de materiales moldeables.

_ **Segundo grado**

Aplicación de texturas en una composición plástica.
Identificación de contrastes de color, tamaño y forma.
Empleo de contrastes en una composición plástica.
Representación de una figura humana.

_ **Tercer grado**

Exploración de los niveles de la intensidad en el color.
Manejo de la simetría (forma, espacio, color).
en composiciones plásticas.
Combinación de figuras tamaños y colores en superficies y volúmenes (contrastes, repetición y superposición).

_ **Cuarto grado**

Utilización del espacio con recursos plásticos.
Técnicas plásticas con materiales regionales.
Elaboración de carteles.
Modelado de personajes tradicionales.
Elaboración de máscaras.

_ **Quinto grado**

Utilización de técnicas plásticas con diferentes materiales.
Empleo de líneas, colores y contrastes en trabajos plásticos.
Representación lineal del movimiento en la figura humana.
Experimentar con la perspectiva y proporción de objetos en una representación gráfica.

_ **Sexto grado**

Utilización de diferentes técnicas en la elaboración de trabajos plásticos.
Diseño de bocetos para la realización de un trabajo plástico.
Realización de una muestra gráfico plástica.

Acabamos de precisar que la educación puede ser considerada desde el nacimiento, en los primeros años de vida siendo el primer contacto que tiene el niño con las tareas de aprendizaje precisemos ahora lo que se refiere a aprendizaje.

2.7 Aprendizaje

Si la expresión plástica, como medio de manifestación artística conjuga la actividad intelectual con las habilidades físicas, el afecto y el aprendizaje se logrará el equilibrio entre las tres esferas de la personalidad que son: La afectiva, la motriz y la cognoscitiva; encontramos en esto la justificación exacta de este trabajo como propuesta de material de apoyo a la educación primaria. Veamos ahora lo concerniente a estas tres esferas tan importantes en la educación y que nos guían en el planteamiento de los objetivos específicos en cada una.

2.7.1 Área afectiva

La vida afectiva del niño; las emociones y los sentimientos: entendemos por sentimiento un estado de ánimo especial creado por determinadas sensaciones y percepciones. En general las emociones están íntimamente ligadas a los sentimientos de gusto y de disgusto, o sea al placer y al dolor, a lo agradable y a lo desagraldable; están asímismo en relación con los temperamentos y están íntimamente ligadas con las tendencias innatas pues no hay acto instintivo que no esté teñido de emoción.

La emoción representa una confusión de los instintos y consiste en una descarga exagerada de energía nerviosa. Podemos definir la emoción como un desequilibrio y su característica es la irracionalidad, es un fenómeno mental seguido por cambios orgánicos sin depender de éstos. Es el resultado de estímulos exteriores que al obrar sobre los órganos de los sentidos afectan el funcionamiento de la actividad glandular, la presión arterial, la actividad viceral, los reflejos, etc; provocan al mismo tiempo formas exteriores de conducta y crean interiormente estados de conciencia distintos del pensamiento reflexivo tales como terror, angustia, cólera, alegría, llanto, risa, alegría etcétera.

Al principio de la vida las emociones surgen en el niño de un modo reflejo, reproduce de manera involuntaria las emociones que observa. Así pues, el tono emotivo del niño dependerá del tono emotivo de las personas que lo influencian. Los padres, los maestros y los niños obrarán conjuntamente para reprimir todas aquellas emociones que choquen con las costumbres del medio social y para despertar aquellas que tengan un papel de utilidad social.[27]

Investigaciones sobre la afectividad infantil revelan que la forma como el niño exterioriza sus estados de ánimo es el juego, y señalan qué provoca más afectividad :

---Los seres vivos provocan más que las cosas inanimadas.

---Los movimientos y las acciones más que las cosas mismas.

27 Jimenez, Laureano y Coria. Op cit. pp. 129-

2.7.2 Área cognoscitiva

Desde el origen mismo del la humanidad, la preocupación por conocer, comprender, controlar y transformar la realidad ha acompañado al hombre. Su necesidad, gracias al sentido de reflejo orientador más primitivo -la curiosidad- . Sin embargo en el mundo que nos rodea no todo atrae al hombre ni lo hace con la misma intensidad, ni éste trata de investigar, comprender y saberlo todo. La intencionalidad cognoscitiva del hombre tiene un carácter selectivo.

Su interés cognoscitivo está relacionado, en primer lugar, con aquello que él necesita, con lo que para la propia personalidad tiene especial importancia, el diferente grado y la distinta profundidad de la orientación selectiva del individuo, son resultado de la educación y el desarrollo ya que constituye un creciente proceso de complejidad de sus relaciones con la realidad que le rodea perfeccionándose más y más.[28]

Nuestra propuesta procura influir en el desarrollo de los procesos cognoscitivos, que a su vez son estímulo de la imaginación creadora.

OBJETIVOS:

- El niño conocerá acerca del medio físico, social y artístico mientras satisface sus necesidades recreativas, reaccionará de manera natural por el interés de hacer algo; eligirá las formas más rápidas y posibles en situaciones determinadas para satisfacer sus necesidades o deseos.

- El niño desarrollará su agudeza sensorial y perceptiva, enriquecerá y modificará su interpretación de la realidad.

---Los juguetes sencillos más que los complicados.

---La construcción y el uso de juguetes, más que la observación.

---Los colores brillantes.

--El movimiento más que la expresión oral.

28 Jimenez, Laureano y Coria. Op cit. pp. 129-

OBJETIVOS:

El niño experimentará el sentimiento estético como reacción afectiva provocada por la contemplación y la creación de obras plásticas que él mismo realizará y que cumplen con las relaciones cualitativas necesarias entre los estímulos como: simetría, ritmo, proporcion, etc.

El niño se expresará mediante el dibujo, recorte, armado, etc. a través de actividades artísticas como medio que le permite cultivar y superar su sentimiento estético.

El niño sentirá, comprenderá, y/o exteriorizará el arte de acuerdo a su personalidad artistica, creadora, reproductora o contemplativa.

2.7.3 Área psicomotríz

El movimiento es el principal componente generador de cualquier dinámica que experimenta el ser humano; que toda vivencia es por medio de su cuerpo y es a través de éste que le es posible conocer su entorno. La educación mediante la práctica motriz propicia en el educando aprendizajes significativos para el conocimiento, uso y control del esquema corporal en el espacio, el tiempo, su lateralidad y la coordinación en un constante contacto con los objetos, las personas y el medio circundante. La importancia de este aspecto, radica en que proporciona al educando los elementos que le permiten conocer y diferenciar los movimientos específicos de cada una de las partes de su cuerpo, reconocer sus posibilidades y limitaciones y establecer la forma en que puede mejorarse, ayudándole con ello a aumentar gradualmente sus facultades.[29]

El conocimiento del esquema corporal se realiza normalmente de manera global, sin embargo en este trabajo la coordinación motriz o coordinación de los movimientos adquiere una importancia particular.
Coordinación: Es la capacidad neuromuscular que tiene el organismo para movilizar las diferentes masas musculares de manera seleccionada y ordenada. La coordinación se presenta en dos niveles de trabajo neuromuscular, la primera es la denominada "gruesa" y se refiere a la intervención de las grandes masas musculares para la ejecución de movimientos que no requieren precisión; la segunda se denomina "fina" y tiene que ver con la ejecución de movimientos que demandan control muscular, particularmente los de las manos y pies convinados con la vista.

29 Jimenez, Laureano y Coria. Op cit. pp.

OBJETIVOS:

El niño desarrollará y perfeccionará de manera gradual y ascendente sus habilidades motrices mediante la práctica ordenada y dirigida de actividades manipuladoras como el recorte, pegado, armado etcétera.

El niño interactuará con su ambiente mediante la manipulación y manejo de materiales y herramientas; y controlará el comportamiento de su organismo de acuerdo con el objetivo que quiera lograr.

La etapa de la niñez es determinante en la vida futura del niño, en ella se cumplen funciones únicas e insustituibles. Dada la importancia de esta etapa las actividades propuestas han sido diseñadas de manera que brinden la oportunidad de experimentar con estas áreas; también debe atender a la personalidad infantil de acuerdo con la cultura de su sociedad sobre la cultura de las artes plásticas; tomando parte a través del juego ya que en la infancia esta es una actividad fundamental, la emprende el niño por el placer que le proporciona sin considerar su resultado final; además es un elemento que permite al niño expresarse a la vez que lo guía en su desarrollo, el niño descubre sus capacidades, detecta sus limitaciones y las compara con las de sus compañeros, lo cual le permite tener un concepto de sí mismo más claro y realista.

El juego adquiere importancia entonces como una forma eminentemente educativa, un medio por el cual el niño desarrolla habilidades, destrezas y experiencias. Las actividades deberán ser tan variadas como sea posible ofrecerle, usar materiales que le proporcionen satisfacción y le permitan expresarse a sí mismos teniendo la libertad de desarrollar su creatividad y conozcan su capacidad creadora al ver realizada su creación; también le permitirán asimilar mental y emocionalmente concepciones sobre el arte y produccion de objetos artísticos, así como una visión de su ejercicio profesional.

Las actividades plásticas nos ofrecen la oportunidad para que el niño experimente aprenda en las areas del desarrollo de la personalidad que son: el área emocional, motriz e intelectual.

CAPÍTULO 3

PERCEPCIÓN Y CONOCIMIENTO EN EL NIÑO

Este capítulo está dedicado a conocer como se desarrollan los procesos de percepción y conocimiento en el niño, introduciéndonos en el campo de conocimiento de una de las teorías de la percepción visual y de las llamadas teorías sensoriales, la teoría de Gestalt.

En la infancia los procesos de la percepcción son inaccesibles; sólo se tiene conciencia de los productos de esos procesos, la teoría de la gestalt nos explica cómo se desarrolla el proceso organizacional. El término alemán que se tomó para designar esta escuela es Gestalt, cuya traducción resulta difícil. En varias ocasiones ha sido traducido por *estructura* o *configuración* pero habitualmente lo ha sido por *forma*.

3.1 Teoría de la Gestalt

Según la escuela de psicología de la Gestalt, célebre en la década de 1920, la percepción debe estudiarse no analizando las unidades aisladas como las sensaciones simples, sino tomando en cuenta configuraciones globales (en alemán Gestalten) de los procesos mentales. En este sentido, la unidad perceptible real es la forma: una estructura mental que toma sus atributos de una estructura correspondiente a los procesos cerebrales. Los experimentos de los partidarios de esta teoría muestran que la percepción de la forma no depende de los elementos individuales que la constituyen.

En consecuencia, la cuadratura se puede percibir tanto en una figura con cuatro líneas rojas como en otra hecha con cuatro puntos negros.

Del mismo modo, la mente percibe la música no como una suma de notas individuales de varios instrumentos y voces, sino según las leyes de organización perceptual que hacen que el individuo perciba una unidad simple y organizada de principio a fin.

3.2 Psicología de la Gestalt

Esta escuela de psicología se dedicó principalmente al estudio de la percepción. Frente al asocianismo imperante, la escuela de la Gestalt postulaba que las imágenes son percibidas en su totalidad, como forma o configuración (del alemán, Gestalt), y no como mera suma de sus partes constitutivas. En las configuraciones perceptivas así consideradas, el contexto juega además un papel esencial. La escuela intentó formular las leyes de estos procesos perceptivos. Según el punto de vista de la teoría asociacionista, los estímulos se reciben primero aislados, como <<sensaciones>> que después se organizan en imágenes perceptivas más complejas. [30]

Pero esta explicación era insuficiente ante ciertos fenómenos, incluso en el terreno del aprendizaje. Hacia 1910, los investigadores alemanes Max Wertheimer, Wolfgang Kohler y Kurt Koffka rechazaron el sistema de análisis que predominaba en la psicología de principios de siglo, adoptando el de la teoría del campo, recién desarrollado entonces para la ciencia física. Este modelo les permitió estudiar la percepción en términos distintos al mecanicismo atomista de los asociacionistas.

Los psicólogos gestalistas descubrieron que la percepción es influida por el contexto y la configuración de los elementos percibidos; las partes derivan de su naturaleza y su sentido global, y no pueden ser disociados del conjunto, ya que fuera de él pierden todo su significado.

El enfoque de la Gestalt se ha extendido a la investigación en áreas distintas de la psicología, como el pensamiento, la memoria o la estética. También algunas cuestiones candentes de la psicología social se han estudiado desde el punto de vista estructuralista de la Gestalt. Sin embargo, es en el área de la percepción donde el enfoque de la Gestalt ha tenido una mayor influencia.

30 Introducción a la Psicología de la Gestalt - http://www.geocites.com/Nashville/Stage/9882/intro.html

3.3 Percepción

Proceso mediante el cual la conciencia integra los estímulos sensoriales sobre objetos, hechos o situaciones y los transforma en experiencia útil. Por ejemplo, y a un nivel muy elemental, la psicología de la percepción investiga cómo una rana distingue a una mosca entre la infinidad de objetos que hay en el mundo físico. En los seres humanos, a un nivel más complejo, se trataría de descubrir el modo en que el cerebro traduce las señales visuales estáticas recogidas por la retina para reconstruir la ilusión de movimiento, o cómo reacciona un artista ante los colores y las formas del mundo exterior y los traslada a su pintura.[31]

Percibir es entender, conocer, utilizar. En la percepción entran los aspectos material o fisiológico y el mental, que da lugar a la idea. La unión organizada de sensaciones da lugar a la percepción y ésta al conocimiento; las personas mayores perciben por el análisis, es decir, por las partes que forman el todo, en el niño la percepción es sincrética o global, y se va superando por la discriminación sensorial, experiencia, cultura, etc.

La percepción como aprendizaje es un proceso de desarrollo de nuevas ideas o de modificación de las antiguas, detecta nuevas formas de utilizar los elementos y se manifiesta intencional, exploradora, imaginativa y creadora.

3.4 Tipos de percepción

Los psicólogos de la percepción reconocen que la mayoría de los estímulos puros desorganizados de la experiencia sensorial (vista, audición, olfato, gusto y tacto) son corregidos de inmediato y de forma inconsiente, es decir, transformados en percepciones o experiencia útil reconocible. Por ejemplo, un automóvil que circula por la carretera se ve de tamaño real, sin tomar en cuenta lo pequeña o grande que sea la imagen formada en la retina del observador. Del mismo modo un tema musical puede ser seguido a través de un conjunto de notas individuales, sin importar cuántas veces haya cambiado el compositor la clave musical. El proceso de percepción no se limita a organizar los estímulos sensoriales directos en forma de percepciones, sino que éstas, por sí mismas, recuperadas de la experiencia pasada, también se organizan favoreciendo una más rápida y adecuada formación del proceso de percepción actual.

31 Whittaker. Psicología. Editorial McGraw-HILL. Cuarta edición, 1991.

El estudio y la teoría de la percepción superan a la psicología teórica y tienen aplicaciones prácticas en el aprendizaje, la educación y la psicología clínica. Una percepción deficiente implica experimentar el mundo como un caos, mientras que una *extrapercepción* -eliminación- estímulos que no se ajustan a los esquemas de la percepción o percibir estímulos inexistentes- puede llevar a experimentar el mundo inadecuadamente, con sentimientos de depresión en el primer caso y de alucinación o delirio en el segundo.

3.5 Leyes de organización perceptual

Las leyes de la organización perceptual se dividen en tres categorías de la siguiente manera:

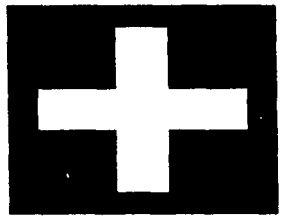
3.5.1 leyes que se refieren a la articulación de la percepción en figura y fondo

Los modelos geométricos se ven siempre contra un fondo y parecen, por tanto, objetos con contorno y límites. Podemos pensar de esta organización figura-fondo como básica para la estructuración de estímulos. Las formas no tienen que contener objetos identificables para que sean estructuradas como figura-fondo. Las formas en blanco y negro, y muchos dibujos, son percibidos como relaciones figura-fondo, siendo éstas frecuentemente reversibles;. en los casos en que la percepción difiere depende de experiencias anteriores; esto es, depende del aprendizaje adquirido en cada caso en particular.[32]

La figura posee diversas características que la distinguen del fondo. Se ve como una cosa única, entera, con límites definidos y parece resaltar ligeramente del fondo. En contraste, el fondo es menos bien definido, parece encontrarse por detrás de la figura y aparentemente es contínuo, pero sin límites definidos.

32 Schiffman, Harvey Richard. La Percepción Sensorial. Ed. Limusa Willey.

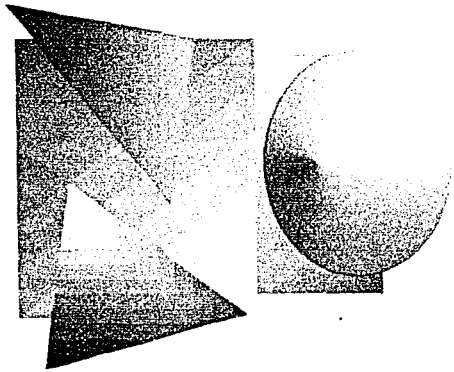
En este ejemplo de percepción de figura y fondo, casi todas las personas perciben una cruz blanca sobre un fondo negro. A la cruz se le designa como figura, y al área sombreada circundante, fondo.



ORIENTACIÓN :

La articulación figural se realiza con mayor facilidad en las dos principales dimensiones del espacio: vertical y horizontal.

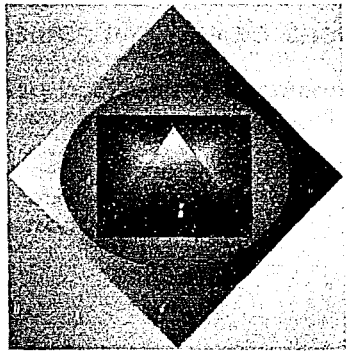
Las áreas de color en este ejemplo son de magnitudes y característica similares, sin embargo gracias a la organización horizontal-vertical podemos distinguir la palabra "NO"



TAMAÑO RELATIVO :

A igualdad de otras condiciones, el área simular más pequeña tiende a convertirse en figura.

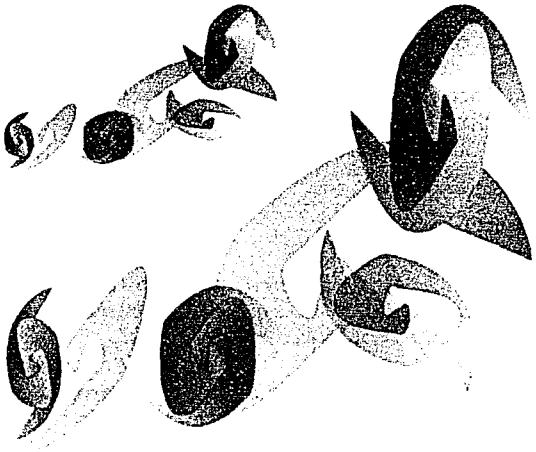
En este diseño de figuras geométricas; la figura de mayor tamaño, que es el rectángulo sirve de fondo al rombo, el rombo sirve de fondo al círculo, el círculo al cuadrado, y el cuadrado al tirángulo.

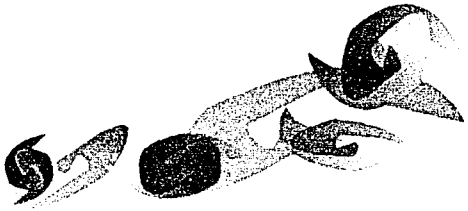


ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS:

Las primeras tienden a constituir el fondo, mientras las envueltas por ellas suelen constituir las figuras.

En los diseños las áreas de color pueden ser percibidas como figura o como fondo, ya que al mismo tiempo son envolventes y son envueltas.

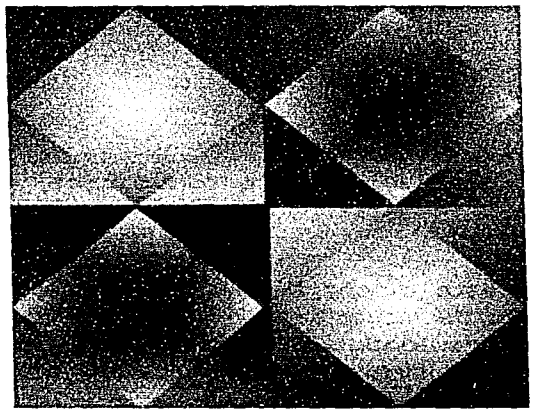




DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA :

La densidad de actividad psíquica es mayor en la figura que en el fondo.

En el diseño las áreas de color se organizan en figura y fondo de acuerdo con la actividad mental en cada caso en particular.

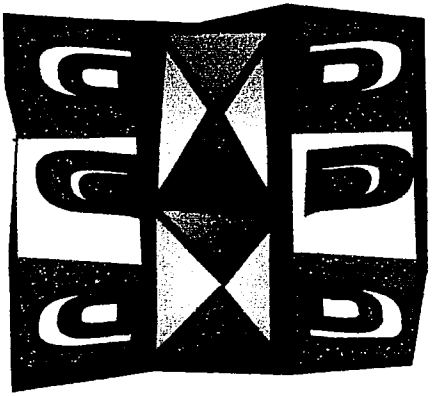


3.5.2 Leyes relativas a las propiedades de las totalidades perceptivas

LEY DE LA PRIMACÍA :

La percepción del todo se impone a la percepción de las partes.

La gran cantidad de estímulos interactúan entre sí para formar el diseño.



LEY DE LA PREGNANCIA Y LA BUENA FIGURA :

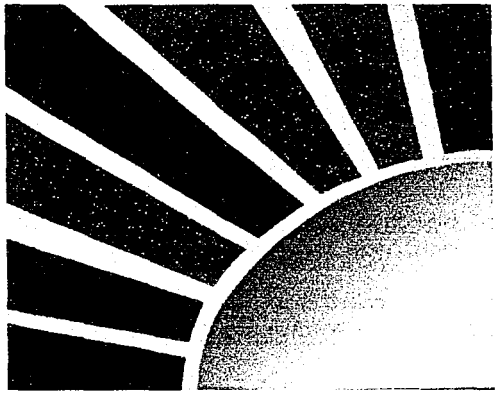
Los todos (figuras) tienden a articularse de la forma más completa, simétrica, sencilla y perfecta posible.

Las estímulos en este diseño se unen independientemente de su color y características para formar una figura completa.

LEY DE LA AUTONOMÍA :

Los todos tienden a ser regulados por factores intrínsecos más que por factores externos.

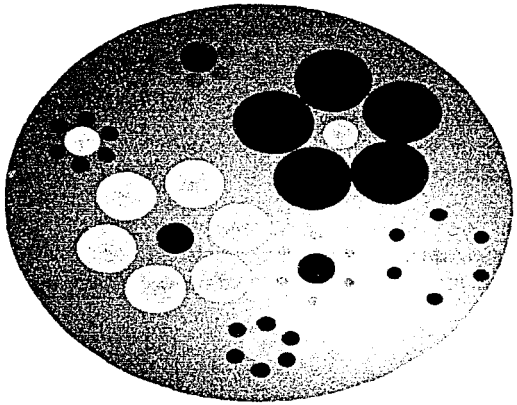
Las áreas de color se regulan entre sí respetando sus características para formar la figura.



LEY DE LA FLEXIBILIDAD DEL CONTORNO :

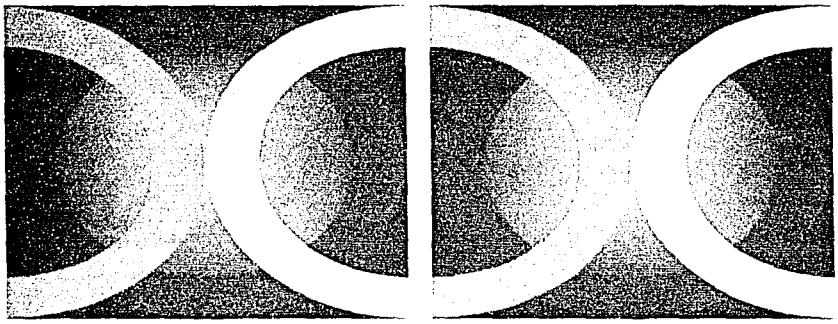
Las partes derivan sus propiedades de su posición o función en el todo. Así un mismo estímulo puede percibirse de manera diferente o sirve de base a la percepción de figuras diferentes.

En el diseño todos los círculos interiores son exactamente del mismo tamaño, sin embargo no se percibe así debido a la influencia del contexto.

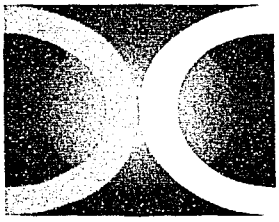


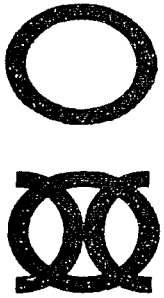
LEY DEL CIERRE :

Tendemos a percibir formas incompletas como formas completas.

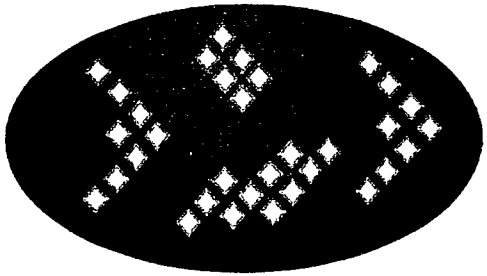


En el diseño se perciben las siguientes figuras como completas a partir de los estímulos trazados.



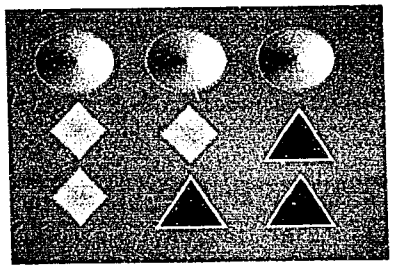


3.5.3 Leyes que regulan la agrupación de estímulos



PROXIMIDAD :

Los estímulos más próximos tienden a agruparse en la percepción para formar parte de una figura.



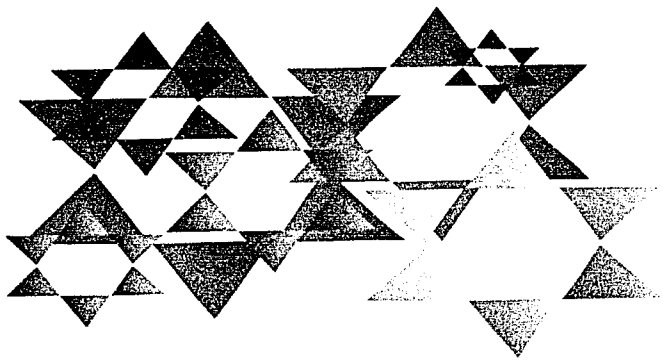
SEMEJANZA :

Los estímulos semejantes tienden a percibirse como formando parte de un mismo grupo.

Percibimos un grupo de estrellas, un grupo de círculos y un grupo de triángulos.

CONTINUIDAD :

A igualdad de circunstancias, los estímulos que guardan entre sí una continuidad de forma tienden a percibirse como formando parte de una misma figura.



CAPÍTULO 4

HERRAMIENTAS Y SOPORTES FÍSICOS

Respecto a los materiales de trabajo, la lista es bastante amplia, pero prácticamente nadie posee o necesita todo; al tratar algunas técnicas podrá aparecer algún aparato o utensilio que escapa a los reducidos medios de un estudiante, como sucede en algún caso a muchos diseñadores, a pesar de ello los mencionamos puesto que se emplean en forma constante.

No siempre se requiere el equipo completo, sobre todo con los procedimientos de la técnica moderna, y a que en el campo profesional la mayor parte de los artistas gráficos se especializan en alguna área de tal manera que sólo tienen que manejar una parte determinada del material creado y producido hasta nuestros días. Algunos productos han sido desarrollados con fines técnicos, algunos aparecen como novedad aparecen en el mercado y con los más diversos precios, pero no es ahí donde centraremos nuestro interés, sino en los aspectos técnicos generales de su uso, sus ventajas y posibles desventajas.

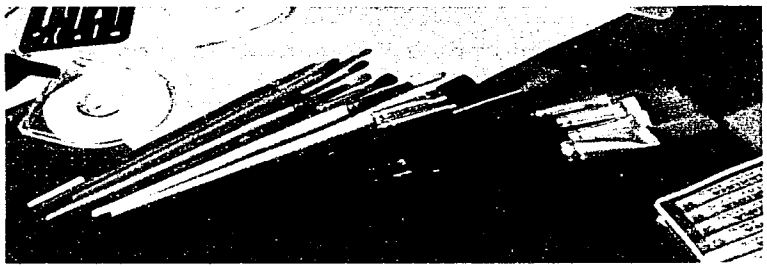
La mayor parte de las herramientas se compran sólo una vez, es aconsejable entonces decidirse por artículos de mayor calidad ya que nos ofrecen un mejor servicio y mayor durabilidad, esto es válido para artículos como tijeras, colores, pinturas, reglas y pinceles así como para algunos tipos de papel y cartón. Si por el contrario se decide por uno de los llamados "pinceles escolares" cuyos pelos se encuentran separados entre sí como una escoba, no nos ofrecen una utilidad aceptable y el rendimiento es casi nulo, lo mismo cabe decir de los trabajos sobre cartulina bristol o alguna cinta adhesiva de poca resistencia. Sin embargo existe una excepción con la pintura puesto que el color más común de bajo precio a menudo cumpe con la misma finalidad que la tempera o el acrílico. Muchas firmas productoras ofrecen gratuitamente abundante material informativo en forma de prospectos y catálogos que naturalmente proporcionan una mayor orientación y recomendaciones de uso.

4.1 Pinceles, Lápices, Rotuladores, Ceras, Pinturas y Adhesivo

Pinceles

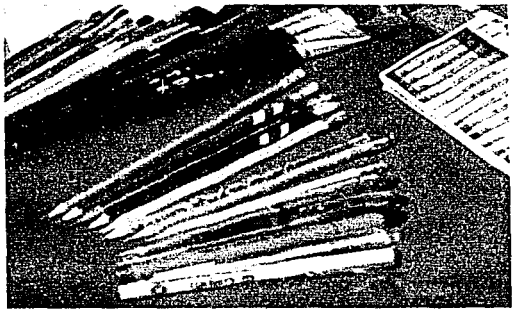
Algunos artistas realizan toda su obra con un solo pincel, pero ésta es una limitación innecesaria ya que siempre será mejor usar varios de forma redonda o plana según lo requiera la obra. Como ejemplo, para los baños de grandes áreas y bordes rectos nítidos, el más indicado será un pincel plano, mientras que los redondos pueden ser utilizados para detalles. Un buen equipo puede estar compuesto por un juego de pinceles de cada tipo en sus números 2, 4, 8 y 12 teniendo en cuenta que sería buena regla no utilizar uno pequeño si el efecto se puede conseguir con uno mayor. Es imprescindible mantener una limpieza extrema en los pinceles, lavándolos con agua ligeramente jabonosa, no dejando ningún residuo.

En cuanto a los materiales que existen hoy en día para dibujar o pintar vamos a mencionar que en su mayoría se producen con materias primas que son extraidas de la naturaleza mediante varios procesos. A continuación mencionamos algunos de estos materiales, su uso común y un consejo para utilizarlos mejor.



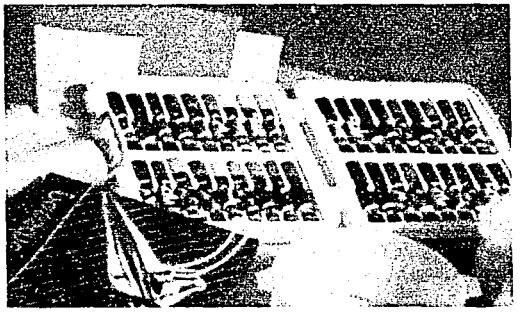
Lápices

Existen lápices de mina dura que hacen líneas finas; las de mina blanda las hacen más gruesas. Algunos lápices son acuarelados; es decir, si se pasa un pincel mojado en agua sobre lo que que se ha pintado, quedará luminoso y transparenta como si se hubiese pintado con acuarelas.



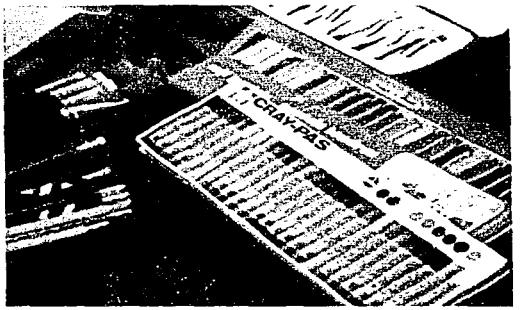
Rotuladores

Los rotuladores de punta muy fina van bien para escribir y dibujar; otros de punta más gruesa son recomendables para rellenar el interior de un dibujo, pero no deben emplearse sobre papel delgado porque si se húmedece demasiado el papel se rompe. Es importante recordar que no se puede borrar lo que se ha pintado con rotuladores.



Ceras

Las ceras se presentan en pequeñas barras de fácil manejo y con amplia variedad de colores. Son adecuadas para pintar casi cualquier clase de papel o cartulina, y sus tonalidades tienen gran vivacidad. Son así mismo resistentes al agua y al sol, permiten además cubrir una gran superficie en poco tiempo.



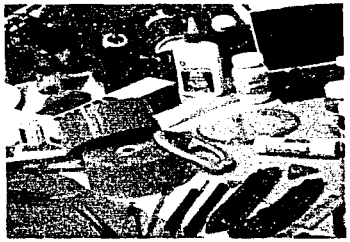
Pinturas

Las pinturas de agua se trabajan con pinceles y a veces con las manos, existen muchos colores y si se combinan creándose así muchos colores más, son diluibles en agua, en aceite y en soluciones especiales, se aplican generalmente sobre materiales absorventes.

ADHESIVOS Los adhesivos o lo que llamamos comunmente pegamentos son preparados o emplastos de sustancias que se emplean para mantener unida la superficie de dos cuerpos sólidos en contacto. Los adhesivos pueden ser:

1) Naturales: almidón, algodón, goma arábiga, caseína.

2) Resinas sintéticas (epoxi): pega cerámica, vidrio, metales.
Melamina-urea-formaldehído: para cuero y madera.
Resorcinol-formaldehído; para cuero y goma.
Elastómero de endurecimiento: para cuero y goma.



En los trabajos realizados en esta obra se utilizaron:

UHU. Es impermeable, incoloro, flexible, transparente y libre de ácidos; Pega efectiva y permanentemente papel, cartón, telas y cuero. Hay presentaciones en tubo y en barra.

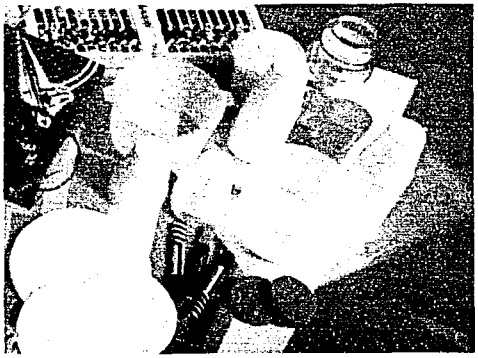
Resistol. En su presentación líquida y en barra, ofrece tansparencia al secar, puede ser utilizado para pegar papel ligero y para dar acabados o baños como barniz.

4.2 Materiales naturales

En la acepción más amplia de la naturaleza se encuentran absolutamente todas las entidades que conforman el universo. Históricamente el término ha tomado acepciones diversas, y se ha considerado dividida en tres grandes grupos o reinos: animal, mineral y vegetal sin la participación del hombre y su actividad. En esta obra nos ocupamos de dar a la naturaleza un apartado especial sin aplicar estrictamente los atributos que se han establecido; así pues se utilizan y se recomiendan los materiales que ofrezcan cumplir con los objetivos de cada actividad: hojas, sal y azúcar, semillas, flores, piedras, pequeños troncos de arbol.

4.2 Materiales reciclables

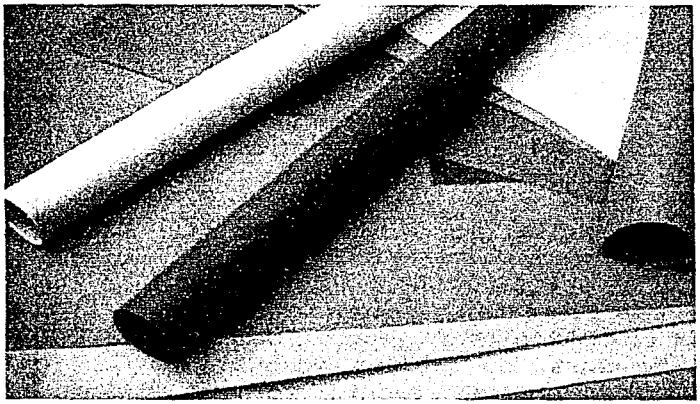
Hoy, en nuestros días los materiales de desecho se han convertido en un verdadero problema, y ha sido necesario organizar dichos materiales para volver a utilizarlos mediante varios procesos, dependiendo del tipo de material de que se trate, por ejemplo; vidrio, papel, envases plásticos, de vidrio, de metal, bolsas, etc. En esta propuesta de actividades plasticográficas, usamos algunos materiales que de no ser así, estarían en la basura como por ejemplo, cajas de zapatos, de galletas, envases de crema, de gelatina, vasos desechables y otros que en cuanto son desocupados se tiran.



4.4 Papeles, Cartulinas y cartones

La amplia cantidad de marcas y calidades que se fabrican, crean una gran confusión y puede ser causa de fracasos cuando no se posee experiencia y conocimientos del elemento fundamental. También el espesor y el peso del papel tienen una gran importancia ya que con base a estas especificaciones se subdivide y denomina en PAPEL, CARTULINA , O CARTÓN.

De esta denominación mucho tiene que ver el fabricante ya que en el mercado encontramos variantes de las cuales mencionaremos que se encuentran papeles para dibujo y bocetaje desde 24 g\m² hasta 145 g\m²; Cartulinas en diferentes marcas desde 115 g\m² hasta 300 g\m² y cartones en planchas y rollos de 0.5 a 3.2mm de espesor, doble, triple, cuádruple, grueso y extra grueso. La esencia de la tecnología de la fabricación del papel reside en la materia prima que son las fibras de celulosa, a pesar de que otras materias fibrosas, particularmente los altos polímeros sintéticos, van adquiriendo creciente importancia en este sentido, se puede pronosticar que la celulosa seguirá siendo la clave para la industria del papel durante muchos años.



Por el uso a que se destina se distinguen en:

1) Papeles para las artes gráficas:

En la acepción más amplia de las mismas, las cuales a su vez, según su empleo y carácter de su superficie, se subdividen en papeles de escribir, papeles de dibujo y papeles de impresión (en este primer grupo se incluyen más de la mitad de todos los papeles.

2) Papeles absorbentes:

Grupo que comprende los papeles secantes, el papel de filtro y los papeles de copia para máquinas de escribir.

3) Papeles de envoltura:

Papeles para embalajes, envoltorios y sobres.

4) Papeles especiales:

Que casi siempre son objeto de una elaboración complementaria por parte de las distintas ramas derivadas de la industria papelera, entre otros figuran aquí los papeles pintados, los engomados o impregnados, el papel rizado (crepé), el papel pergamino, el de lija, etc.

Por la calidad se dividen en:

a) Papeles finos, fabricados a base de pasta de trapos.
b) Papeles semifinos, mezcla de pasta de trapos y celulosa.
c) Papeles ordinarios, a base de pasta de madera.
d) Papeles reciclados, por medio de recolección y reciclado de papel.

CAPITULO 5

MANUAL DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS DIRIGIDAS A NIÑOS EN NIVEL ESCOLAR PRIMARIA

Diseñar actividades plasticográficas es una tarea que ofrece a los diseñadores gráficos la posibilidad de participar profesionalmente en el campo educativo, y de esta manera desarrollar ilimitadamente la creatividad y la sensibilidad plástica, al mismo tiempo que enriquecen su cultura.

Como sucede en todas las situaciones en donde un diseñador se encuentre ante la tarea de resolver un problema de comunicación, en el manual se hacen las definiciones conceptuales necesarias y se exponen los temas que los diseñadores deberán conocer, Otra fase consiste en conocer el público a quien va dirigido el o los mensajes que se van a comunicar. La estructura del manual incluye los puntos elementales que un diseñador gráfico debe conocer para desarrollar una actividad plasticográfica dirigida a niños en edad escolar.

Estructura del manual:

5.1 El manual.

En este punto se dan a conocer definiciónes acerca de manual.

5.2 La educación artística.

Aquí se hace referencia fiel a lo que el programa de educación artística de la Secretaría de Educación Pública plantea en nivel primaria.

5.3 Los niños en edad escolar.

El diseñador podrá conocer las características generales que identifican a los niños que se encuantran es esa etapa; también conocerá aspectos que le ayudarán a dirigir sus propuestas de diseño.

En el diseño de actividades plasticográficas dirigidas a niños en edad escolar en nivel primaria se debe tomar en cuenta primordialmente la edad y el grado escolar de los niños; en base a esto se determinarán tanto el lenguaje a utilizar en las intrucciones, como el tipo de gráficos a diseñar; también deberá cumplir con los siguientes aspectos: educación, percepción y desarrollo del niño en edad escolar, herramientas e instrumentos, soportes físicos y materiales adecuados para que el niño pueda manipular, recortar, pegar, modelar, etc;

Los siguientes puntos están enfocados a resolver los aspectos prácticos en dode el diseñador encontrará los lineamientos guías para realizar su propuesta.

5.4 Cómo plantear objetivos.

5.5 Proponer técnicas adecuadas.

5.6 Herramientas y soportes físicos.

5.7 Cómo elaborar instrucciones.

5.8 Imágenes y/o gráficos adecuados.

A continuación se presenta el manual de diseño, en donde se describen y ejemplifican cada unos de los aspectos antes mencionados proporcionando así de manera clara y precisa los lineamientos a seguir para obtener resultados concretos en el diseño de actividades plasticográficas.

MANUAL DE DISEÑO DE ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS DIRIGIDAS A NIÑOS EN NIVEL ESCOLAR PRIMARIA

5.1 El manual.

Con respecto a la definición de manual se encontraron las siguientes,las cuales aunque son breves pero son sustancialmente claras.[33]

- manual (del lat. manualis.) adj. Que se ejecuta con las manos.
- manuable.
- fig. de fácil ejecución.
- Libro o cuaderno que sirve para hacer apuntamientos.
- Libro donde se compende lo fundamental de una materia.
- Libro o cuaderno que sirve para hacer apuntamientos.
- Fácil de entender.

A partir de la información encontrada queda claro que los diseñadores podrán encontrar en el manual de manera fácil y amigable la ayuda necesaria para crear obteniendo buenos resultados sin tener conocimientos pedagógicos profesionales y aún sin tener experiencia en educación o en el trabajo con niños en edad escolar, y que en su estructura se encuentren los aspectos fundamentales que debe contener una actividad plasticográfica. La estructura del manual debe permitir el utilizarse como guía paso a paso o como herramienta de consulta.

33 Definiciones obtenidas de: Real Academia Española - http://www.rae.es

5.2 La educación artística.

El tema que debemos conocer se refiere a la educación artística en la escuela primaria. A continuación se menciona en términos generales lo que el plan de educación artística de la Secretaría de Educación Pública define y que nos da la base principal para la elaboración del manual.

La educación artística es una respuesta a la necesidad de expresión de todo ser humano. Ofrece al niño la posibilidad de seguir desarrollando en la escuela su capacidad expresiva, para que pueda llegar a manifestarse en él o los lenguajes que mejor correspondan a sus propias características. Supone un proceso de comunicación en el cual el niño intercambia expresiones, comparte experiencias y amplía sus posibilidades de conocer y transformar lo que lo rodea. Los medios de expresión artística que el niño explorará en la escuela primaria son cuatro: expresión sonora, corporal, plástica y teatral.

Estos medios se han utilizado desde los inicios de la humanidad, en la lucha constante del hombre por encontrar la forma de comunicar sus experiencias.

La expresión plástica que resulta de particular interés en esta tesis, implica una agudización visual y táctil para diferenciar la diversas características de los seres, fenómenos y objetos, tales como su forma, volumen, color, textura, consistencia, etc., cualidades que el niño irá relacionando y expresando a través del dibujo, la pintura, el modelado y el grabado.

5.3 Los niños en edad escolar.

Se refiere a la niñez media, desde los seis hasta los once años, en esta etapa las fantasías e ideas mágicas de la infancia ceden al paso a la tarea de prepararse para papeles aceptables en la sociedad. El niño se familiariza con el mundo de las "herramientas" en el hogar y la escuela. En esta etapa se espera el trabajo productivo y los logros reales, aunque el juego aún continúa. Es preciso que adquiera habilidades y conocimientos. El pequeño es un aprendiz que debe aprender las tareas de la edad adulta.

Sabemos que ésto no es fácil, es un periodo de adiestramiento prolongado porque se espera demasiado de cada individuo. Para algunos psicologos y especialistas en el tema, la escolaridad anula la creatividad del pequeño ya que lo forza a entrar en un molde. El niño aprende a ganar recompenzas y alabanzas, haciendo cosas que son más facsímiles de los logros reales; por lo tanto, si todo va bien, comenzará a desarrollar dos virtudes importantes: método y competencia.[34]

Los niños desean ser como los adultos y si no se reprimen sus esfuerzos, satisfacen las demandas que se les hace. Pero sí las demandas son contrarias a sus tendencias naturales (como sucede con la educación dogmática formal, donde se espera por ejemplo, que el niño permanezca sentado y preste atención por largo tiempo), se rebelan. Por lo tanto el peligro en esta etapa es el sentido de insuficiencia e inferioridad. "Si se desespera de sus herramientas o de su posición entre sus compañeros que utilizan herramientas similares, puede desanimarse respecto a su identificación con ellos y con un segmento del mundo que utiliza las herramientas. La pérdida de la esperanza puede regresarlo a la rivalidad familiar de la época dípica (etapa anterior). De ser así, su actitud se considera mediocre o inadecuada."

En esta etapa es cuando debe aprender maneras eficaces de hacer las cosas, es decir, habilidades apropiadas, métodos diferentes y patrones de perfección. El juego se tranforma en trabajo. Además adopta formas apropiadas para utilizar sus herramientas correctamente y resolver sus problemas y estrategias que promueven un sentido de laboriosidad y competencia.

5.4 Cómo plantear objetivos.

Los objetivos de la actividad a diseñar deberán ser planteados tomando en cuenta la edad y el grado escolar del niño ya que ésto determina el grado de complejidad de la actividad que se diseñe; basándose en el programa de educación artística de la SEP, se seleccionará un grado específico y se retomará uno o mas de los objetivos planteados para ese grado, además de los objetivos que interesen al diseñador en cada caso en particular dependiendo de la naturaleza del diseño que se proponga, deben también ser consideradas las tres esferas del desarrollo de la personalidad del niño:

34 Pérez, Correa, Gabriela (2000), El desarrollo de ego en sus ocho etapas según Erik Erikson. *Revista Rompan Filas*, 50 (10): 35-36.

a) intelectual; que el niño adquiera conocimientos durante el desarrollo de una actividad.

ejemplo: que el niño conozca y utilice colores primarios durante la actividad.

b) afectiva; planear la actividad de acuerdo a los intereses del niño para que le resulte atractivo.

ejemplo: proponer la realización de un juguete.

c) área psicomotriz; proporcionar al niño la oportunidad de practicar con su motricidad, mediante técnicas de diseño.

ejemplo: recortar, pegar, dibujar, armar etc.

A continuación presentamos el programa de educación artística de la SEP.

PROGRAMA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA (SEP)

Apreciación y expresión plástica

_ **Primer grado**

OBJETIVOS

Identificación de formas, colores y texturas de objetos del entorno.
Identificación de los colores primarios y experimentación con mezclas.
Dibujo libre.
Manipulación de materiales moldeables.

_ **Segundo grado**

OBJETIVOS

Aplicación de texturas en una composición plástica.
Identificación de contrastes de color, tamaño y forma.
Empleo de contrastes en una composición plástica.
Representación de una figura humana.

_ **Tercer grado**

OBJETIVOS

Exploración de los niveles de la intensidad en el color.
Manejo de la simetría (forma, espacio, color).
en composiciones plásticas.
Combinación de figuras tamaños y colores en superficies y volúmenes
(contrastes, repetición y superposición)

_ **Cuarto grado**

OBJETIVOS

Utilización del espacio con recursos plásticos.
Técnicas plásticas con materiales regionales.
Elaboración de carteles.
Modelado de personajes tradicionales.
Elaboración de máscaras.

_ **Quinto grado**

OBJETIVOS

Utilización de técnicas plásticas con diferentes materiales.
Empleo de líneas, colores y contrastes en trabajos plásticos.
Representación lineal del movimiento en la figura humana.
Experimentar con la perspectiva y proporción de objetos en
una representación gráfica.

_ **Sexto grado**

OBJETIVOS

Utilización de diferentes técnicas en la elaboración de
trabajos plásticos.
Diseño de bocetos para la realización de un trabajo plástico.
Realización de una muestra gráfico plástica.

Ejemplo del planteamiento de los objetivos para los 6 grados en escuela primaria:

primer grado:

COLLAGE

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMER GRADO

OBJETIVOS: IDENTIFICAR LOS COLORES PRIMARIOS, REALIZAR DIBUJO LIBRE, PRACTICAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA Y DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.

TÉCNICA: RECORTE Y PEGADO

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, DE LA AUTONOMÍA Y DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA.

segundo grado:

UN RETRATO DE TAMAÑO REAL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA SEGUNDO GRADO

OBJETIVOS: REPRESENTAR UNA FIGURA HUMANA, EXPLORAR LOS NIVELES DE LA INTENSIDAD EN EL COLOR, EXPERIMENTAR CON LA COORDINACIÓN MOTORA.

TÉCNICA: RECORTE Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA ORIENTACIÓN, TAMAÑO RELATIVO Y SIMPLICIDAD.

tercer grado:

DIVERTIDOS ROLLOS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TECNICA: ENROLLADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

cuarto grado:

MÁSCARAS PARA FIESTAS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA CUARTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR EL ESPACIO CON RECURSOS PLÁSTICOS Y MATERIALES REGIONALES, ELABORAR MÁSCARAS, DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.
TIRAS DE PAPEL
TECNICA: MACHÉ Y DIBUJO.
LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: SIMPLICIDAD, PRIMACÍA, AUTONOMÍA.

quinto grado:

UNA CASITA

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES. EMPLEAR LÍNEAS, COLORES Y CONTRASTES, DESARROLLAR CREATIVIDAD
TECNICA: RECORTE Y DIBUJO.
LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, AUTONOMÍA, SIMETRÍA.

sexto grado:

UN MEDALLÓN ORIGINAL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA SEXTO GRADO

OBJETIVOS: UTILIZAR DIFERENTES TÉCNICAS EN LA ELABORACIÓN DE TRABAJOS PLÁSTICOS, REALIZAR UNA MUESTRA GRÁFICO-PLÁSTICA, EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.
TÉCNICA: PASTA MACHÉ Y DIBUJO.
LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, TAMAÑO RELATIVO, AUTONOMÍA.

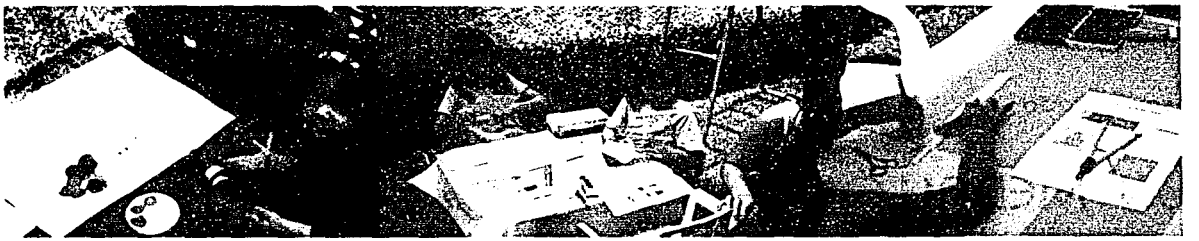
5.5 Proponer técnicas adecuadas.

La técnica o técnicas adecuadas son aquellas que no adviertan complicaciones en la práctica y que puedan realizarse sin herramientas, materiales especiales o que por procedimiento se deban hacer tiempos de espera prolongados arriesgando la pérdida de atención y el interés del niño por concluir la actividad.

Las técnicas a sugerir deberán se aquellas que proporcionen al niño la oportunidad de trabajar en el desarrollo de su psicomotricidad, al mismo tiempo que adquiere habilidades por ejemplo: recorte, dibujo, pegado, armado y modelado entre otras.

Se sugiere se ilustren con imágenes y/o gráficos, esto ayudará al instructor y al niño a conocer e identificar las diferentes técnicas empleadas en actividades profesionales dentro de las artes plásticas.

ejemplos:

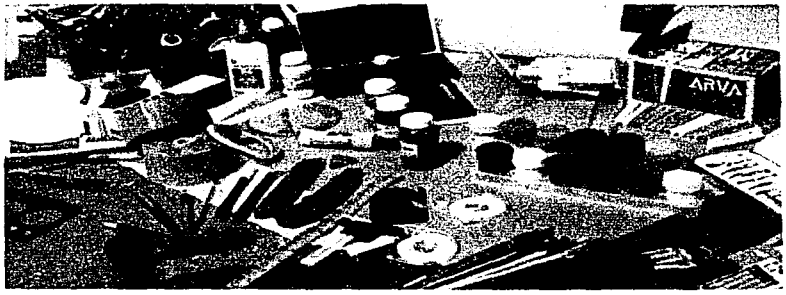


Dibujo con hojas sobre cartulina blanca utilizando pinceles, pinturas acrilicas y godetes.

Recorte de papel con tijeras escolares, dibujo y pegado de semillas sobre cartulina.

Dibujo de figuras geométricas utilizando regla y compás escolar, recorte de cartulina con tijeras y pegar con resistol blanco.

5.6 Herramientas y soportes físicos.



Los que se sugieran deberán ser básicos, fáciles de conseguir y de utilizar, que proporcionen seguridad, higiene, funcionalidad y economía, se proponen preferentemente aquellos que sean de uso cotidiano en un salón de clases como por ejemplo: tijeras, reglas, gomas, resistol blanco y en barra, cintas adhesivas, cartulinas blancas o de color, papeles, materiales reciclables etc., cabe resaltar que se debe evitar aquellas herramientas que representen algún peligro para la seguridad de los niños como es la navaja (cutter); sin embargo en caso necesario deberá solicitarse la estricta supervisión del maestro o asesor.

Es importante enlistar e ilustrar los materiales y soportes físicos requeridos para que el niño los pueda identificar mientras los recolecta.

ejemplo:

5.1.5 UN CARACOL Y UNA MARIPOSA

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

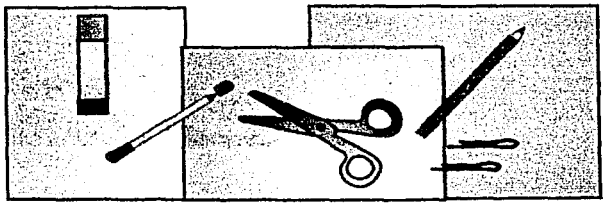
TECNICA: ENRROLLADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACIA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: PAPEL Y CARTULINA
PEGAMENTO
TIJERAS
PLUMOMES DE COLORES

lista de herramientas y soportes físicos



5.7 Cómo elaborar instrucciones.

Para elaborar instrucciones dirigidas a niños se debe utilizar un lenguaje amigable, que sea concreto, que utilice palabras cotidianas, que hagan referencia del entorno, para que el niño se identifique y ésto le facilite la comprensión. Para guiar al niño de manera ordenada, las instrucciones deberán ser numeradas de acuerdo al desarrollo de cada actividad, procurando solicitar al niño que cumpla con una etapa del proceso, para despues continuar con el siguiente.

Es importante ilustrar cada paso de las instrucciones, el niño podrá comparar sus resultados con la ilustración y así continuar con los pasos de la actividad.

ejemplo:

INSTRUCCIONES

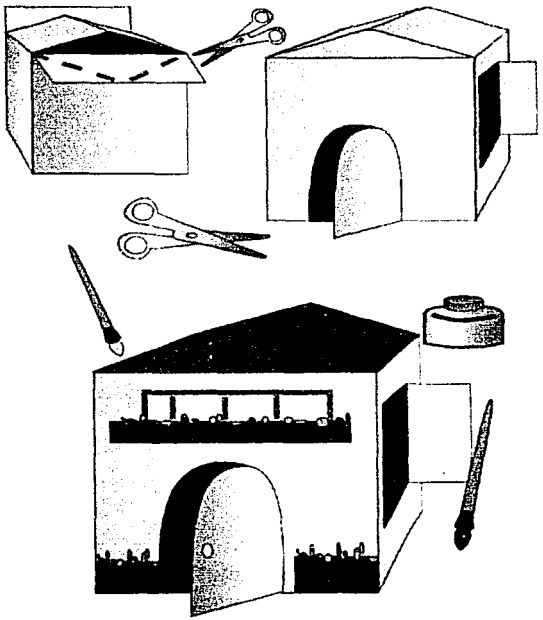
1- Con pegamento y cinta adhesiva, asegura el fondo de la caja para que no se habra.

2- Abre ahora todos las partes de la tapa, junta las tapas de los lados superiores formano un tejado inclinado, uniendo con cinta adhesiva, por dentro y por fuera.

3- Sube las tapas del frente y de atrás y con un lápiz marca con líneas donde se juntan con el tejado.

4- Recorta donde marcaste, y con cinta adhesiva únelas al tejado que formaste. Recorta puerta y ventanas en donde a tí te guste.

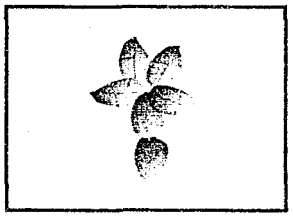
5- Ha llegado el momento de pintar, prepara tus pinceles y los colores contrastantes, deja secar la pintura entre color y color; y no olvides lavar tu mateial cuando termines.



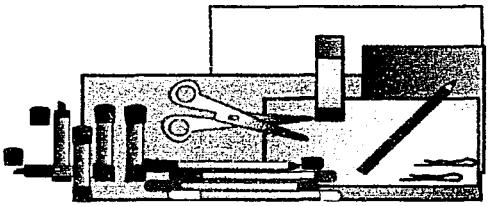
5.8 Imágenes y/o gráficos adecuados

Las imágenes que ilustren los apartados y las instrucciones son necesarias y son de gran importancia, deben ser tan importantes como las instrucciones ya que los niños se identifican mejor con imágenes, éstas deberán ser agradables, llamativas, sencillas y claras como: circulos, rectangulos, triángulos, cuadrados etc; ya que si son abstractas podría no interpretarse el mensaje que se quiera comunicar, la selección de imágenes y el diseño de gráficos debe de regirse a partir de cómo se perciben por el niño. Retomemos entonces que en la infancia la percepción es de manera concreta, que no se perciben elementos individuales sino que se organizan los estímulos de acuerdo a las diferentes leyes de organización perceptual:

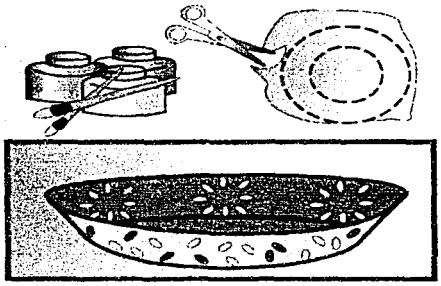
ORIENTACIÓN: La articulación figural se realiza con mayor facilidad en las dos principales dimensiones del espacio; vertical y horizontal.
En el gráfico los estímulos son de igual tamaño y ladensidad de color es similar sin embargo debido a la orientación se percibe la figura de una flor.



TAMAÑO RELATIVO: A igualdad de otras condiciones, el área simular más pequeña tiende a convertirse en figura.
En el gráfico los estímulos de menor tamaño se perciben como figuras sobre los estímulos más grandes, como los rectángulos que forman la barra de pegamento y el lápiz.



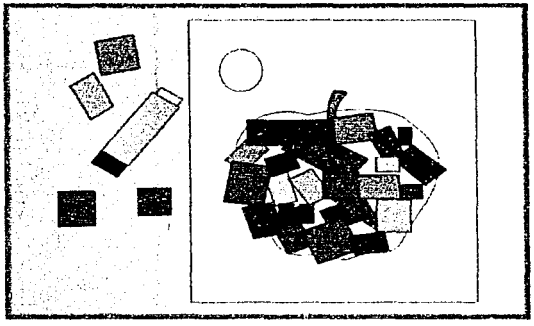
ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS: Las primeras tienden a constituir el fondo, mientras las envueltas por ellas suelen constituir las figuas.
El el gráfico las áreas envolventes contituyen el plato y las áreas envueltas constituyen las figuras que decoran el plato.



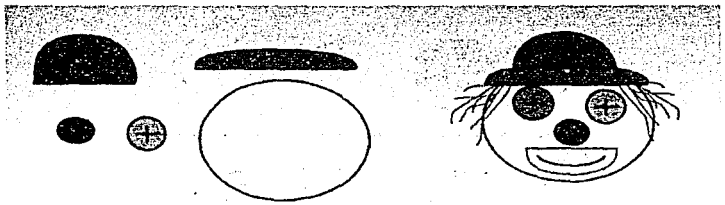
DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA: La densidad de actividad psíquica es mayor en la figura que en el fondo.
En el gráfico la energía perceptiva de los estímulos que forman la decoración del plato es mayor que la del plato y la del fondo.

LEY DE LA PRIMACÍA: La percepción del todo se impone a la percepción de las partes.
En el gráfico los estímulos se agrupan para constituir la figura de una manzana.

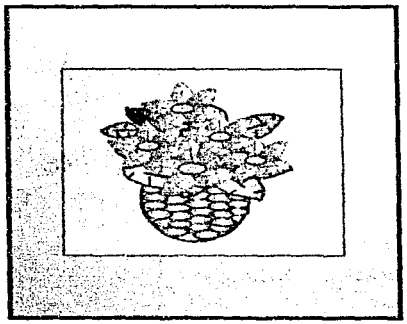
PREGNANCIA Y LA BUENA FIGURA: Los todos (figuras) tienden a articularse de la forma más completa, simétrica, sencilla y perfecta posible.
En el gráfico la figura de una manzana se contituye por los diferentes estímulos.



AUTONOMÍA: Los todos tienden a ser regulados por factores intrínsecos más que por factores externos.
En el gráfico los diferentes estímulos se agrupan para constituir el rostro del payaso.

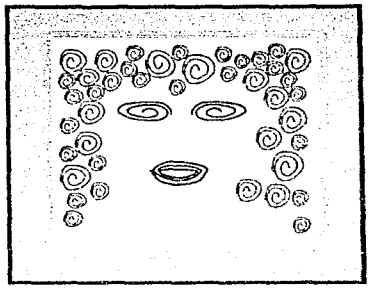


FLEXIBILIDAD DEL CONTORNO: Las partes derivan sus propiedades de su posición o función en el todo. Así un mismo estímulo puede percibirse de manera diferente o sirve de base a la percepción de figuras diferentes.
En el gráfico, los estímulos que constituyen los centros de las flores sirven de base para la percepción de cada una de ellas.



CIERRE: Tendemos a percibir formas incompletas como formas completas.

En el gráfico los estímulos en forma espiral tienden a formar los ojos la boca y el conjunto de ellos bajo el efecto de cierre constituyen el rostro.

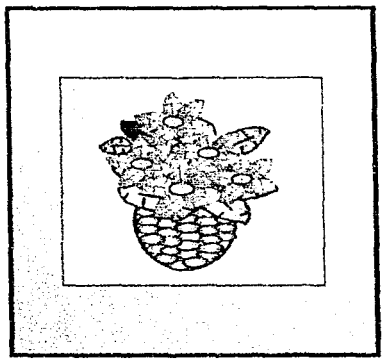


PROXIMIDAD: Los estímulos más próximos tienden a agruparse en la percepción para formar parte de una figura.
En el gráfico existen estímilos próximos constituyendo un ramo de flores y otro grupo constituyendo un florero.

SEMEJANZA: Los estímulos semejantes tienden a percibirse como formando parte de un grupo.
En el gráfico estímulos semejantes constituyen flores y otro grupo de estímulos semejantes constituye el florero.

CONTINUIDAD: A igualdad de circunstancias, los estímulos que guarden entre sí una continuidad de forma tienden a percibirse como formando parte de una misma figura.

En el gráfico exsiten grupos de estímulos que contituyen figuras, y debido a la ley de continuidad los grupos se perciben constituyendo el todo.



Las anteriores soluciones gráficas son parte de las imágenes que fueron diseñadas para ilustrar las instruccionnes de las actividades plasticográficas propuestas en esta tesis,

5.8 LAS ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS

En este capítulo se concentran las actividades diseñadas a partir del manual que es la propuesta de esta tesis, las cuales hemos dividido en 4 categorías tomando en cuenta los materiales principales a utilizar, Dichas categorías son:

- EL PAPEL Y LA CARTULINA
- MATERIALES RECICLABLES
- EL PAPEL MACHÉ
- MATERIALES NATURALES

En cada actividad se ha preparado un breve resumen que servirá de guía al profesor, o al instructor, en cada caso ayudándole a seleccionar alguna, dependiendo de los objetivos que pretenda alcanzar. Se ha dirigido cada actividad a uno o más grados, y se ha procurado que cada grado disponga de mínimo 2 opciones a elegir de entre todas las que conforman la propuesta; se plantean objetivos particulares atendiendo al programa de "Apreciación y expresión plástica" de la SEP, asimismo a las tres esferas de la personalidad del niño, la emotiva, la motriz y la intelectual, también indicamos la técnica que se aplicará. En cada actividad señalamos las leyes de la organización perceptual en las que nos apoyamos durante la planeación y diseño de la misma.

Además del resumen para los instructores, se encuentran las instrucciones para el niño con los apartados: **necesitas** y **cómo se hace**, en donde referimos las intrucciones sólo a los aspectos técnicos, dejando la instrucción de los aspectos teóricos o cognoscitivos al maestro o instructor, ya que el ámbito de nuestra participación está limitada en esta área.

Se propone que la redacción sea paso a paso, sin dejar cabos sueltos o explicaciones a medias; en el apartado **necesitas:** se da una lista completa de los materiales precisos para realizar cada actividad, además de una ilustración gráfica de los mismos , enseguida el apartado **cómo se hace:** indica las explicaciones ilustradas para cada actividad, además de algunos consejos prácticos; aquí se introducen nuevos elementos, nuevas técnicas, herramientas y materiales que son básicos en las artes plásticas y en las artes gráficas y que no implican complicación alguna en su manejo, y mucho menos representan riesgo para la seguridad de los

niños; las herramientas y materiales serán básicamente: PAPELES, CARTULINAS Y CARTONES, RECIPIENTES, PEGAMENTOS, PINTURAS, ROTULADORES, LISTONES, CORDONES, TIJERAS y en general materiales habituales en nuestro entorno o muy fáciles de conseguir, en cuanto a las técnicas serán: CORTES BÁSICOS, PEGADOS, DOBLECES, DIBUJO, Y ESTRATEGIAS DE DISEÑO, que el niño experimentará según su propio sentir.

5.8.1 EL PAPEL Y LA CARTULINA

OBJETIVO: QUE LOS NIÑOS CONOZCAN E IDENTIFIQUEN SIMILITUDES Y DIFERENCIAS ENTRE PAPELES Y CARTULINAS.

Las actividades diseñadas para este apartado atienden en el orden psicocomotriz a desarrollar habilidades natas, en el orden emotivo a ponerle en contacto con experiencias que desarrollen su sensibilidad estética, y en el orden cognoscitivo aprenderá a determinar y seleccionar por sí mismo materiales y su uso.

El papel y la cartulina son materiales muy manejables que pueden utilizar para hacer cosas muy bonitas recortándolos, pegándolos, doblándolos y enrollándolos, los niños aprenderán con el y podran jugar con sus creaciones. El papel es un invento muy antiguo que debemos a los chinos; ellos observaron que haciendo una pasta con fibras derivadas de trapos, cortezas, cáñamo y hierbas comprimidas a fin de extraer toda la humedad que tuviesen y así obtener una lámina que despues alisaban la superficie para poder escribir. Este nuevo material que llamamos papel es muy distinto al papiro del que proviene la palabra, y desplazó enseguida al bambú y a la madera que eran los materiales que usaban. Para realizar las actividades te sugerimos utilizar algún papel en especial, si no lo consigues, procura utilizar algún otro parecido; a continuación te mencionamos algunas posibilidades:

PAPEL DE REVISTAS
PAPEL CHAROL O LUSTRE (lo encontramos en hojas sueltas y en colores, es brillante)

PAPEL CREPÉ (viene en rollos, es corrugado en pliegues pequeños)

PAPEL DE SEDA O PAPEL DE CHINA (es delgado, hay de varios colores y es fácil de manejar)
LAS CARTULINAS (son tan flexibles y manejables como el papel, pero mucho más resistentes)

5.8.1.1 COLLAGE

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMER GRADO

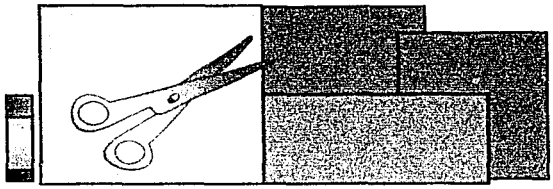
OBJETIVOS: IDENTIFICAR LOS COLORES PRIMARIOS, REALIZAR DIBUJO LIBRE, PRACTICAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA Y DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.

TECNICA: RECORTE Y PEGADO

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACIA, DE LA AUTONOMÍA Y DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA.

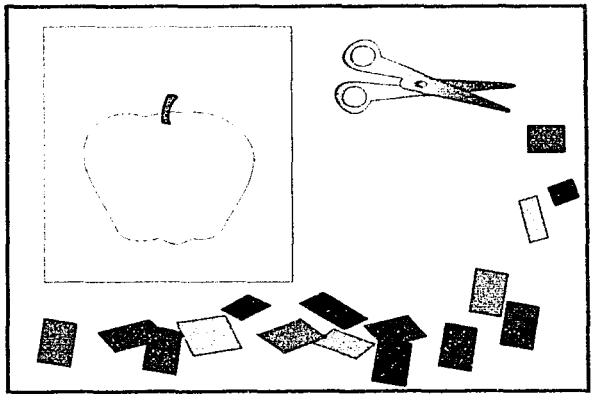
INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: TIJERAS
PEGAMENTO EN BARRA
REVISTAS VIEJAS
UNA HOJA DE PAPEL BLANCO
LAPIZ Y COLORES DE PALO



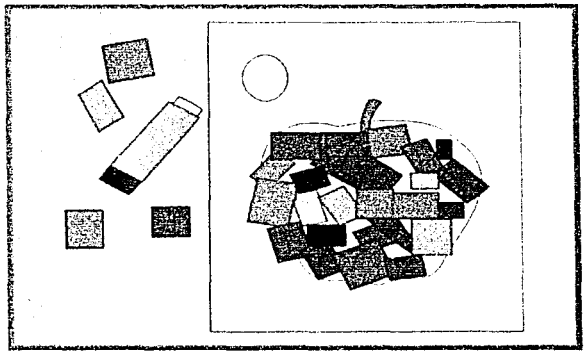
cómo se hace :

1- Toma una hoja de papel en blanco y dibuja una mariposa, un árbol, una manzana, una casa ó lo que más te guste.



2- Mira las revistas y elige las fotos más coloridas e identifica los colores primarios según te indique tu maestro, después recórtalas en trocitos pequeños.

3- Ahora elige un pedacito del papel que acabas de recortar, ponle un poco de pegamento. Pégalo dentro de tu dibujo y despues pega todos los demás, hasta que tu dibujo esté cubierto como un mosaico.



4- Cuando tu dibujo esté cubierto como un mosaico puedes dibujar algunos detalles. Si no tienes revistas utiliza papel blanco, coloréalo y recórtalo.

5.8.1.2 UN RETRATO DE TAMAÑO REAL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA SEGUNDO GRADO

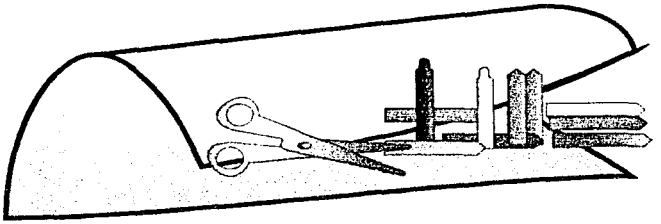
OBJETIVOS: REPRESENTAR UNA FIGURA HUMANA, EXPLORAR LOS NIVELES DE LA INTENSIDAD EN EL COLOR, EXPERIMENTAR CON LA COORDINACIÓN MOTORA.

TECNICA: RECORTE Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL:

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: CARTULINA GRANDE
TIJERAS
GISES DE COLORES

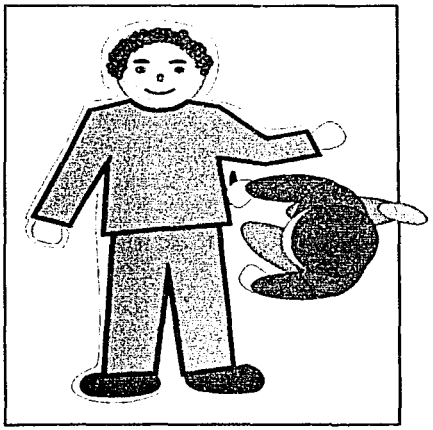


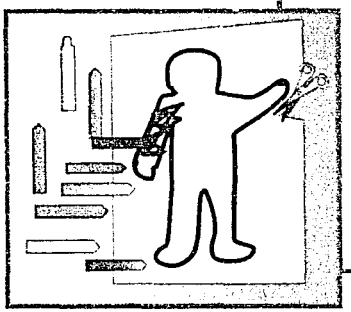
cómo se hace:

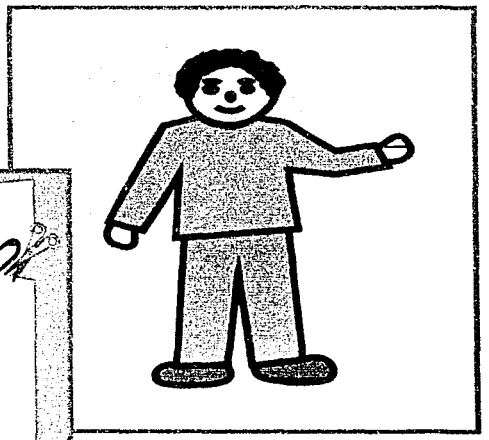
1- Esta actividad debes hacerla en equipo o por parejas. Primero toma el pliego de cartulina grande y extiéndelo sobre el piso.

2- Ahora debes recostarte sobre ella y tu compañero dibujará el contorno de tu cuerpo con un rotulador o crayola.

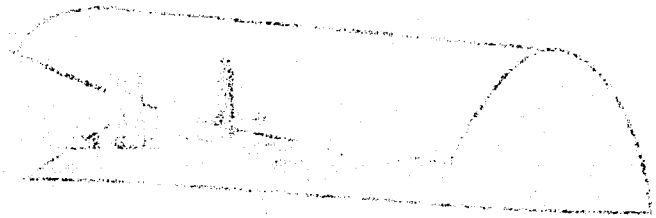
3- Recorten entonces cada uno sus figuras y dibujen en ellas los razgos más importantes de cada uno. Utiliza colores claros, medios y obscuros a tu elección, ó pregunta al instructor.

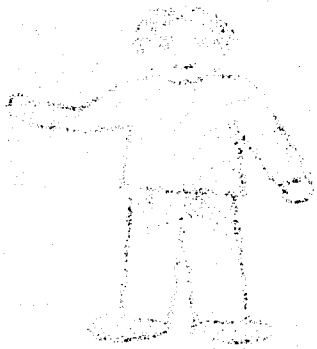


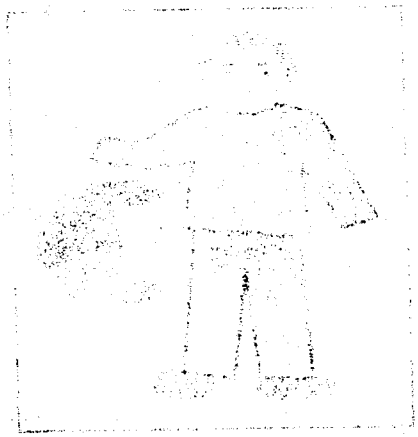




Puedes hacer los retratos de tus mejores amigos, de tus papás ó tus hermanos.







5.8.1.3 DIVERTIDOS ROLLOS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

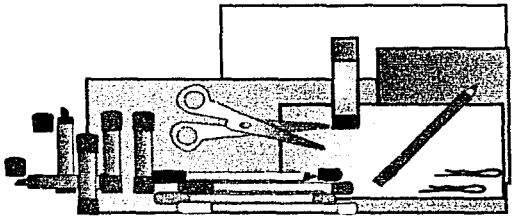
OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TECNICA: ENROLLADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

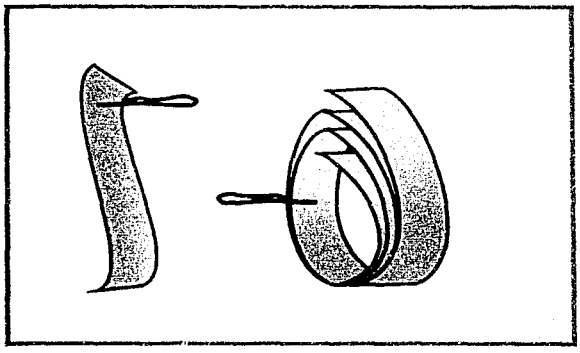
necesitas: PAPEL Y CARTULINA EN VARIOS COLORES
CLIPS PARA SUJETAR EL PELO
PEGAMENTO
PLUMONES
UN LAPIZ Y UNA REGLA



cómo se hace:

COMO SE HACE UN ROLLO EN ESPIRAL:

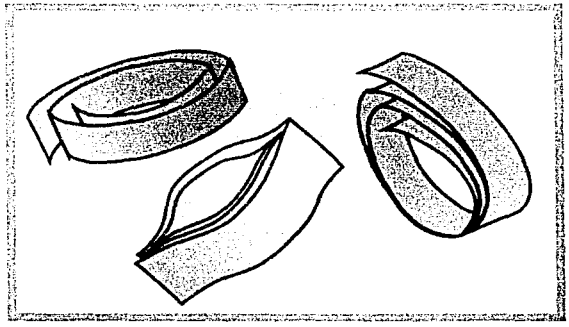
1- Prepara una tira de papel de un color de 1 cm. de ancho y 15 cm. de largo.
Toma un extremo de la tira y colócalo entre las dos puntas del clip.



2- Ahora da vueltas al clip para que la tira se vaya enrollando alrededor, pega entonces al extremo de la tira y retira el clip con cuidado. Tienes ahora un rollo con volúmen, haz lo mismo con papel de diferentes colores.

CÓMO SE HACEN HOJAS Y LÁGRIMAS:

1- Prepara una tira y comienza a enrollar pero en cada vuelta haz un pliegue con tus dedos a cada lado, en simetría. Las medidas de las tiras pueden variar, hazlos más grandes y más pequeños tanto como quieras.



2- Para las lágrimas haz lo mismo que en las hojas pero solamente de un extremo.Puedes hacer forma de ojo plegando únicamente las 2 últimas vueltas de la tira.

5.8.1.4 PERSONAJES DE PAPEL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO.

OBJETIVOS: EXPLORACIÓN DE LOS NIVELES DE LA INTENSIDAD EN EL COLOR, MANEJAR LA SIMETRÍA,COMBINACIÓN DE FIGURAS, TAMAÑOS Y VOLÚMENES.

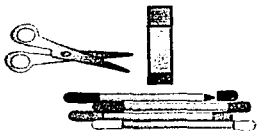
TÉCNICA: RECORTE, ARMADO Y DIBUJO.

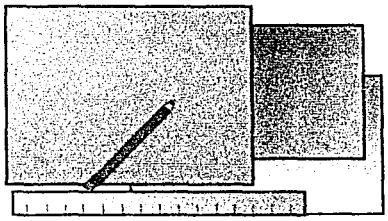
LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: ORIENTACIÓN, PRIMACÍA, PREGNANCIA Y BUENA FIGURA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

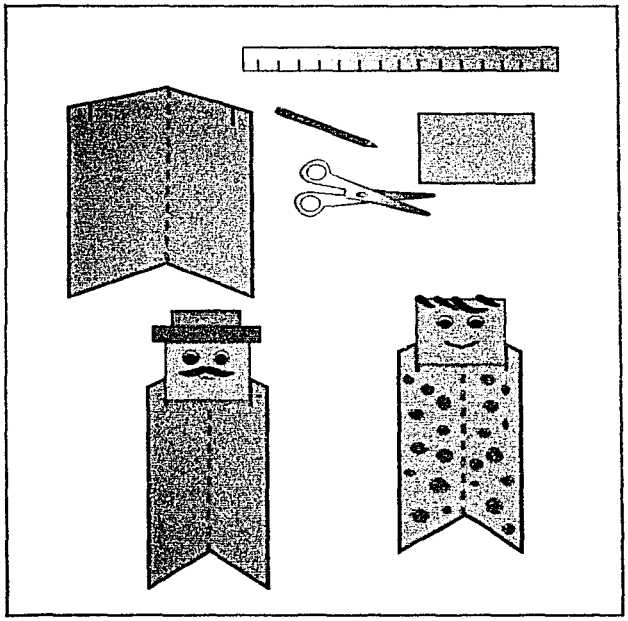
necesitas:

- CARTULINA DE VARIOS COLORES
- ROTULADORES
- TIJERAS
- PEGAMENTO





cómo se hace:



1-Primero selecciona las cartulinas de los colores que te indique el instructor.

2.-Dibuja en ella un cuadrado de 15 cm. y recórtalo y dóblalo a la mitad como en el dibujo.

3-Haz un pequeño corte de 2 cm. acada lado
en simetría cerca del extremo superior.

4.-Toma una cartulina de otro color, dibuja un rectángulo de 7 cm x 8 cm y recórtalo. Éste será la cabeza de tu personaje, dibuja el rostro y el cabello con los rotuladores.

5.-Une con resistol las dos partes que haz creado cómo en el dibujo. Por último usa tu imaginación y decora tu personaje, puedes hacerle un atuendo usando papeles de colores diferentes, incluso puedes agregar accesorios como un sombrero o una corona etc.

5.8.1.5 UN FAROL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO.

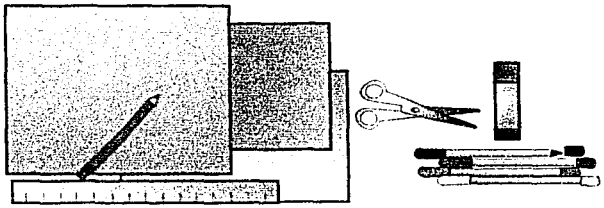
OBJETIVOS: EXPLORACIÓN DE LOS NIVELES DE LA INTENSIDAD EN EL COLOR, MANEJAR LA SIMETRÍA.COMBINACIÓN DE FIGURAS, TAMAÑOS Y VOLÚMENES.

TÉCNICA: RECORTE, ARMADO, PEGADO Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: AUTONOMÍA DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas:
CARTULINA DE VARIOS COLORES
ROTULADORES
TIJERAS
PEGAMENTO



cómo se hace:

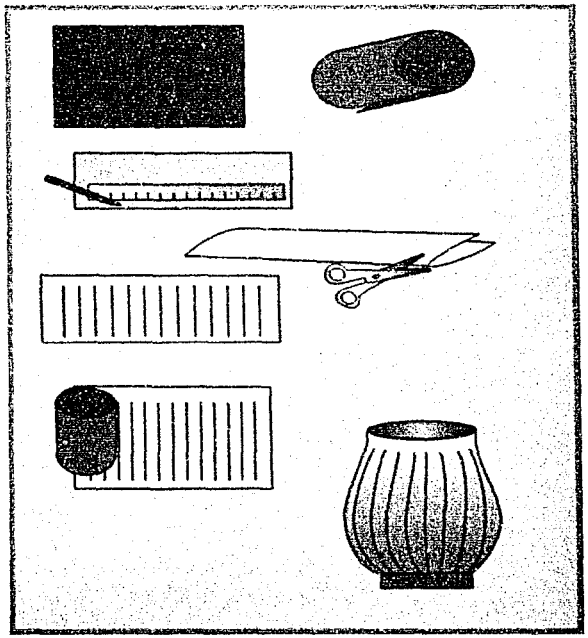
1-Primero selecciona las cartulinas de los colores que te indique el instructor. Recorta una de 30 cm x 12 cm, y únela como un rollo que puedes decorar con los rotuladores.

2.-Después recorta un papel delgado y flexible que mida 30 cm x 17 cm.

3-Con mucho cuidado traza una línea paralela a 2 cm de cada borde en el lado más largo como en el dibujo.

4.-Dobla por la mitad el papel procurando no marcar demasiado el dobléz. Con las tijeras corta desde el dobléz hasta la línea que marcaste antes del borde, así haz cortes paralelos a 1 cm procurando que sean rectos.

5.-Separa ahora el papel y notarás que quedaron los cortes en simetría; pega un extremo al borde del rollo que preparaste, y luego el otro extremo, como es más grande resultará un volumen que da forma a un farol. Puedes reforzar los extremos pegando una tira de cartulina gruesa a los extremos y decorarlo segun tu imaginación.



Faltan las

Páginas

93 a 94

5.8.1.7 UN RETRATO ENROLLADO

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TECNICA: ENROLLADO Y PEGADO.

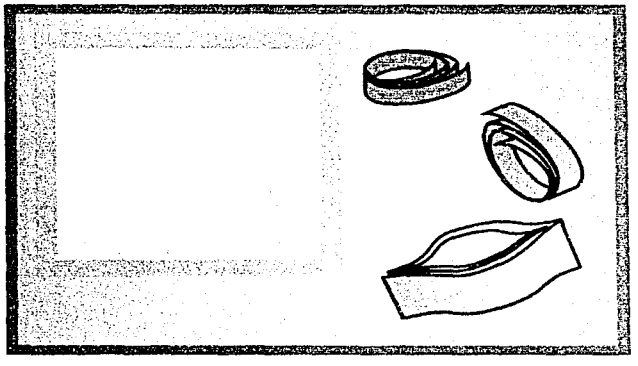
LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

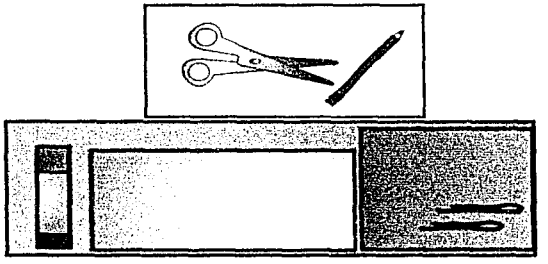
necesitas: PAPEL Y CARTULINA DE VARIOS COLORES
UN PLIEGO DE CARTULINA DE COLOR CLARO
TIJERAS Y PEGAMENTO

cómo se hace:

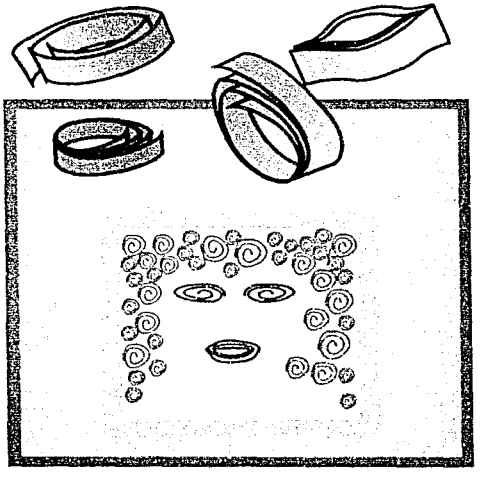
1- Ahora que sabes hacer distintos rollos y espirales de papel, intenta crear figuras geométricas con ellos por ejemplo un retrato.

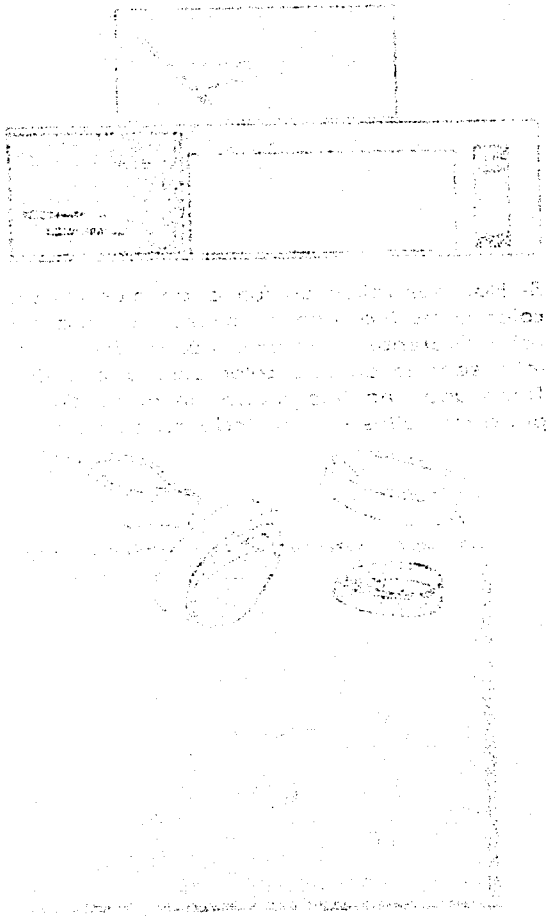


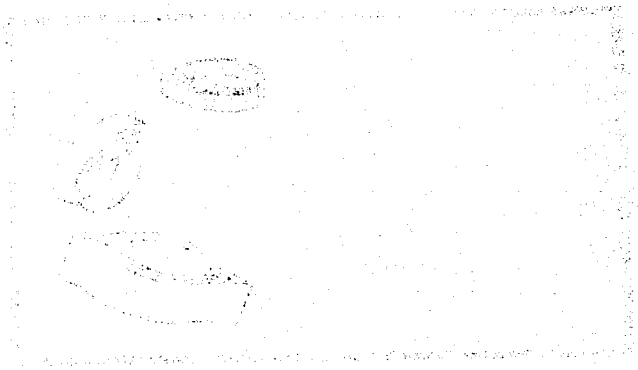
2- Toma la cartulina de color claro y recorta un rectángulo de 25cm. X 30cm. Pégalo sobre uno más grande de color obscuro obteniendo un marco para tu retrato.



3- Haz dos rollos en forma de ojos de un color llamativo, uno en forma de hoja en color diferente, y muchos más en forma de rollo sencillo de otro color para el cabello. Traza una lína imaginaria en el cuadro y pega los rollos a cada lado en simetría.







5.8.1.8 UN CARACOL Y UNA MARIPOSA

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

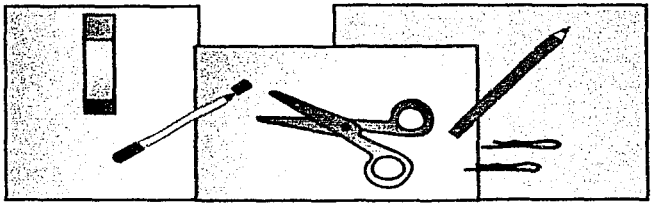
OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TECNICA: ENRROLLADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

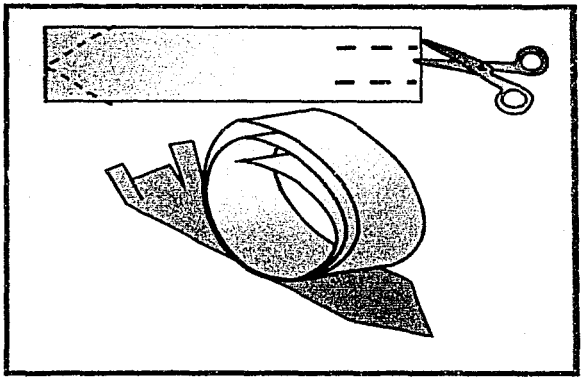
necesitas: PAPEL Y CARTULINA
PEGAMENTO
TIJERAS
PLUMOMES DE COLORES



cómo se hace:

EL CARACOL:

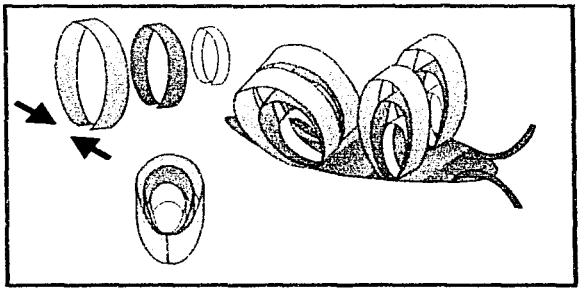
1- Haz un rollo con una tira de 4cm. de ancho y 20cm. de largo.



2- Toma una tira de 4cm. de ancho y 10cm. de largo, de un extremo corta las puntas y del otro haz dos cortes a 1cm. de la orilla y levanta un poco de las orillas.Pega encima el rollo. Podrás realizar tantas como quieras si usas tu imaginación.

LA MARIPOSA:

3- Corta un trozo de cinta de 1cm. de ancho y 8cm. de largo, otro de 16cm. y otro de 24cm. Pega cada una de éstas cintas de sus extremos para que queden como aros de diferentes tamaños. Pega los tres aros en el punto de su unión y aprieta un poco para que quede como la forma de un huevo.



4- Haz la misma forma 4 veces y tendrás las alas, dibuja y recorta el cuerpo en una cartulina gruesa, y pega tus alas de colores a cada lado del cuerpo. Puedes ponerle sus antenas.

5.8.1.9 LA SERPIENTE Y EL TIGRE

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

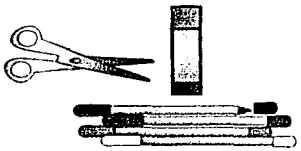
OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

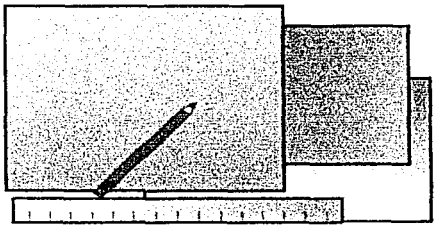
TECNICA: DOBLADO, DIBUJO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PREGNANCIA, FLEXIBILIDAD DEL CONTORNO.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: CARTULINAS
LÁPIZ
REGLA
PLUMONES
TIJERAS



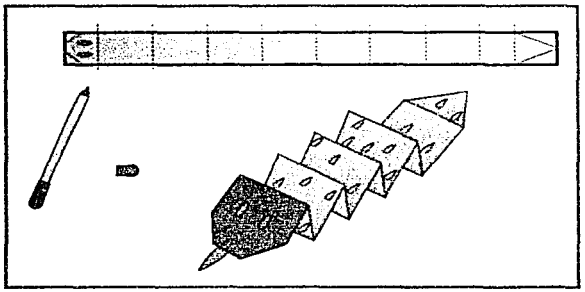


cómo se hace:

LA SERPIENTE:

1- Recorta una tira de 2cm. de ancho y 30cm. de largo.

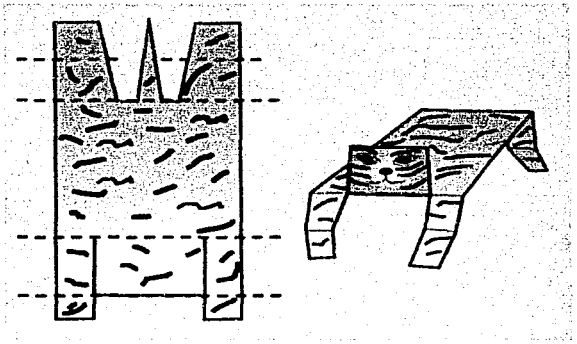
Con el lápiz, divide la tira en diez partes iguales, de 3cm. cada una. En la primera de la izquierda dibuja la cabeza de la culebra. En la última de la derecha dibuja la cola.



2- Ahora recorta la cola y la boca que haz dibujado, y dobla la tira por las líneas marcadas, pega una tira delgada de papel en la boca para la lengua, y recorta dos círculos pequeños iguales para los ojos.

EL TIGRE:

1- Esta vez tienes que dibujar un rectángulo de 8cm. de ancho y de 27cm. de largo, y dibujar la silueta de un tigre en simetría como en el dibujo.



2- Con los plumones dibuja las rayas del tigre, su cara etc. y recórtalo.

3- Dobla tu figura por las líneas de puntos.Si te ha gustado hacer estos animales, puedes crear otros reales o imaginarios.

5.8.1.10 CANASTAS Y CESTOS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

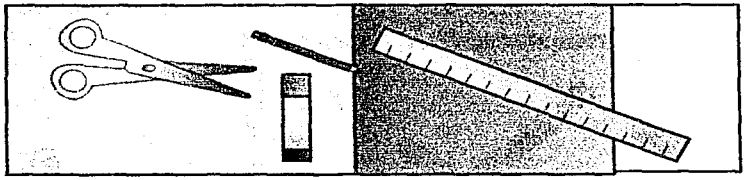
OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TECNICA: RECORTE, DOBLADO, ARMADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PREGNANCIA, FLEXIBILIDAD DEL CONTORNO.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: CARTULINA
TIJERAS
PEGAMENTO
LÁPIZ
REGLA

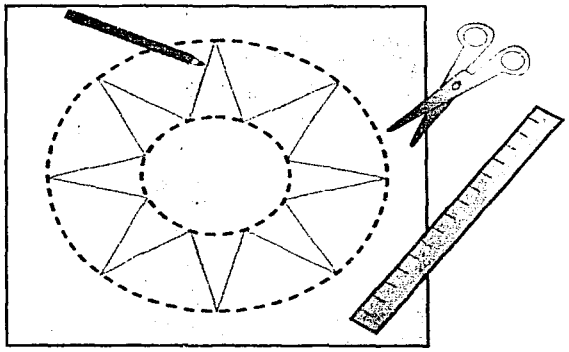


cómo se hace:

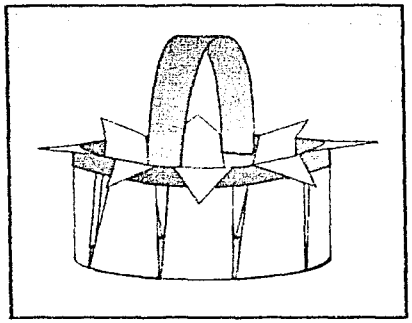
CANASTA ESTRELLA:

1- Dibuja un círculo de 25cm. de diámetro, y dentro de el otro circulo de 10cm. de diámetro.

2- Con el lápiz y la regla une un punto del círculo exterior; habrás dibujado un triángulo. Sigue dibujando triángulos uno al lado del otro hasta obtener una estrella como la que muestra el dibujo inferior y recórtala.

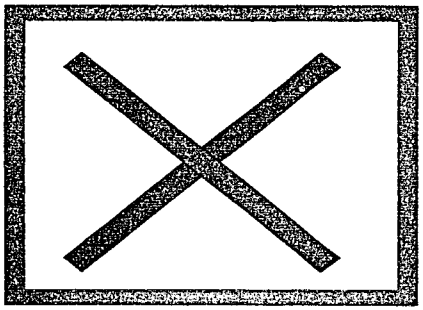


3- Dobla todas las puntas de la estrella hacia arriba de manera que queden todas en posición vertical. Dobla los extremos de las puntas de la estrella

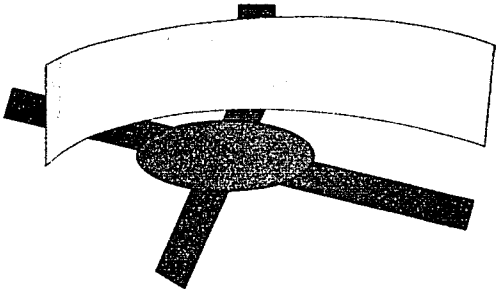


4- Corta una tira de cartulina de 2cm. de ancho y 30cm. de largo en un color diferente que combine o que contraste, puedes preguntar a tu maestro o instructor. Pega la tira y corta otra tira igual para el asa.

CESTO DE TIRAS:
Recorta dos tiras de 2cm. de ancho y 45cm. de largo.
Colócalas formando una equis y pégalas.

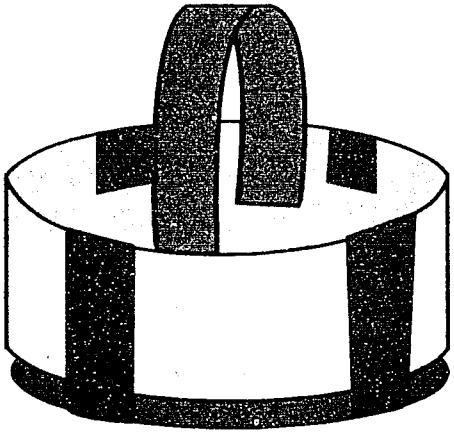


Recorta un círculo de 12cm. de diámetro. Pégalo en el centro de la equis que has hecho antes.
Ahora recorta una tira de 10cm. de ancho y 40cm. de largo.



Dobla los brazos de la equis, levantándolos. Pega la tira que acabas de recortar a los brazos de la equis, dejando doblados 2cm. de cada brazo sobre la tira.
Recorta otra tira de 2cm. para hacer el asa.

Puedes hacer estos cestos combinando cartulinas de diferentes colores. Es fácil y entretenido, y además te servirán para jugar, como adorno, para regalar,... ¡ y todo lo que se te ocurra!

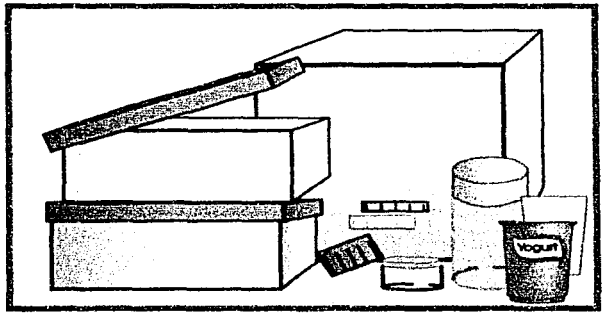


5.8.2 MATERIALES RECICLABLES

OBJETIVO: QUE LOS NIÑOS PARTICIPEN EXPERIMENTANDO CON UNA PROBLEMATICA DE SU ENTORNO SOCIAL.

Las actividades diseñadas para éste apartado atienden en el orden psicomotriz a la práctica y desarrollo de habilidades natas; en el orden emotivo al poner en contacto con experiencias que desarrollen su sensibilidad estética y motiven su interés hacia una problemática social existente; y en el orden cognoscitivo transformará valores de grupo en valores individuales aplicando el arte.

Aunque no lo creas, muchas cosas que a simple vista no parecen divertidas pueden resultar muy interesantes y divertirnos tardes enteras. Seguramente en tu casa o escuela habrás visto que, envases de refresco, cajas de zapatos, de galletas, de cereales, botellas de detergentes, de cremas ó de alimentos en general, en cuánto son desocupadas se tiran a la basura. Hoy en nuestros dias ésto se ha convertido en un verdadero problema; y ha sido necesario organizar todos estos materiales de desecho para volver a utilizarlos mediante varios procesos, dependiendo del tipo de material de que se trate, por ejemplo; vidrio, papel, envases plásticos, de vidrio, de metal, bolsas, etc.



Para hacer las actividades que te vamos a proponer buscar lo que aparentamente ya no sirve, lo que esté probablemente en la basura y convertirlo en un objeto práctico y divertido. No es muy difícil, imagínate cualquier caja grande o pequeña forrada con papel o tela, o pintada de colores, puede ser hermosa y además servirte; podrás guardar lápices, hilos y hasta algún tesoro.

5.8.2.1 UNA CAJITA DECORADA

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO.

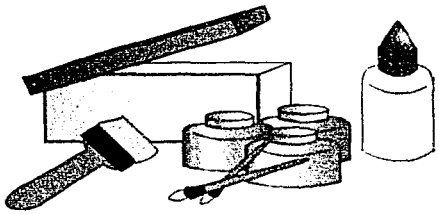
OBJETIVOS: EXPLORACIÓN DE LOS NIVELES DE LA INTENSIDAD EN EL COLOR, MANEJAR LA SIMETRÍA,COMBINACIÓN DE FIGURAS, TAMAÑOS Y VOLÚMENES.

TÉCNICA: DIBUJO Y PEGADO.

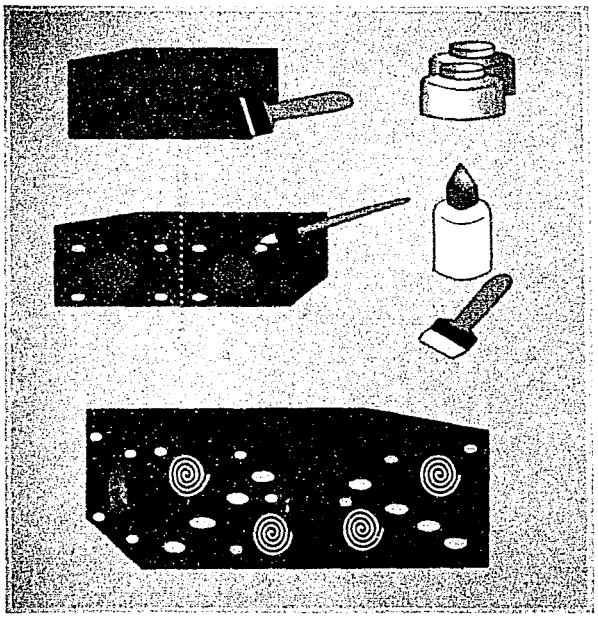
LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: SEMEJANZA, PRÓXIMIDAD, CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: UNA CAJA PEQUEÑA
PINTURAS
UNA BROCHA
PINCELES
PEGAMENTO BLANCO



cómo se hace:



1- Primero deberás seleccionar una caja mediana, limpiarla y secarla. Enseguida selecciona un color de pintura para que con la brocha pintes toda la superficie exterior y espera a que seque.

2.- Entonces traza una línea imaginaria a la mitad de una de las superficies de la caja, luego deberás pintar a cada lado de la línea y en la misma posición la misma figura, usa los pinceles y un color diferente para dibujar.

4.- Repite lo mismo en todas las superficies de la caja, puedes hacer en cada una un diseño diferente. Cuando termines deja secar completamente la pintura .

5.- Ya que tu caja quedó decorada con diferentes figuras en un diseño simétrico, aplica una capa de resistol blanco con la brocha limpia. Esto ayudará a resaltar los colores y le dará un bonito brillo a tu creación.

5.8.2.2 UNA CASITA

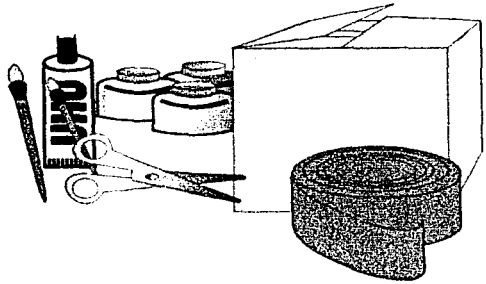
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES EMPLEAR LÍNEAS, COLORES Y CONTRASTES, DESARROLLAR CREATIVIDAD
TÉCNICA: RECORTE Y DIBUJO.
LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, AUTONOMÍA, SIMETRÍA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas:

UNA CAJA DE CARTÓN GRANDE
TIJERAS
PINTURA DE VARIOS COLORES
PINCELES
CINTA ADHESIVA ANCHA
PEGAMENTO



cómo se hace:

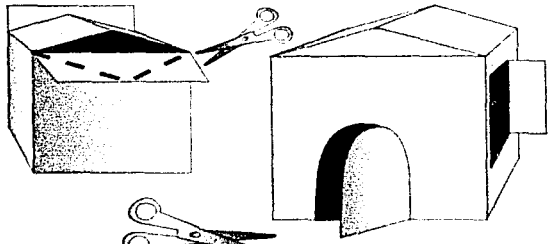
1- Con pegamento y cinta adhesiva, asegura el fondo de la caja para que no se habra.

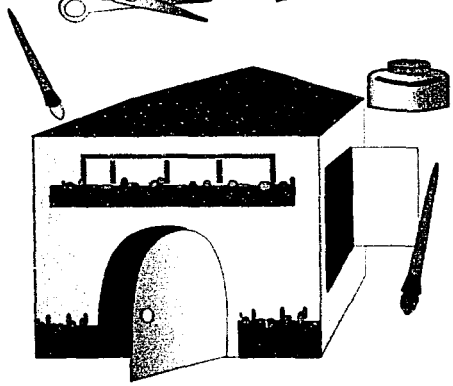
2- Abre ahora todas las tapas, junta las tapas de los lados superiores formando un tejado inclinado, uniendo con cinta adhesiva, por dentro y por fuera.

3- Sube las tapas del frente y de atrás y con un lápiz marca con líneas donde se juntan con el tejado.

4- Recorta donde marcaste, y con cinta adhesiva únelas al tejado que formaste. Recorta puerta y ventanas en donde a tí te guste.

5- Ha llegado el momento de pintar, prepara tus pinceles y los colores contrastantes, deja secar la pintura entre color y color; y no olvides lavar tu matelal cuando termines.





5.8.2.3 UNA CARRETA

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

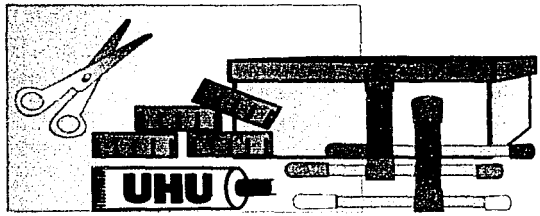
OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES, COLORES,CONTRASTES, LÍNEAS, PRACTICAR LA MOTRICIDAD.

TÉCNICA: ARMADO, PEGADO Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: PRIMACÍA, PREGNANCIA, AUTONOMÍA, SIMETRÍA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

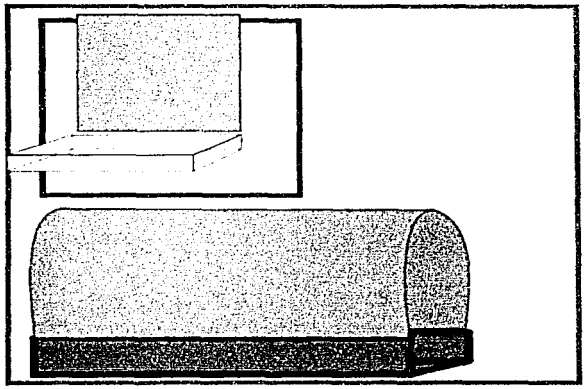
necesitas: UNA TAPA DE CAJA DE ZAPATOS
4 TAPAS DE FRASCO IGUALES
CARTULINA DE COLOR DE 30 X 40 cm.
PEGAMENTO DE TUBO
TIJERAS Y ROTULADORES



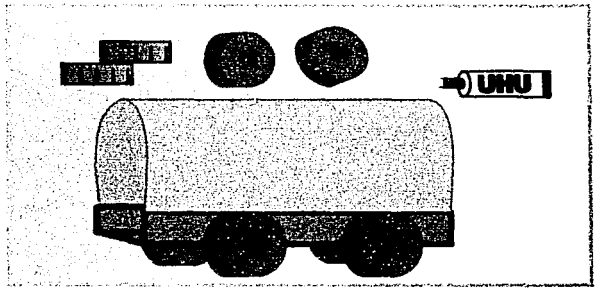
cómo se hace:

1- Toma la tapa de cartón ésta será la base de tu carreta, y determinará su tamaño. colóca la parte más larga sobre el lado que mide 30 cm. en la cartulina y recorta lo que sobra.

2- Pega entonces por el interior los dos extremos como en el dibujo. Formando la lona de tu carreta.



3- Toma ahora las 4 tapas de metal y fórralas con cartulina; dibuja entonces la forma de una rueda en cada una.



4- Cuando tengas las 4 ruedas terminadas pégalas en la base; 2 de cada lado. Ten cuidado el pegamento debe secar muy bien para que tenga fuerza, ayuda presionando un poco y con cuidado mientras seca.

Con muchas carretas puedes crear una caravana del oeste norteamericano.

5.8.2.4 EL TREN DE CARTÓN

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

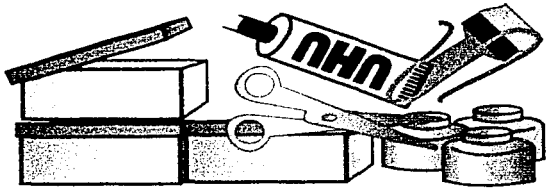
OBJETIVOS: EXPERIMENTAR CON LA PROPORCIÓN DE OBJETOS EN UNA REPRESENTACIÓN PLÁSTICA, EMPLEAR LÍNEAS COLORES, CONTRASTES Y DIFERENTES MATERIALES RECICLABLES EN UNA COMPOSICIÓN PLÁSTICA.

TÉCNICA: ARMADO Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: PRIMACÍA, PREGNANCIA, AUTONOMÍA, CONTINUIDAD.

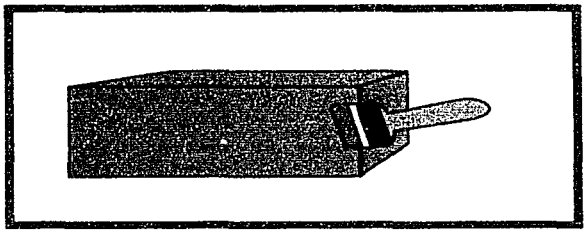
INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: 3 CAJAS DE ZAPATOS
1 LAZO O CORDON DE 1.5 M.
PINTURA Y BROCHA
CARTULINA DE COLORES
PEGAMENTO DE TUBO Y TIJERAS

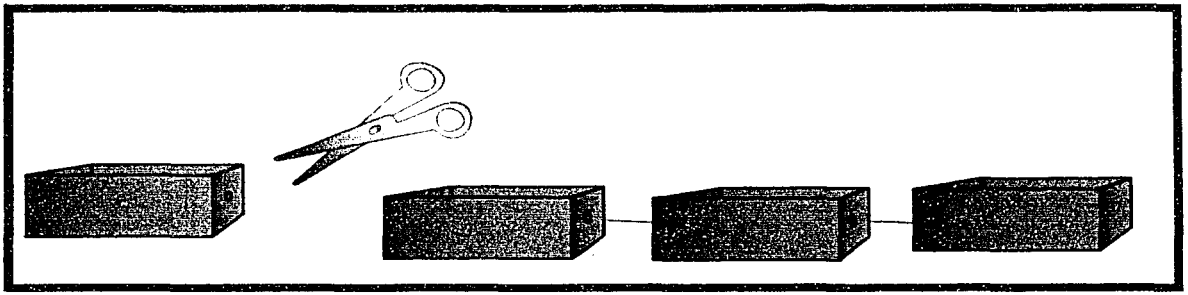


cómo se hace:

1- Cada caja de cartón será un vagón. Pinta cada una por fuera con la brocha y la pintura del color que a ti te guste, y espera a que seque.

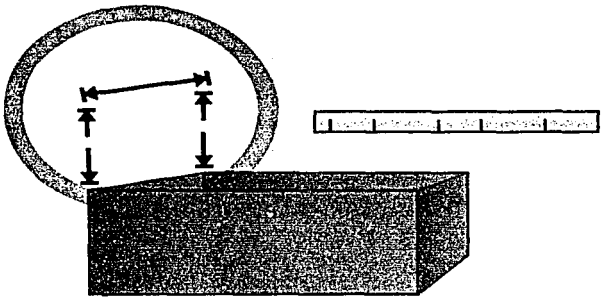


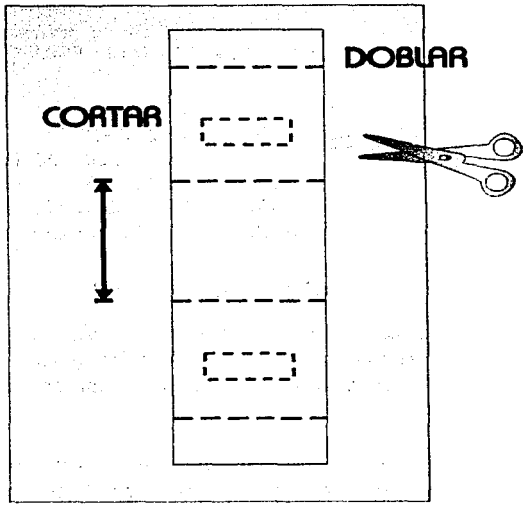
Con la punta de las tijeras y con mucho cuidado haz un agujero a cada lado en los lados más pequeños de las cajas.



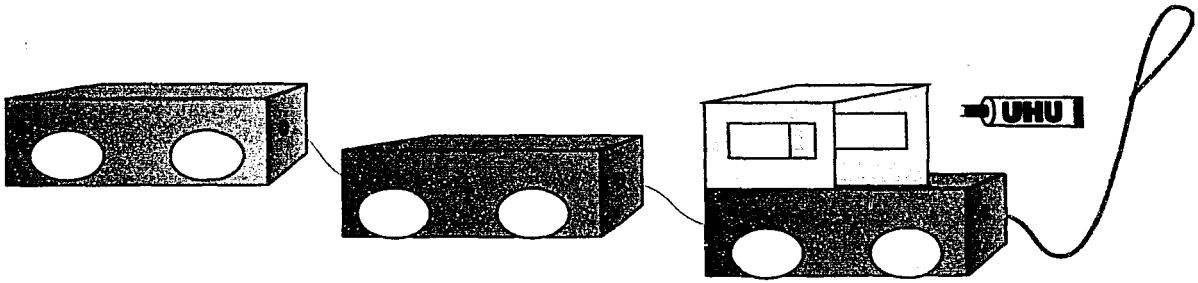
2- Recorta del lazo 2 tramos de 25 cm. Cada uno te servirá para unir dos cajas, introduce el lazo como se ve en el dibujo, debes hacer un nudo más grande que el orificio, o también puedes amarrar un pedazo de cartón para que no se salga. Lo que resta de lazo únelo a la última caja y con el lazo largo después podrás tirar de él.

3- Toma ahora un pedazo grande de cartulina en el color que cortaste con la pintura que usaste al pintar las cajas; y considerando el ancho de la última caja traza los siguentes dibujos:





4- Recorta tus dibujos y arma ahora tu tren, Recorta también a proporción 4 círculos que te servirán de ruedas en cada vagón, debes pegar,la tapa y la cabina de la locomotora por ponde se indica, y puedes añadir adornos si lo deseas. Este fantástico tren es tan resistente y grande que transportarás muchos juguetes en él.



5.8.3 EL PAPEL MACHÉ

OBJETIVO: QUE LOS NIÑOS CONOZCAN Y EXPERIMENTEN CON LA TÉCNICA DEL PAPEL MACHÉ.

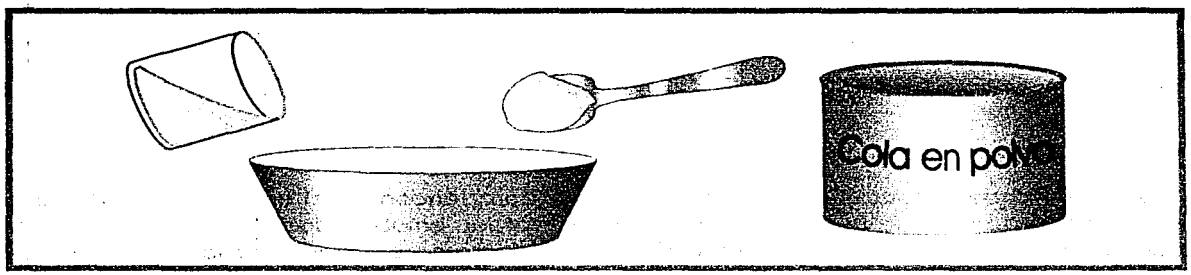
Las actividades desarrolladas para este apartado atienden en el orden psicomotriz a la práctica y desarrollo de habilidades natas ; en el orden emotivo dando la oportunidad de participar directamente en un proceso de producción como el papel maché; y en el orden cognoscitivo asimilar por experiencia propia el proceso mismo de la producción del papel maché.

El papel maché es una mezcla de papel, agua y cola con aspecto de pasta espesa con la que se pueden modelar figuras, cubrir superficies y crear las formas que la imaginación decida crear. El papel maché nació en China casi al mismo tiempo que el papel que ya conocemos. De China pasó a Persia y a la India, donde había numerosos talleres de pasta de papel en los que se hacían bandejas, juguetes, recipientes, todos eran adornados con dibujos de gran colorido. La técnica del papel maché llegó a Europa más tarde, a través de Italia, gracias a los comerciantes venecianos. En Francia se establecieron numerosos talleres que fabricaban cajas de papel maché. En China es hasta nuestros días una tradición el que fabriquen enormes dragones con papel maché.

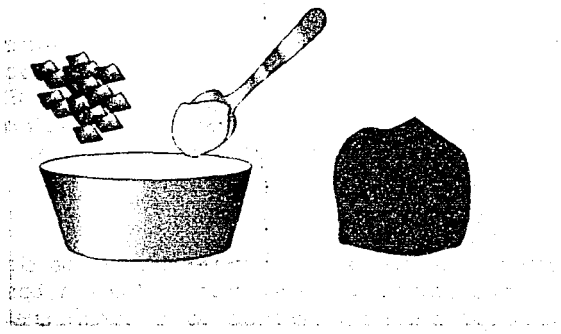
Su producción no es difícil y tampoco costosa, además de que es muy divertido. Se requiere cola de celulosa en polvo pero actualmente no es fácil de conseguir, sin embargo se puede sustituir por pegamento blanco. Se mezcla con agua y papel en un recipiente de plástico. El papel que más se utiliza es el de periódico, aunque queda una mezcla un poco gris, tambien son utilizadas las cajas de embalaje para huevos, cajas de cartón grandes y de color claro.

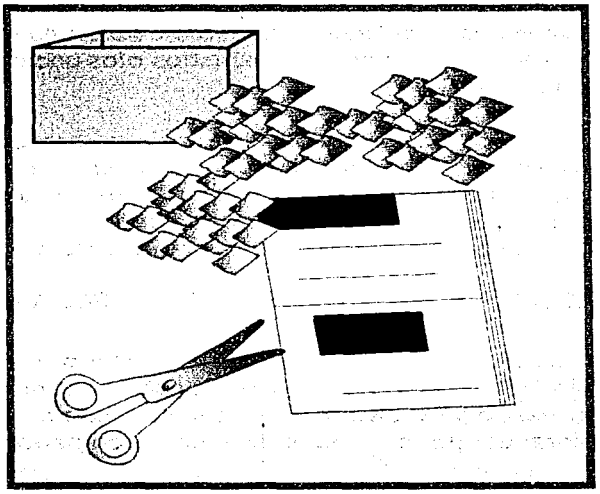
CÓMO SE HACE LA PASTA DE PAPEL MACHÉ:

Se mezcla cola de celulosa en polvo o el pegamento blanco y agua en un recipiente de plástico, al principio la mezcla tiene una apariencia demasiado fluída, pero pasados 20 minutos la mezcla se vuelve espesa; mientras eso ocurre se prepara el papel periódico, el cartón y el material que se ha de utilizar, se hacen pedazos tan pequeñitos como sea posible.



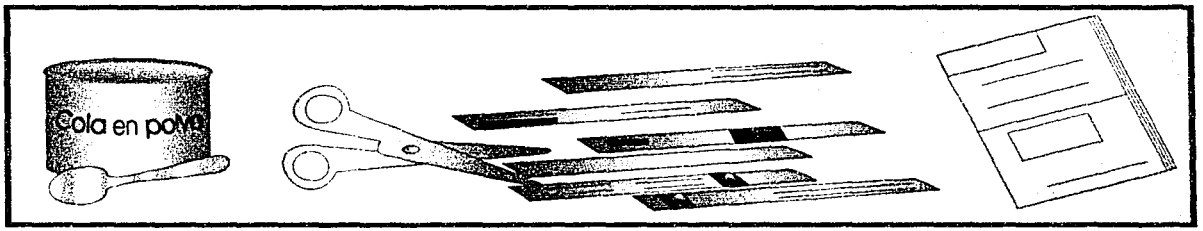
Después se mezcla el papel con el preparado, con una espátula o con la mano se mezcla constantemente hasta obtener una pasta uniforme y manejable. Esta pasta te permite modelar figuras como con la plástilina pero debe dejarse secar y entonces pintarse. La pasta debe prepararse 2 días antes de que se utilice.

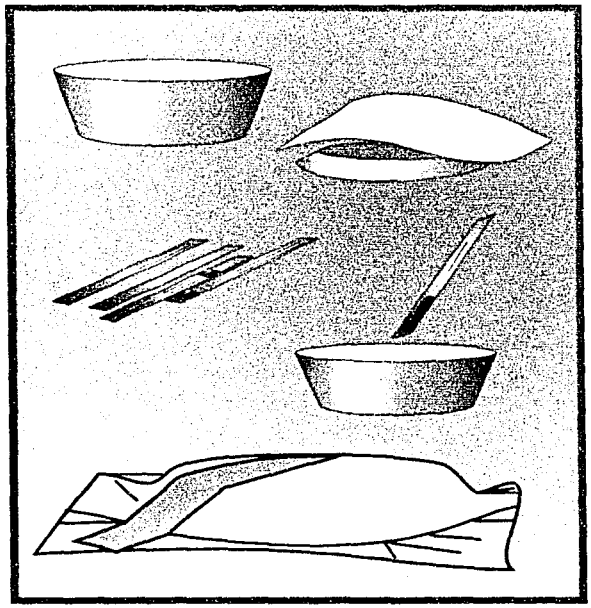




CÓMO SE HACEN LAS TIRAS DE PAPEL MACHÉ:

Estas tiras son muy prácticas cuando se trabaja con molde, se preparan al mismo tiempo que se van necesitando. Primero se debe tener cuidado en preparar tiras de papel periódico de 2 ó 3 cm. de ancho.





Se prepara la mezcla para encolar y se deja reposando 20 minutos ó hasta que espese. El molde que se va a utilizar siempre se recubre con papel de china o seda húmedo, pero sin encolar. Es un detalle fácil de recordar y muy importante, porque permitirá quitar el molde sin dificultad.

Se sumerje una tira totalmente en la mezcla, una vez empapada se saca de un extremo y estirada se retira el exceso de la mezcla con ayuda de los dedos.

Las tiras se colocan sobre el molde preparado distribuidas hasta cubrirlo, y otra capa sobre ésta. Queda resistente con 8 ó 10 capas. Es conveniente dejar secar entre capa y capa, y apretar entre ellas para evitar que guarde aire, así quedará la obra mejor terminada.

5.8.3.1 UN MEDALLÓN ORIGINAL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA SEXTO GRADO

OBJETIVOS: UTILIZAR DIFERENTES TÉCNICAS EN LA ELABORACIÓN DE TRABAJOS PLÁSTICOS, REALIZAR UNA MUESTRA GRÁFICO-PLÁSTICA, EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.

TÉCNICA: PASTA MACHÉ Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, TAMAÑO RELATIVO, AUTONOMÍA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas:

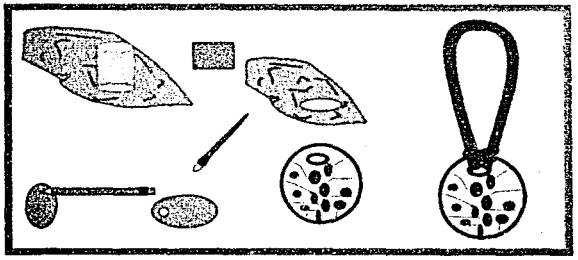
PASTA DE PAPEL MACHÉ
RODILLO Y UN VASO
UNA BOLSA DE PLÁSTICO
PINTURAS DE COLORES
PINCEL Y LAPIZ
BARNIZ TRANSPARENTE
UNA LIJA
UN LISTÓN

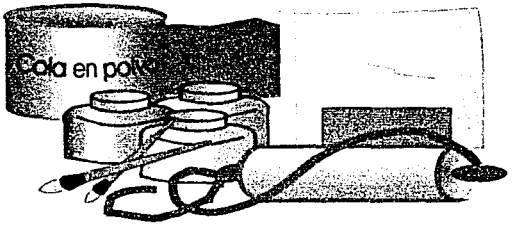
cómo se hace:

1- Prepara pasta de papel maché, extiende sobre una mesa la bolsa de plástico y sepárala en 2 partes; pon sobre una de ellas la pasta y con la otra cubrela.

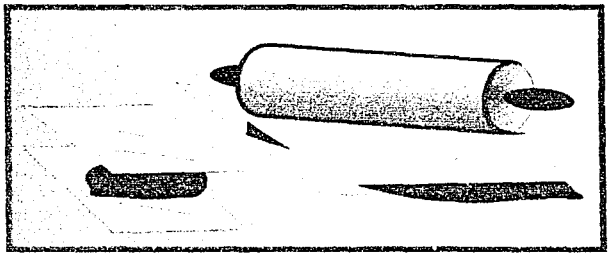
Toma el rodillo y alísala hasta conseguir una superficie uniforme y gruesa.

2- Retira los plásticos; y pon el vaso boca abajo sobre la hoja de papel maché. Apriétalo con fuerza hasta que se corte y puedas desprender el círculo.





3- Con el lápiz haz un agujero en tu circulo, déjalo secar en un lugar fresco y aireado, a la sombra.



uando esté seco alisa sus superficies con la ja y píntalo.

- Deja que la pintura seque antes de arnizarlo. Por último pasa el listón por el rificio que hiciste al largo que desees, y odrás colgarlo a tu cuello; Si deseas hacer arios y obsequiarlos será un regalo super riginal.

5.8.2.2 UN PRÁCTICO BOTE

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO Y SEXTO GRADOS

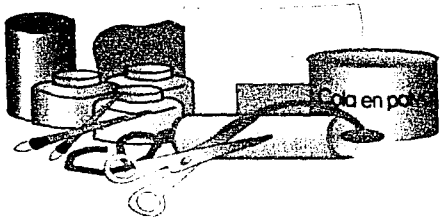
OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES, EMPLEAR LÍNEAS, COLORES Y CONTRASTES, EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.

TÉCNICA: PASTA MACHÉ Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: ÁREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, TAMAÑO RELATIVO, AUTONOMÍA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: PASTA DE PAPEL MACHÉ
RODILLO Y PLÁSTICOS
UN VASO PARA EL MOLDE
PAPEL DE SEDA
LIJA Y TIJERAS
PINTURAS Y PINCEL



cómo se hace:

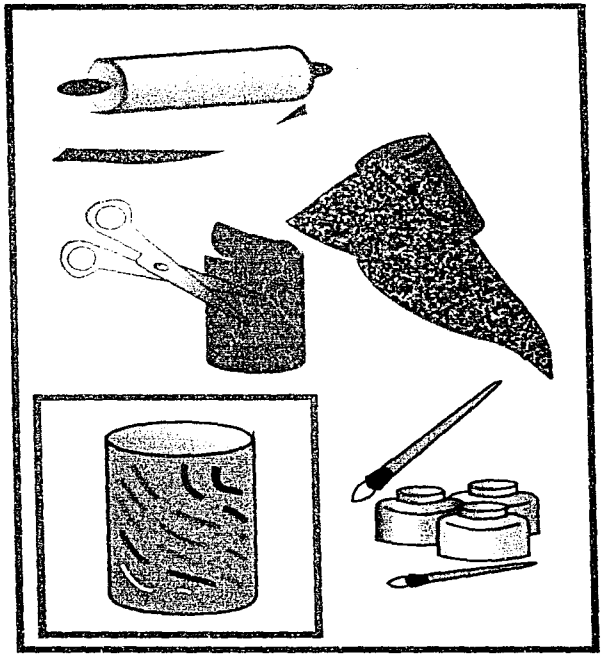
1- Prepara la pasta de papel maché, colócala sobre una mesa entre 2 plásticos.

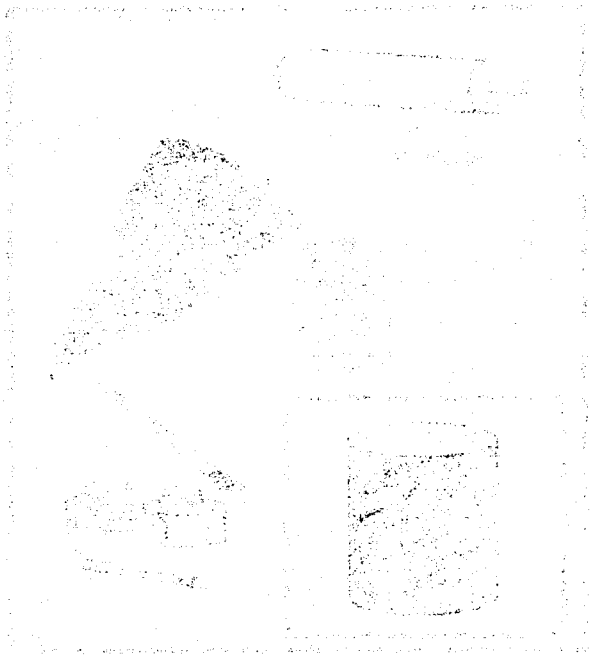
Aplánala con el rodillo hasta conseguir una hoja de papel maché un poco gruesa y aunque consigas una figura irregular.

2- Prepara el vaso que te servirá de molde con el papel de seda mojado y con mucho cuidado, si llegara a romperse entonces ten cuidado de cubrir toda la superficie.

3- Cubre ahora con la hoja de papel maché apretando donde pueda guardar aire, recorta donde la pasta sobresalga.

4- Deja que seque y sepáralo del molde, alísalo con la lija, píntalo y decóralo usando colores contrastantes como azul y amarillo o rojo y verde. Usa tu imaginación y entonces habrás creado un bote muy ligero y original.





5.8.3.3 MÁSCARAS PARA FIESTAS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA CUARTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR EL ESPACIO CON RECURSOS PLÁSTICOS Y MATERIALES REGIONALES, ELABORAR MÁSCARAS, DESARROLLAR LA CREATIVIDAD. TIRAS DE PAPEL

TÉCNICA: MACHÉ Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: SIMPLICIDAD, PRIMACÍA, AUTONOMÍA.

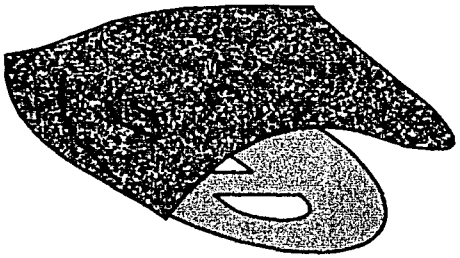
INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: TIRAS DE PAPEL PERIODICO
PASTA DE PAPEL MACHE
UNA MÁSCARA DE PLÁSTICO SENCILLA
PINTURA, PINCELES Y TIJERAS
LIJA Y BARBIZ
ELEMENTOS PARA DECORAR
(plumas, botones,cordones etc.)

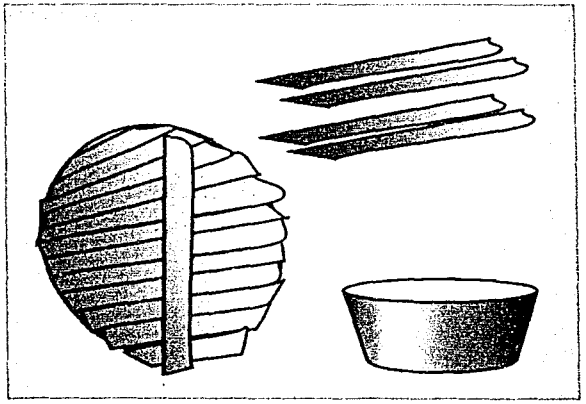
cómo se hace:

1- Prepara la pasta para papel maché y las tiras de papel para encolar.
Pon encima de la mesa la máscara de plástico sencilla, son muy baratas y las puedes encontrar en casi cualquier juguetería.

2- Cúbrela cuidadosamente con papel de seda. Encola las tiras de papel y recubre con ellas la máscara, pegándolas bien para que vayan tomando la forma de la máscara.

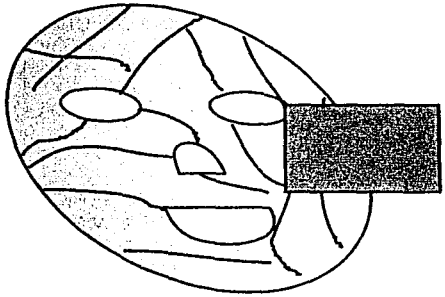


3- Cuando hayas hecho 8 ó 10 capas de tiras, usa la pasta y tu imaginación para darle forma, nariz, mejillas, pelo, orejas, cuernos etc. Ten cuidado de dejar un hueco a la altura de los pómulos, y otros dos para los ojos.



Déjala secar en un lugar fresco y aireado, a la sombra.

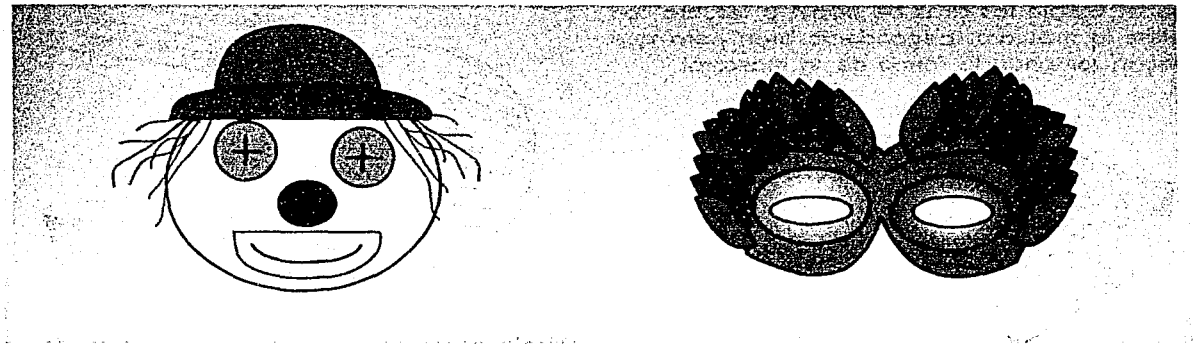
4- Sepárala del molde. Líjala con cuidado, por dentro y por fuera, para que quede lisa. Decórala con plumas, botones, dibujos, incluso con trocitos de espejo ó cualquier material que tengas a la mano y te parezca apropiado lo importante es que utilices colores contrastantes y tu máscara quedará original y llamativa.



5- Cuando la pintura de tu máscara esté seca barnízala por dentro y por fuera con varias capas.

Ya tienes tu máscara lista para tu próxima fiesta de disfraces! Seguramente hacer esta máscara te ha resultado muy interesante y divertido. Podrás ahora con tus manos, que habrán adquirido destreza, crear muchas máscaras como para un carnaval y exáctamente como tú las imagines.

A continuación te proponemos algunas ideas.



5.8.3.4 PLATO CON TEXTURA DE ARROZ

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO Y SEXTO GRADOS.

OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES, REALIZAR UNA MUESTRA GRÁFICO-PLÁSTICA, EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.

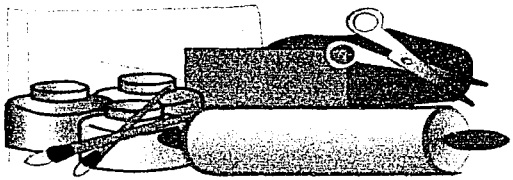
TÉCNICA: PASTA MACHÉ.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: PREGNANCIA, ORIENTACIÓN, AUTONOMÍA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

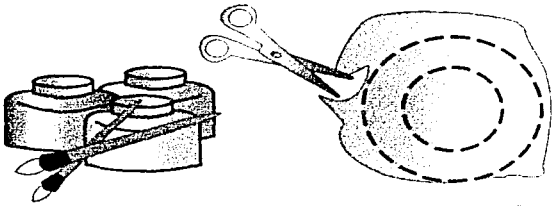
necesitas:

UN PLATO
PASTA DE PAPEL MACHÉ
RODILLO Y PLÁSTICOS
PINTURAS, PINCELES Y TIJERAS
BARNIZ Y LIJA
GRANOS DE ARROZ

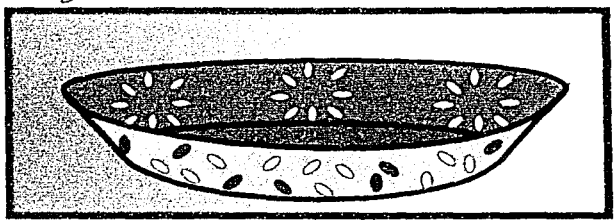


cómo se hace:

1- Prepara pasta de papel maché.
Pon en una mesa el plato con el cuenco hacia abajo, y cúbrelo con papel de seda húmedo.



2- Aparte pon entre dos plásticos la pasta y extiéndela con el rodillo hasta que tenga un espesor uniforme y el tamaño suficientemente grande para cubrir totalmente el plato. Quita los plásticos y coloca la hoja de pasta de papel que has preparado, sobre el plato.



3- Moldea la pasta sobre el plato a fin de que tome la misma forma, recorta con las tijeras la pasta que sobresalga por los bordes.
Déjalo secar en un sitio fresco y aireado a la sombra; Cuando esté casi seco, separa tu plato del que ha servido de molde y decóralo con los granos de arroz, puedes crear figuras, usa tu imaginación; y ponlo a secar totalmente.
Ahora píntalo con las pinturas y los granos de arroz en colores diferentes, cuando seque la pintura, barnízalo y tu obra quedará terminada.

5.8.3.5 TAZÓN DECORATIVO

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO Y SEXTO GRADOS.

OBJETIVOS: UTILIZAR DIFERENTES TÉCNICAS PARA ELABORAR TRABAJOS PLÁSTICOS, EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.

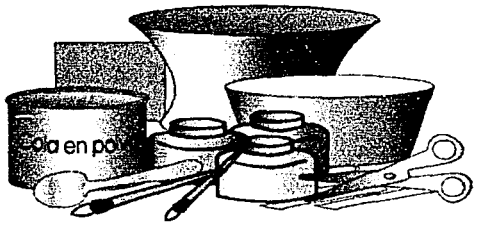
TÉCNICA: TIRAS DE PAPEL MACHÉ Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: ORIENTACIÓN, PREGNANCIA.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas:

COLA DE CELULOSA
UN RECIPIENTE DE PLÁSTICO
AGUA Y TIRAS DE PAPEL PERIODICO
PINTURA, PINCELES Y BARNIZ
LIJA Y TIJERAS
UN TAZÓN PARA EL MOLDE



cómo se hace:

1- Prepara en el tazon de plástico agua y cola de celulosa y espera a que espese un poco. Prepara el tazón que vas a utilizar de molde cubriéndolo con papel de seda húmedo solamente con agua.

Prepara las tiras de papel periódico, deberás encolarlas y colocarlas una a una uniformemente hasta cubrir tu tazón de molde (observa los dibujos).

3- Recuerda apretar un poco para eliminar aire que podría quedar atrapado. sigue colocando capas de papel encolado uniformemente, hasta 8 capas, ponlo a secar .

4- Cuando seque desmóldalo y con las tijeras recorta en el borde alguna forma decorativa, ondas o picos etc.

Si quedó áspero líjalo con cuidado usando la lija con suavidad, píntalo con colores brillantes, usa tu imaginación, déjalo secar entre color y color recuerda que no tienes límite,

5.8.4 MATERIALES NATURALES

OBJETIVO: QUE LOS NIÑOS RECONOZCAN EN SU ENTORNO ECOLÓGICO Y CULTURAL MATERIALES QUE INTERACTUEN CON SU DESARROLLO CREATIVO.

Las actividades diseñadas para este apartado atienden en el orden psicomotriz a desarrollar habilidades natas, en el orden emotivo el ánimo resultará estimulado al ofrecerle la oportunidad de buscar y seleccionar objetos por sí mismo, y en el orden cognocitivo valorará de la naturaleza su riqueza para la aplicación artística.

Mucho o poco, a todos nos gusta pintar y todos podemos hacerlo. Hay quien pinta en las paredes o el suelo, los papeles o las telas, con lápices o pinceles y hasta con los dedos, y desde los 2 hasta los 80 años, y es que a todos nos gusta pintar lo que vemos ó lo que sentimos. Por supuesto que algunos dibujan rápido y sus dibujos se acercan más a la realidad pero una cosa muy importante es que cada uno dibuja de manera muy especial, además todo se puede mejorar con dedicación y esfuerzo, como cuando se aprende a escribir; la primera letra puede resultar un garabato pero cuando la hacemos varias veces la hacemos mejor y de manera muy natural y es que la naturalaza nos proporciona tantos elementos y tan variados que solamente necesitamos nuestra imaginación y entusiasmo para crear verdaderas obras de arte.

Cualquier paseo por el campo o por algún parque puede proporcionarnos materiales maravillosos si ponemos en ellos nuestro ingenio, incluso en casa, como las semillas de la fruta que se consume frecuentemente como sandía ó melón, sólo es cuestión de pensar un poco. De momento el consejo es que colecciones cositas que te despierten algún interés en una cajita cuidando que estén limpias y secas. Te recomendamos: piedras pequeñas hojas, algunos troncos ó corteza de árbol cualquer cosa fácil de guardar en una caja pequeña.

En cuanto a los materiales que existen hoy en día para dibujar ó pintar vamos a mencionar que en su mayoría se producen con materias primas que son extraídas de la misma naturaleza mediante varios procesos.

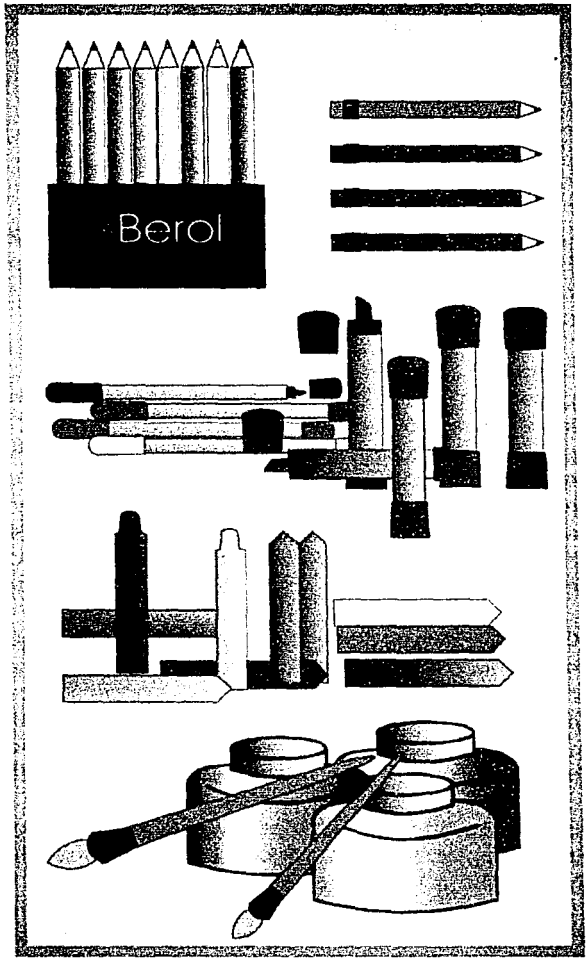
A continuación mencionamos algunos de estos materiales, su uso común y un consejo para utilizarlos mejor.

Los lápices de mina dura hacen líneas finas; los de mina blanda las hacen más gruesas. Algunos lápices son acuarelados y si pasas un pincel mojado en agua sobre lo que has pintado con esta clase de lápiz, quedará luminoso, transparente como si lo hubieras pintado con acuarelas.

Los rotuladores de punta muy fina van muy bien para escribir y dibujar. Otros de punta más gruesa son recomendables para rellenar el interior de un dibujo, pero no deben emplearse sobre papel delgado porque transpasan el papel, y si se húmedece demasiado se rompe. Es importante recordar que no se puede borrar lo que se ha pintado con rotuladores.

Las ceras se presentan en pequeñas barras de fácil manejo y con gran variedad de colores. Son adecuadas para pintar casi cualquier clase de papel ó cartulina, y sus tonalidades tienen gran vivacidad. Son así mismo resistentes al agua y al sol , y te permiten además cubrir una gran superficie en poco tiempo.

Las pinturas de agua se trabajan con pinceles y a veces con las manos, existen muchos colores y si se combinan, se crean muchos más, son diluibles en agua, se aplican generalmente sobre superficies algo absorventes.



5.8.4.1 PINTAR CON HOJAS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMER GRADO.

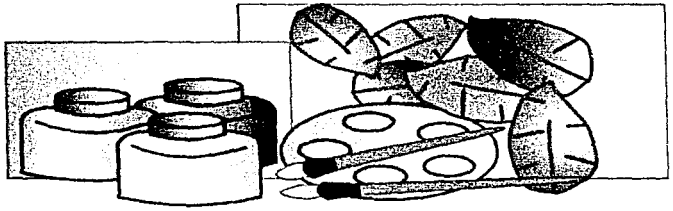
OBJETIVOS: IDENTIFICAR FORMAS, COLORES PRIMARIOS Y TEXTURAS DE OBJETOS DEL ENTORNO PRIMARIOS Y EXPERIMENTAR CON MEZCLAS, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD .

TÉCNICA: DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: TAMAÑO RELATIVO, PRIMACÍA, CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

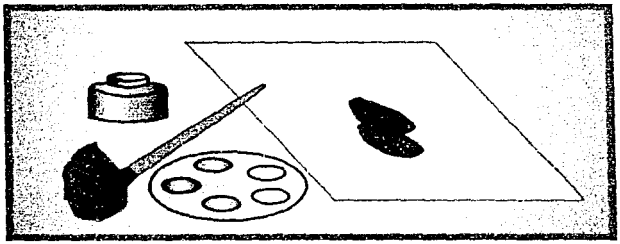
necesitas: CARTULINA
GODETES Y AGUA
PINCEL
HOJAS NATURALES
PINTURAS VINÍLICAS O ACRÍLICAS DE COLORES



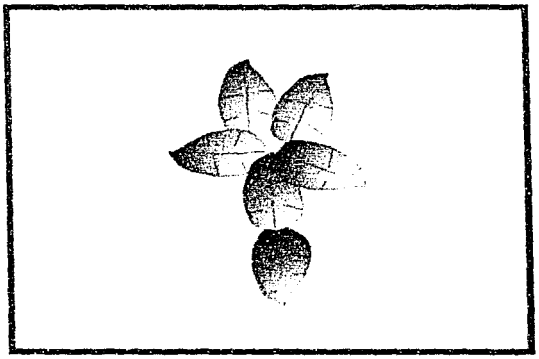
cómo se hace:

1- Con el sistema que te vamos a mostrar te vas a divertir mucho, además es muy sencillo. Primero prepara la cartulina que vas a utilizar, sea blanca o de color.

2- Toma los godetes ó si no tienes, con envases pequeños será suficiente, pon un poco de diferente pintura en cada uno. Recuerda que debes elegir de entre los colores primarios (pregunta a tu maestro).



3- Si has recolectado hojas de diferentes formas tus posibilidades serán mayores, toma una hoja pequeña y con el pincel unta sobre un lado pintura del color que elijas sin que ésta escurra, y antes que seque colócala con cuidado por este lado sobre tu cartulina.



4- Con tus dedos presiona un poco y con mucho cuidado levanta la hoja, verás que habrá quedado impresa su forma y textura sobre tu cartulina, ahora toma las demás hojas una por una. Observa su tamaño y forma, compáralas! cada una es muy especial y realiza lo mismo con otros colores, intenta crear formas y dales color.

5.8.4.2 CON SAL O AZÚCAR

ACTIVIDAD SUGERIDAD PARA CUARTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR EL ESPACIO CON RECURSOS PLÁSTICOS, EMPLEAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON MATERIALES REGIONALES, EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.

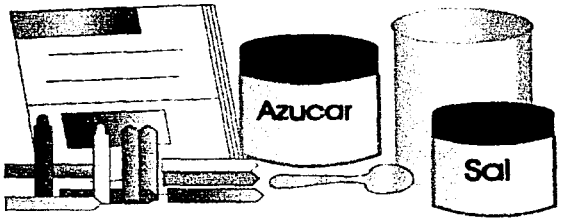
TÉCNICA: FORMADO

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: AUTONOMÍA, PRIMACÍA, DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA

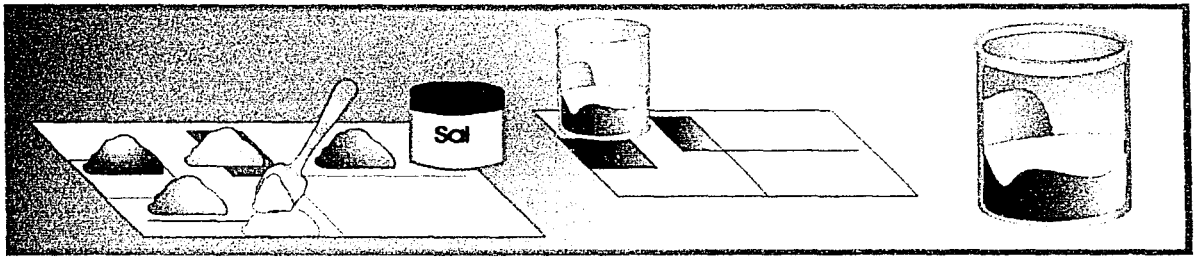
INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas:

SAL O AZÚCAR
GISES DE COLORES
UN ENVASE DE CRISTAL O DE PLÁSTICO TRANSPARENTE
UNA CUCHARA
PAPEL PERIÓDICO



cómo se hace:



1- Protege la mesa con papel periódico.
Envuelve un gis fragmentado de color en papel periódico y usando un vaso como rodillo pásalo sobre el gis hasta que sea polvo.

2- Repite con gises de otros colores. Pon todos los pequeños montoncitos de polvo de gis sobre la mesa.
Toma la sal o azúcar que has preparado, combina un poco con cada montoncito usando una cuchara y mezcla bien hasta incorporar el color.

3- Toma el envase transparente y comienza a llenarlo con la sal coloreada, usando tu imaginación podrías crear un paisaje, usa azul fuerte para el mar, marrón y verde para las montañas, amarillo para arena y azul claro el cielo, sencillo no es cierto?.

4- Recuerda presionar un poco con la cuchara entre cada color pero ten cuidado de no mezclar los colores entre sí porque se verá sucio. Si quieres conservar tu trabajo ciérralo con su tapa, y si no la tienes usa papel aluminio.

5.8.4.3 UN MARCO DE SEMILLAS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMER GRADO.

OBJETIVOS: IDENTIFICACIÓN DE FORMAS,COLORES Y TEXTURAS DE OBJETOS DEL ENTORNO, DIBUJO LIBRE.

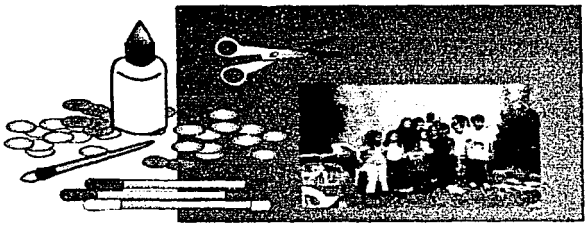
TÉCNICA: RECORTE, ARMADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: SEMEJANZA, PRÓXIMIDAD, CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas:

CARTULINA RÍGIDA
UNA FOTOGRAFÍA
SEMILLAS
PEGAMENTO BLANCO
UN PINCEL MEDIANO
TIJERAS Y ROTULADORES



cómo se hace:

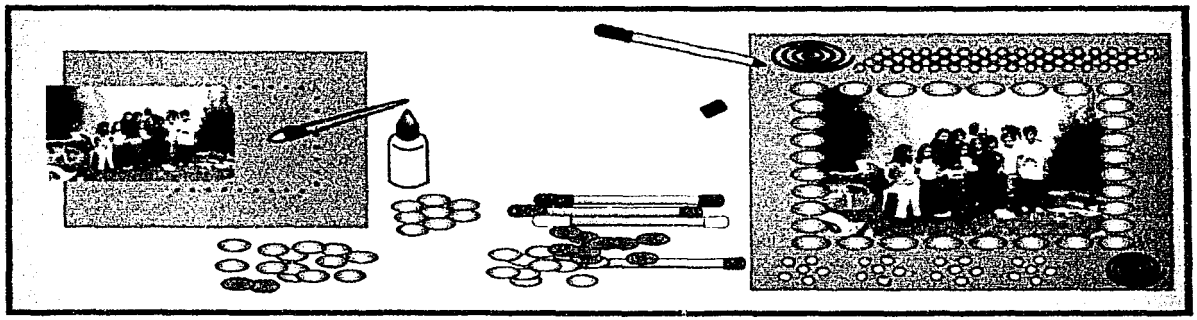
1- Selecciona una fotografía que te agrade para hacerle un original marco de semillas.

2.- Toma la cartulina rígida de un tamaño más grande que tu fotografía para que sirva de base y marco. Pide ayuda a tu instructor para recortar la cartulina si es necesario.

3.- Ahora pega la fotografía sobre la cartulina rígida y procura que quede centrado.

4- Utilizando el pincel y pegamento blanco, coloca pegamento al contorno de la fotografía y ve pegando las semillas según te indique tu instructor.

5.- Para terminar de decorar tu marco puedes también utilizar los rotuladores y terminar de llenar el espacio con semillas diferentes y formar bonitas figuras con ellas. Habrás creado un original marco de semillas.



5.8.4.4 UN CUADRO NATURAL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMERO Y SEGUNDO GRADOS.

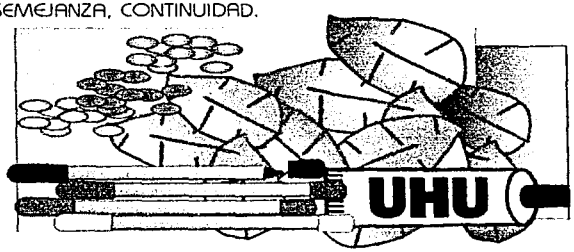
OBJETIVOS: IDENTIFICAR FORMAS, COLORES Y TEXTURAS DE OBJETOS DEL ENTORNO, IDENTIFOCAR CONTRASTES DE COLOR, TAMAÑO Y FORMA, MANIPULAR MATERIALES MOLDEABLES, EXPERIMENTAR CON LA PSICOMOTRICIDAD.

TÉCNICA: ARMADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: TAMAÑO RELATIVO, SEMEJANZA, CONTINUIDAD.

INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

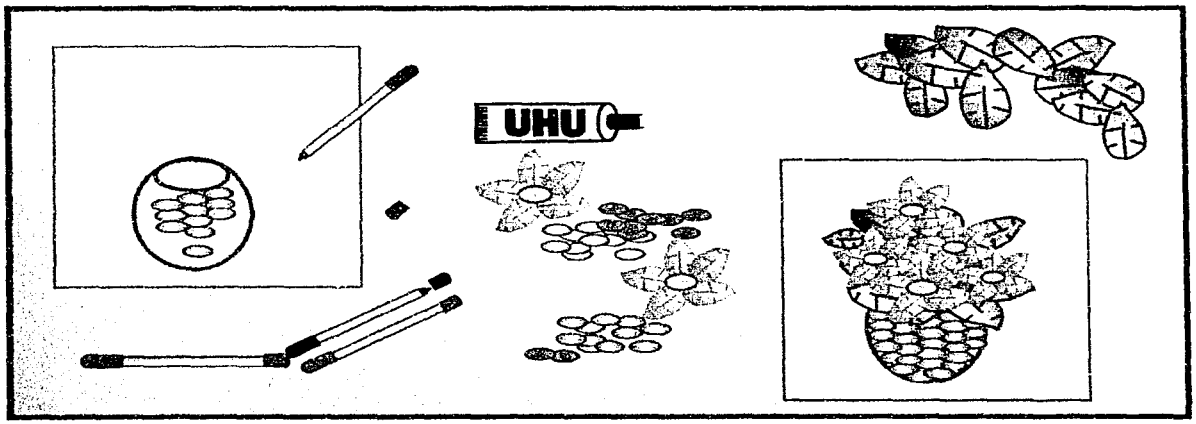
necesitas: CARTULINA GRUESA
PEGAMENTO DE TUBO
LÁPIZ Y ROTULADORES
HOJAS DE DIFERENTES FORMAS Y TAMAÑOS, CORTEZA DE ARBOL, SEMILLAS, FLORES SECAS



cómo se hace:

1- Ordena sobre la mesa de trabajo los materiales naturales que has recolectado, puede ser por color, por forma, por textura, pregunta a tu maestro,

2- Haz primero un dibujo en la cartulina, usa el lápiz. Comienza a llenarlo como si fuera un collage, la forma de las hojas y las semillas te ayuda bastante, usa los rotuladores si quieres agregar detalles, observa el dibujo te dará una idea.



Otra opción es que hagas la composición libre sin dibujo, toma flores secas y pega una por una, a veces se obtienen cuadros tan bonitos que vale la pena enmarcarlos y colgarlos en cualquier sitio de la casa.

5.8.4.5 LA CIUDAD DE PIEDRA

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

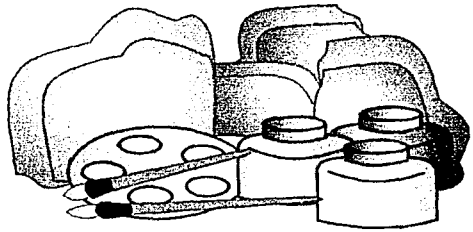
OBJETIVO: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES, EMPLEAR LÍNEAS, COLORES Y CONTRASTES EN TRABAJOS PLÁSTICOS, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TÉCNICA: DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: ORIENTACIÓN, SIMPLICIDAD, AREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, AUTONOMÍA.

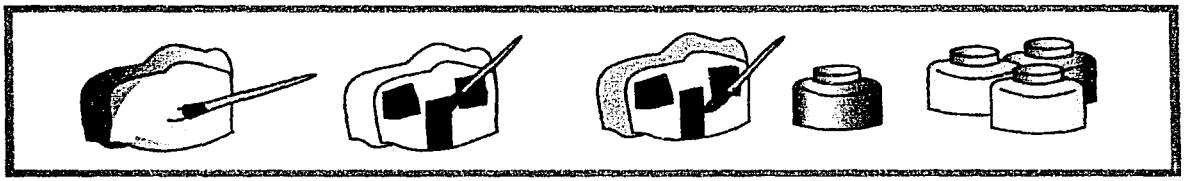
INSTRUCCIONES PARA EL NIÑO:

necesitas: PIEDRAS DE FORMAS DISTINTAS
PINTURAS DE COLORES
PINCELES
BARNIZ TRANSPARENTE



cómo se hace:

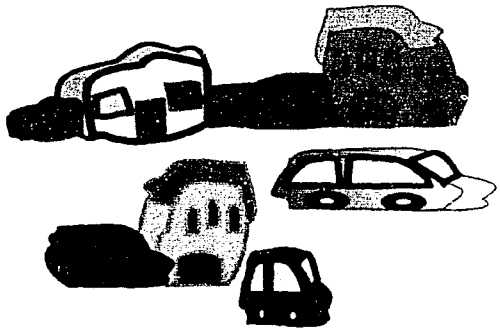
1- Con esta actividad realmente podrás tener una ciudad de piedra sólo es cuestion de que te lo propongas, tienes que ser selectivo cuando recolectes tus piedras pues ellas mismas te proporcionan la forma como debes pintarlas. Observalas muy bien.



2- Elige piedras que tengan formas geométricas para las casas, utiliza colores vivos brillantes y acuérdate de pintar los marcos de las ventanas en un color contrastante.

Algunas casas parecerán antiguas, otras modernas, hasta del futuro o del espacio.

Tienes que pensar en árboles, autos, animales y todo lo que te guste. Al terminar podrías barnizar tu ciudad para que sea más brillante.



Propuesta para la práctica de aplicación de las actividades plasticográficas

Respecto a la evaluación de un trabajo artístico es indispensable considerar el proceso de elaboración y no sólo la apreciación del resultado. Tampoco es conveniente enjuiciar el trabajo creativo de un niño como superior al de otro. Lo indicativo es observar y registrar el avance que cada niño consigue con respecto a sí mismo.

Objetivo de la práctica:

Valorar las actividades propuestas mediante la actitud de los niños ante la aplicación de dichas actividades.

Invitados a participar como instructores:

La profesora Irma Delia y las auxiliares Lupita y Marina, Los niños participantes quienes se encuentran cursando entre preescolar y primaria son: Denisse de 12 años, Karla de 11 años, Daniela de 11 años, Viridiana de 10 años, Brenda e Izkra de 8 años, Rodrigo y Victor de 7 años, Paola, Andrea, Damhar y Aidee de 6, años así como Zaira y Karla de 5 años.

Con fines prácticos es importante que los materiales y herramientas a utilizar sean recopilados y concentrados previamente.

PUNTOS A OBSERVAR EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS:

- Cumplimiento de los objetivos en el orden educativo.
- Interés por realizar las actividades propuestas.
- Constancia hasta concluir la actividad.
- Seguimiento de las instrucciones.
- Desarrollo de creatividad.
- Interés en el trabajo de otros.
- Agrado y satisfacción con el resultado obtenido.

REPORTE DE LA PRÁCTICA DE APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES PLASTICOGRÁFICAS

Durante la practica se desarrollaron casi en su totalidad, las actividades comprendidas en esta teis, principalmente aquellas que ofrecían continuidad y podían ser concluídas en un periodo corto de tiempo, no siendo el caso para al apartado de las actividades de "papel mache" ya que la técnica require de tiempos de espera, y mientras tanto los niños se involucraban en otras actividades dejando pendiente y/o inconcluso el proceso. De manera general los niños manifestaron entusiasmo, además de interés por realizar las actividades propuestas, así mismo se ocuparon de seleccionar el material que requerían para realizar la actividad de su preferencia.

En la mayoría de los casos, los niños ya sea de manera individual o por grupo permanecieron trabajando; algunos colaboraron en las actividades de otros. Los niños pequeños se interesaron en participar en las actividades que los otros niños desarrollaron.

Los niños fueron cuidadosos en seguir ordenadamente las instrucciones, los niños pequeños prestaban atención a los instructores mientras que los mayores podían seguirlas paso a paso leyendo el apartado **"como se hace"** consultando a los instructores si era necesario.

REPORTE DE ACTIVIDAD: **COLLAGE**

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMER GRADO

OBJETIVOS: IDENTIFICAR LOS COLORES PRIMARIOS, REALIZAR DIBUJO LIBRE, PRACTICAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA Y DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.

TÉCNICA: RECORTE Y PEGADO

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, DE LA AUTONOMÍA Y DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA.

PARTICIPANTES: AIDEE Y DAMHAR

El guía dio a las pequeñas la instrucción acerca de los colores primarios.

Se entregó a las pequeñas el material, pidiéndoles que seleccionaran los colores primarios de entre una variedad de papeles de colores.

Las pequeñas seleccionaron acertadamente los papeles.

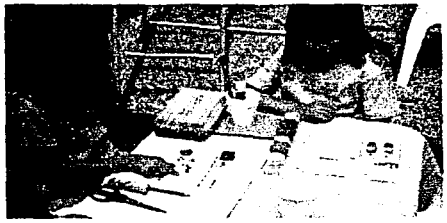
Siguiendo con las intrucciones de la actividad se pidió a las niñas que realizaran el dibujo de su preferencia, practicando así su psicomotricidad.

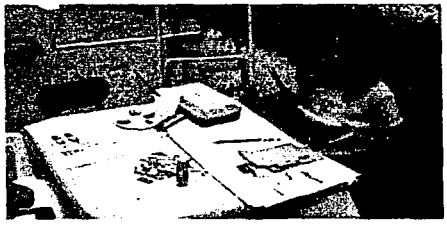
Con los papeles de los colores primarios identificados las niñas los recortaron trocitos pequeños según las intrucciones.

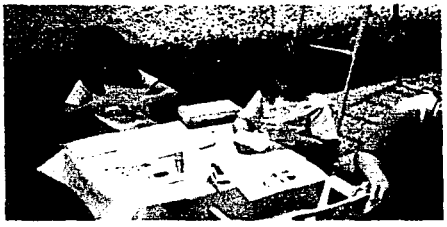
Finalmente pegaron los trozos de papel recortados en las figuras, cumpliéndose así las intrucciones y los objetivos planteados para esta actividad

Observaciones:

Las niñas no se limitaron únicamente a seguir las instrucciones, mostraron amplio desarrollo de creatividad.







REPORTE DE ACTIVIDAD: UN RETRATO DE TAMAÑO REAL

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA SEGUNDO GRADO

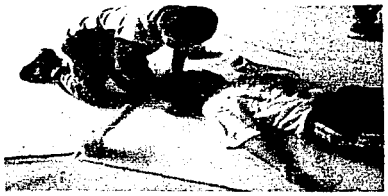
OBJETIVOS: REPRESENTAR UNA FIGURA HUMANA, EXPLORAR LOS NIVELES DE LA INTENSIDAD EN EL COLOR, EXPERIMENTAR CON LA COORDINACIÓN

TÉCNICA: PSICOMOTORA.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: RECORTE Y DIBUJO.
LEY DE LA ORIENTACIÓN, TAMAÑO RELATIVO Y SIMPLICIDAD.

PARTICIPANTES: RODRIGO Y VICTOR

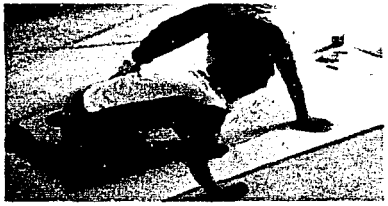
El guía dio las intrucciones a los niños, y solicitó que seleccionaran el material a utilizar para la actividad a desarrollar.



Se pidió a los niños que dibujaran el contorno de su cuerpo para representación de una figura humana. Una vez que terminaron con la primera parte de la actividad, el guía instruyó a los niños acerca de los niveles de intensidad del color.

Se pidió a los niños que iluminaran el dibujo detallando la ropa, el calzado la cara etc, utilizando diferentes colores y diferentes niveles de intensidad en el color.

Finalmente los niños recortaron las siluetas, practicando así la psicomotricidad y cumpliéndose con los objetivos planteados.



REPORTE DE ACTIVIDAD: UN RETRATO ENROLLADO

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

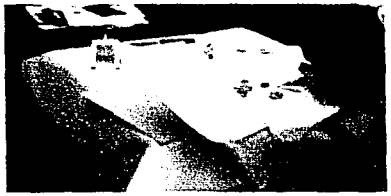
OBJETIVOS: MANEJAR DE LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TÉCNICA: ENRROLLADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

PARTICIPANTES: BRENDA

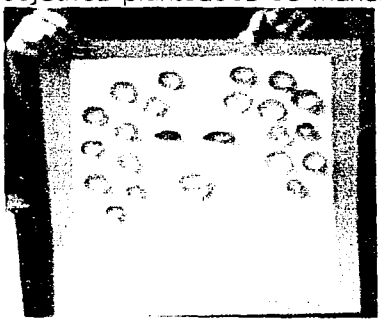
El guía pidió a la niña que seleccionara el material y las herramientas descritas en las instrucciones para la realizar la actividad.

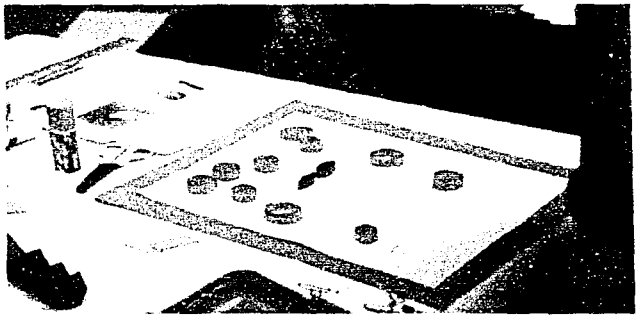


Se instruyó a la pequeña acerca del manejo de la simetría, así como la combinación y contraste de colores. Se pidió a la niña que continuara con las intrucciones.

La niña recortó la cartulina para el marco, lo pegó y preparó los rollos según las instrucciones y bajo la supervisión del guía.

Finalmente la niña pegó los rollos en simetría sobre la cartulina concluyendo la actividad, cumpliéndose con todos los objetivos planteados de manera satisfactoria.





REPORTE DE ACTIVIDAD: UN CARACOL Y UNA MARIPOSA

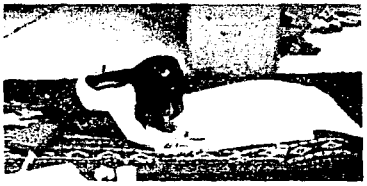
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TÉCNICA: ENRROLLADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PROXIMIDAD Y CONTINUIDAD.

PARTICIPANTES: ANDREA

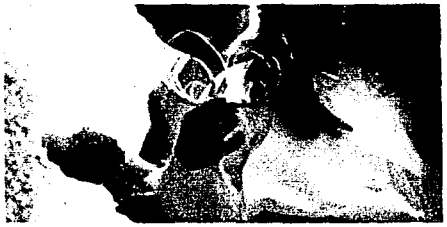


Se instruyó a la pequeña acerca del manejo de la simetría, así como la combinación y contraste de colores.

El guía proporcionó a la niña las herramientas descritas en las instrucciones para realizar la actividad; y pidió a la pequeña que seleccionara las cartulinas de colores de acuerdo su agrado.

La niña midió, marcó, recortó e iluminó la cartulina, preparó los rollos para el caracol y la mariposa bajo la supervisión del guía.

Finalmente la niña, siguiendo las instrucciones, pegó los rollos en simetría sobre la cartulina que formara el cuerpo del caracol y de la mariposa.



La pequeña concluyó la actividad de manera continua mostrando dedicación y agrado, cumpliéndose todos los objetivos planteados para esta actividad.

REPORTE DE ACTIVIDAD: LA SERPIENTE Y EL TIGRE

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

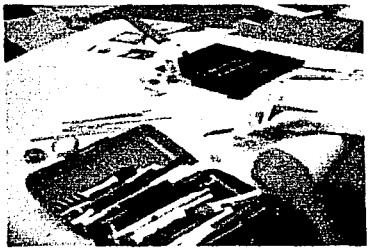
OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA PSICOMOTRICIDAD FINA.

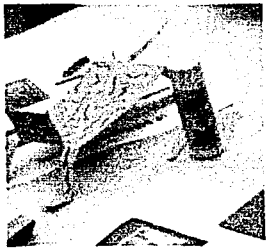
TÉCNICA: DOBLADO, DIBUJO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACÍA, PREGNANCIA, FLEXIBILIDAD DEL CONTORNO.

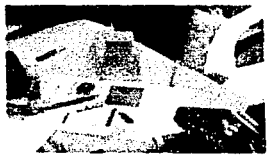
PARTICIPANTES: RODRIGO

El guía instruyó al niño acerca del manejo de la simetría, posteriormente le pidió que seleccionara el material y las herramientas descritas en las instrucciones para la realizar la actividad.





Utilizando la regla y el lápiz el niño midió, marcó, y recortó la cartulina, para formar los cuerpos de la serpiente y el tigre bajo la supervisión del guía.



Siguiendo las instrucciones el niño dibujó, recortó y pegó los detalles sobre la cartulina que formara los cuerpos de las figuras.

Una vez dibujados los detalles, el niño dobló el papel en las partes marcadas dando forma y volúmen a las figuras dibujadas.

Una vez dibujados los detalles de los ojos, la textura de la piel etc; el niño dobló el papel en las partes marcadas dando cuerpo y volumen a las figuras dibujadas. En esta actividad el niño manejó la simetría, combinó las figuras, los tamaños y los colores practicando con la psicomotricidad fina, cumpliéndo con los objetivos planteados.

REPORTE DE ACTIVIDAD: CANASTAS Y CESTOS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA TERCER GRADO

OBJETIVOS: MANEJAR LA SIMETRÍA, COMBINAR FIGURAS, TAMAÑOS, COLORES EN SUPERFICIES Y VOLÚMENES, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TÉCNICA: RECORTE, DOBLADO, ARMADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: LEY DE LA PRIMACIA, PREGNANCIA, FLEXIBILIDAD DEL CONTORNO.

PARTICIPANTES: BRENDA Y DANIELA

El guía instruyó a las niñas acerca del manejo de la simetría, proporcionó a cada una las intrucciones, cada una eligió elaborar una canasta de las dos que se proponen en la actividad. Las niñas seleccionaron las herramientas y el material solicitados en las instrucciones.

Las niñas eligieron y combinaron las cartulinas de color de acuerdo a su agrado.

Auxiliadas por el guía y utilizando las herramientas, cada una de las niñas realizó los trazos según las instrucciones, tuvieron cuidado de marcar con línea punteada los trazos correspondientes a los dobleces.

Cada una recortó las cartulinas que habían trazado, realizaron los dobleces, pegaron las tiras para las asas e hicieron los dobleces finales.

Se observó que las niñas trabajaron continuamente mostrando constante interés por realizar la actividad, cumpliéndose los objetivos planteados.

REPORTE DE ACTIVIDAD: UNA CASITA

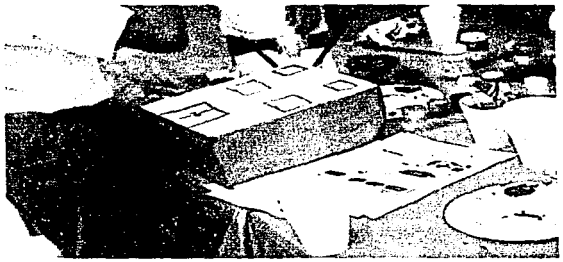
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES EMPLEAR LÍNEAS, COLORES Y CONTRASTES, DESARROLLAR CREATIVIDAD

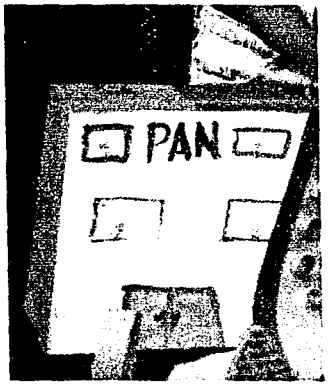
TÉCNICA: RECORTE Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: AREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, AUTONOMÍA, SIMETRÍA.

PARTICIPANTES: BRENDA Y RODRIGO



El niño y la niña eligieron colaborar en conjunto para desarrollar la actividad. El guía instruyó a los niños acerca del contraste en el color y proporcionó a los niños las intrucciones.



De entre un grupo de cajas vacias, ellos eligieron la de su agrado, la pegaron con la cinta adhesiva y la prepararon para pintarla.

Los niños seleccionaron los pinceles y las pinturas de colores contrastantes; dibujaron cada uno de los lados de la caja de un color diferente y dejaron secar la pintura, una vez que estuvo seca dibujaron puertas, ventanas y detalles florales.

Los niños mostraron gran interés por trabajar en la actividad, durante el desarrollo de la misma los niños mostraron desarrollo de creatividad y agrado por participar.

REPORTE DE ACTIVIDAD: UNA CARRETA

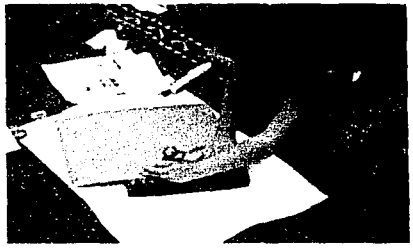
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES, COLORES, CONTRASTES, LÍNEAS, PRACTICAR LA PSICOMOTRICIDAD.

TÉCNICA: ARMADO, PEGADO Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACION PERCEPTUAL: PRIMACÍA, PREGNANCIA, AUTONOMÍA, SIMETRÍA.

PARTICIPANTES: DANIELA

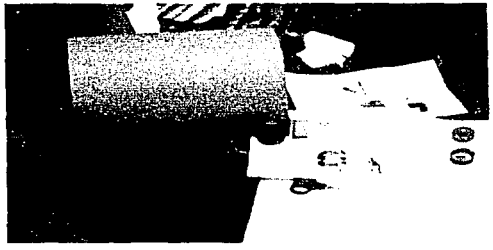


El guía proporcionó a la niña las instrucciones para realizar la actividad, de entre un grupo de materiales reciclables la niña seleccionó la tapa de cartón y las tapas de los frascos, recolectó las herramientas y el pegamento.

La niña seleccionó la cartulina en el color de su agrado, midió la caja según las instrucciones y marcó y recortó la cartulina con las tijeras, con el pegamento fijó la cartulina a la tapa de cartón, esperó a que el pegamento secara y se aseguró que quedara resistente.

Finalmente la niña pegó dos de las tapas de los frascos a cada lado de la carreta para formar las ruedas, la niña utilizó colores contrastantes en la elaboración de la carreta.

Durante el desarrollo de la actividad la niña mostró agrado por realizar la actividad, realizó recorte, pegado, lineas, colores contrastantes y manejó la psicomotricidad cumpliéndose con los objetivos planteados.



REPORTE DE ACTIVIDAD: EL TREN DE CARTÓN

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

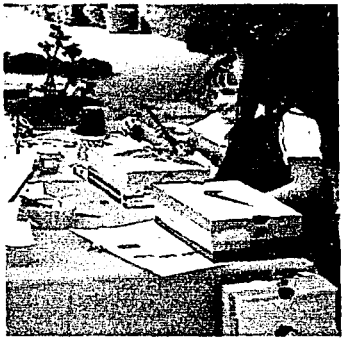
OBJETIVOS: EXPERIMENTAR CON LA PROPORCIÓN DE OBJETOS EN UNA REPRESENTACIÓN PLÁSTICA, EMPLEAR LÍNEAS COLORES, CONTRASTES Y DIFERENTES MATERIALES RECICLABLES EN UNA COMPOSICIÓN PLÁSTICA.

TÉCNICA: ARMADO Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: PRIMACÍA, PREGNANCIA, AUTONOMÍA, CONTINUIDAD.

PARTICIPANTES: IZKAA Y VIRIDIANA

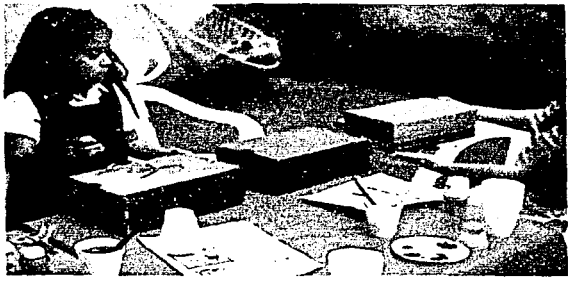
El guía proporcionó a las niñas las instrucciones para realizar la actividad, De entre un grupo de materiales reciclables las niñas seleccionaron las cajas de cartón, seleccionaron también las herramientas, el cordón y las cartulinas de color.



Bajo la supervisión del guía las, niñas perforaron las cajas para unirlas por medio del cordón para formar los vagones del tren.

Las niñas pintaron los vagones con los pinceles y las pinturas en los colores de su agrado, dejaron secar entre las capas de pintura.

Finalmente formaron el tren y pegaron una cartulina en color contrastante en el primer vagón, para formar la cabina.



En el desarrollo de la actividad las niñas realizaron una representación plástica, experimentaron con la proporción de los objetos, utilizaron diferentes materiales reciclables, emplearon colores y contrastes, cumpliendo con los objetivos planteados para esta actividad.

REPORTE DE ACTIVIDAD: MÁSCARAS PARA FIESTAS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA CUARTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR EL ESPACIO CON RECURSOS PLÁSTICOS Y MATERIALES REGIONALES, ELABORAR MÁSCARAS, DESARROLLAR LA CREATIVIDAD. TIRAS DE PAPEL

TÉCNICA: MACHÉ Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: SIMPLICIDAD, PRIMACÍA, AUTONOMÍA.

PARTICIPANTES: DENISSE

El guía proporcionó a la niña las instrucciones y el material para desarrollar la actididad.

La niña preparó la mezcla a base de resistol blaco diluido en agua, y tambien preparó las tiras de papel, comenzó a pegar las tiras de papel encolado sobre la máscara de plástico, dejó secar la máscara al sol entre una capa de papel y otra.

Cuando estuvo lista la máscara de papel, la niña la recortó y la decoró a su agrado, recortó, pegó papeles de diferentes colores, dibujó una mariposa, utilizando los colores que ella elegía, y desarrollando creatividad.

En esta actividad se cumplieron los objetivos planteados.

REPORTE DE ACTIVIDAD: TAZÓN DECORATIVO

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO Y SEXTO GRADOS.

OBJETIVOS: UTILIZAR DIFERENTES TÉCNICAS PARA ELABORAR TRABAJOS PLÁSTICOS. EXPERIMENTAR CON LA CREATIVIDAD.

TÉCNICA: TIRAS DE PAPEL MACHÉ Y DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: ORIENTACIÓN, PREGNANCIA.

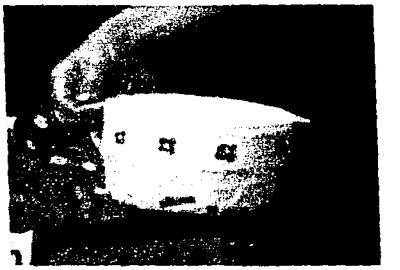
PARTICIPANTES: DENISSE

El guía proporcionó a la niña las instrucciones y el material para desarrollar la actididad.

La niña preparó la mezcla de resistol blaco diluido en agua, y tambien preparó las tiras de papel, comenzó a pegar las tiras de papel sobre el tazón de plástico, dejó secar el tazón cubierto de papel al sol entre una capa de papel encolado y otra.

Cuando el papel secó completamente la niña mostró gran desarrollo de creatividad, utilizando las técnicas de dibujo, recorte y pegado, utilizó armonía y contraste de color en la decoración del tazón.

En esta actividad se cumplieron los objetivos planteados.



REPORTE DE ACTIVIDAD: PINTAR CON HOJAS

ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMER GRADO.

OBJETIVOS: IDENTIFICAR FORMAS, COLORES PRIMARIOS Y TEXTURAS DE OBJETOS DEL ENTORNO PRIMARIOS Y EXPERIMENTAR CON MEZCLAS, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD .

TÉCNICA: DIBUJO.

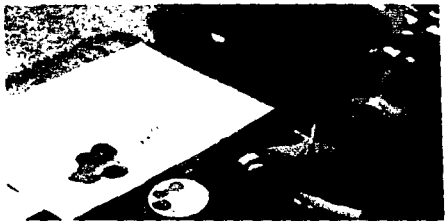
LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: TAMAÑO RELATIVO, PRIMACÍA, CONTINUIDAD.

PARTICIPANTES: ZAIRA

El guía y la niña recolectaron hojas de plantas y arboles del entorno, entonces el guía pidió a la niña que identificara aquellas que fueran de forma similar y que las separara por grupos.

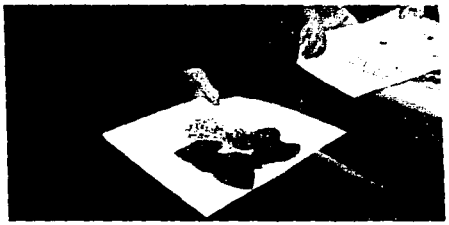
El guía proporcionó a la niña la cartulina, los pinceles, las pituras y los godetes, indicó a la niña cuales eran los colores primarios y le pidió que seleccionara solamente esos colores para trabajar.

La pequeña seleccionó la primera hoja de su agrado y comenzó a trabajar con uno de los colores primarios, tomó después una hoja de forma diferente para utilizar cada uno de los colores indicados.



El guía pidió a la niña que observara como las texturas de las hojas quedaban plasmadas con la pintura en la cartulina.

Satisfactoriamente la niña identificó y relacionó los colores primarios con las formas y las texturas de las hojas que utilizó.



Se cumplieron los objetivos planteados a esta actividad, observando que la niña mostro entusiasmo, agrado y gran desarrollo de creatividad.

REPORTE DE ACTIVIDAD: CON SAL O AZÚCAR

ACTIVIDAD SUGERIDAD PARA CUARTO GRADO.

OBJETIVOS: UTILIZAR EL ESPACIO CON RECURSOS PLÁSTICOS, EMPLEAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON MATERIALES REGIONALES, EXPERIMENTAR CON LA

TÉCNICA: CREATIVIDAD.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: FORMADO
AUTONOMÍA, PRIMACÍA, DENSIDAD DE ENERGÍA PERCEPTIVA

PARTICIPANTES: KARLA Y VIRIDIANA

El guía proporcionó a las niñas las instrucciones de la actividad.

Las niñas seleccionaron un frasco de entre los materiales reciclables que se encontraban disponibles, y concentraron tambien la sal y los gises de colores que resultaron de su agrado para combinarlos.

Sobre una bolsa de plástico las niñas fragmentaron los gises del color que seleccionaron primero, y una vez que el gis quedara como polvo lo convinaron con la sal, y lo depositaron cuidadosamente dentro del frasco de cristal.

Así mismo hicieron con los demás colores hasta que el frasco estuvo casi lleno.

Durante el desarrollo de la actividad, otros niños mostraron interés por cooperar con las niñas y aportaron ideas para aplicar en el diseño con las capas de color.

REPORTE DE ACTIVIDAD: UN CUADRO NATURAL

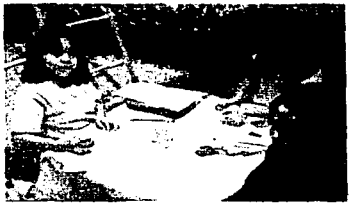
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA PRIMERO Y SEGUNDO GRADOS.

OBJETIVOS: IDENTIFICAR FORMAS, COLORES Y TEXTURAS DE OBJETOS DEL ENTORNO, IDENTIFOCAR CONTRASTES DE COLOR, TAMAÑO Y FORMA, MANIPULAR MATERIALES MOLDEABLES, EXPERIMENTAR CON LA PSICOMOTRICIDAD.

TÉCNICA: ARMADO Y PEGADO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: TAMAÑO RELATIVO, SEMEJANZA, CONTINUIDAD.

PARTICIPANTES: AIDEE, KARLA Y PAOLA



El guía proporcionó a las niñas las instrucciones de la actividad, y les proporcionó cartulinas de colores, pegamento y diversos materiales naturales como hojas, pequeñas ramas de plantas, flores, semillas frijoles etc.

El guía pidió a las niñas que identificaran los materiales y los agruparan por tamaño color y forma. Las niñas seleccionaron los materiales y comenzaron a pegarlos sobre la cartulina bajo la supervisión del guía.

Las niñas mostraron creatividad al formar figuras concretas con cada uno de los materiales proporcionados, crearon cuadros de un florero, un paisaje, una pelota y una maceta, utilizaron todos los materiales, practicaron la psicomotricidad pegando cuidadosamente los materiales.

Se cumplieron todos los objetivos planteados para esta actividad.

REPORTE DE ACTIVIDAD: LA CIUDAD DE PIEDRA

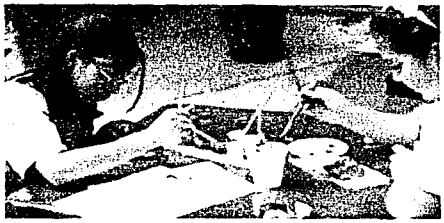
ACTIVIDAD SUGERIDA PARA QUINTO GRADO.

OBJETIVO: UTILIZAR TÉCNICAS PLÁSTICAS CON DIFERENTES MATERIALES, EMPLEAR LÍNEAS, COLORES Y CONTRASTES EN TRABAJOS PLÁSTICOS, EXPERIMENTAR CON LA MOTRICIDAD FINA.

TÉCNICA: DIBUJO.

LEYES DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL: ORIENTACIÓN, SIMPLICIDAD, AREAS ENVOLVENTES Y ENVUELTAS, AUTONOMÍA.

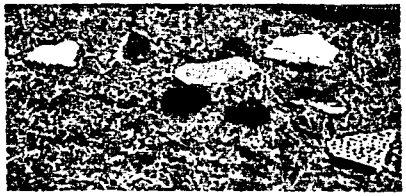
PARTICIPANTES: KARLA Y DENISSE



El guía proporcionó a las niñas las instrucciones de la actividad, y les pidió seleccionaran los materiales a utilizar en la mesa de trabajo.

Las niñas concentraron las pinturas, los pinceles y los godetes, leyeron cuidadosamente las instrucciones, recopilaron de su entorno las piedras y las lavaron, luego las dejaron secar.

Con los piceles pintaron cada una de ellas de un color diferente, conforme la pintura secaba dibujaban entonces los detalles; las niñas mostraron gran desarrollo de creatividad pues crearon variadas figuras de su entorno como animales, casas, vehículos y plantas entre otros.



Se cumplieron todos los objetivos planteados para esta actividad.

CONCLUSIONES

La propuesta en esta tesis parte de que la educación artística en la Primaria cumple sus funciones cuando, dentro y fuera del salón de clases, los niños tienen la oportunidad de participar con espontaneidad en situaciones que estimulan su percepción, sensibilidad, curiosidad y creatividad, en relación con las formas artísticas, a manera de conclusión se han tomado como punto de partida las representaciones plasticográficas obtenidas durante la práctica de aplicación, ya que ellas constituyen una forma personal-social de reflejar la realidad, en la que los niños manifestaron el conocimiento de ésta y de cómo la interpretan; incluyendo además, en dicha representación la signidficación afectiva que lo vincula con los objetos y fenómenos que tienen lugar en su entorno.

La interpretación y valoración de las manifestaciones plsticográficas analizadas en esta obra fueron muy variadas debido a que guardan estrecha relación con la edad de cada niño en particular, además cada uno con su propia personalidad y una mezcla especial de habilidades y/o déficits de aprendizaje; por lo que fué labor del instructor considerar cuidadosamente las conductas, habilidades y conocimientos que el niño en cada caso presentó, para guiarlo y llevarlo a lograr los objetivos trazados; sin embargo nada mejor que la experiencia pues cada niño experimentó una agudización de sus sentidos.

Otro aspecto importante es que proporciona la oportunidad de experimentación en donde el niño habrá vivenciado una agudización de sus sentidos con respecto al mundo que le rodea, lo cual implica que potenciará sus capacidades expresivas. Así, se capacitará para distinguir las cualidades de los materiales, intrumentos y elementos, y a la vez habrá apreciado su entorno. El niño podrá proponer individual y colectivamente, ante una situación real o imaginaria, diferentes alternativas de solución, de ellas, seleccionará una para llevarla a cabo; eligirá el procedimiento y los materiales, desarrollará el proyecto, lo corregirá y presentará su versión final, imprimiendo en todo ello su sello personal.

Uno de los aspectos más importantes con respecto a las actividades diseñadas en esta tesis, es que se mantienen como un documento motivador y sugerente, lo cual permite al maestro o instructor decidir de acuerdo a su experiencia los instrumentos o métodos conceptuales que mejor le convenga utilizar.

Pero lo más importante de esta participación para la disciplina del Diseño Gráfico es que promueve la interacción entre los diseñadores y los niños en edad escolar; promueve también el crecimiento del campo gráfico, no sólo las áreas de trabajo, sino también en la especialización. La participación del Diseño Gráfico en la educación artística es un valioso recurso para el desarrollo profesional de los diseñadores gráficos porque favorece la adquisición y afirmación de conocimientos de otras áreas. Asimismo, permite descubrir y enriquecer distintos aspectos de la personalidad, pues brinda la oportunidad de externar sentimientos e inquietudes. En general a estimular la creatividad en el diseñador lo cual enriquecerá su sensibilidad ampliando su visión del mundo y las formas de comunicación y representación artísticas.

BIBLIOGRAFÍA

Cassou, Jean
Panorama de las artes plásticas contemporáneas
Ediciones Guadarrama
Lope de rueda, 13 Mdrid, 1961

Diccionario Enciclopédico Universal
©MCM XCLLL Ediciones Océano, S.A. Milanesat, 21-23
Teléfono: (93) 280 20 20
08017 Barcelona (España).

G.I. schúKina
Colección Pedagógica
Los Intereses Cognocitivos en los escolares
Editorial Grijalbo, S.A.
México D.F., 1968

Gómez Palacio, Margarita
Psicología Genética y Educación
Primera edición, 1986
ISBN 968-29-1700-X

Introducción a la Psicología de la Gestalt
http://www.geocites.com/Nashville/stage/9882/intro.html

Janson, H. W.
Historia general del arte
Alianza Editorial.
James, M Royer. Richard, G Allan.
Psicología del aprendizaje
Aplicación en la educación
Editorial Limusa.

Jímenez, Laureano y Coria
Psicología del niño y del adolescente.
(Ensayos Pedagógicos)
Fernández Editores, S.A.
Primera Edición, 1962

Lozano Fuentes, José Manuel
Historia del Arte.
Cia. Editorial Continental, S.A. de C.V. México
primera publicación, 1976. sexta impresión enero de 1985

Mankeliunas, Mateo V (compilador).
Psicología de la motivación.
Editorial Trillas

Meggs, Philip B.
Historia del Diseño Gráfico
Ed. Trillas

Moreno Soto, Graciela
Psicología del aprendizaje.
Siglo Nuevo Editores
Primera Edición, 1980

Mussen, Paul henry. Conger, john Janeway. Kagan, Jerome.
Desarrollo de la personalidad del niño.
Editorial Trillas
Segunda edición,1982. Reimpresiones, 1983, 1984 y 1985.

Padi, Antonio.
La comunicación
Editorial Edicol, S.A.
Murcia, Primera edición.

Piaget, Jean y Bärbel, Inhelder
Psicología del niño.
Ediciones Morata S.A.
Duodécima Edición, 1984

Piaget, Jean
Seis estudios de Psicología.
Editorial Ariel, 1980

Salomón, Reinach.
Historia general de las artes plásticas
Librería Gutemberg de José Ruíz
Plaza de Santa Ana, 13, Madrid, 1916

Secretaría de Educación Pública
Plan y Programas de Estudio para Primaria.
Comisión Nacional de libros de texto gratuitos,
en los talleres Rotográficos Zaragoza, S.A. de C.P. 53370,
Naucalpan de Juárez, Estado de México, (1996).

Sharon, Fisher. Margaret, Samways. Jhon Scherer.
Cómo formular objetivos didácticos.
Colección. Desarrollo de Sistemas Formulativos.
American society for training and Development.
Epise S.A.

Shiffman, Harvey Richard.
La percepción sensorial.
Editorial Limusa willey.

Valdés Marín Rolando
El desarrollo psicográfico del niño
Editorial Científico-Técnica

Whitttaker
Psicología.
Editorial McGraw-HILL
Cuarta Edición, 1991