



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

Fundamentos didáctico pedagógicos en la enseñanza del taller de serigrafía del TIAP

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Idalia Horta Gutiérrez

Directora de tesis
Mtra. Ma. Elena Martínez Durán



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

México, DF., 2002



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

A la Maestra María Elena Martínez Durán por su profesionalismo, calidad humana y por ser la guía de este proyecto.

A los profesores José Manuel García, Miguel Armenta y Luis R. Murillo por sus aportaciones a este trabajo, por su tiempo y la oportunidad de conocerlos.

A Gina por haber compartido conmigo esta gran experiencia, por su colaboración, apoyo y amistad.

A la Maestra Evencia Madrid Montes por la gran oportunidad en el Taller Infantil, por su confianza y apoyo en la realización de esta tesis.

A los trece niños que fueron parte del taller de serigrafía 2001, porque gracias a ellos existe este escrito y por darme una lección positiva en la vida.

A todos los maestros que formaron mi vida académica, porque cada uno de ellos aportó un pedacito de conocimientos, vivencias, lecciones de vida, consejos, etc. para que este ciclo concluya satisfactoriamente.

Dedicatorias

A mis padres, por su amor, tiempo, dedicación y la oportunidad de la vida y dejarme ser yo.

A ti papá por inculcar valores como la responsabilidad, humildad, puntualidad, etc. Por ese "échale ganas" aún y cuando te daba el 100% sabías que podía dar más, gracias.

A ti gordita, por tu compañía invaluable, por haber formado en mí un carácter que difícilmente se doblé ante las adversidades, gracias por tu fortaleza y actitud ante la vida.

A mis hermanos, por ser un ejemplo, gracias por haber estado en algún momento importante de mi vida, porque a pesar de la diferencia de edades, ideas y caracteres he sabido elegir lo mejor de cada uno para hoy agradecerles lo que han dejado en mí y por haberme motivado a la superación.

A mis sobrinos, sólo quiero decirles que siempre demuestren ser los mejores, den su máximo como personas, ya que no hay límites ni barreras que los detengan para superarse y conseguir sus metas.

A mis primas(os), que lo mismo compartieron conmigo momentos de alegría, de juego, que de tristeza o de llanto, siempre copartícipes de cada instante.

A mis amigas por diez años de amistad, este logro quiero compartirlo con ustedes porque un día iniciamos el camino juntas, aún y cuando hemos tomado rumbos diferentes seguimos siendo *amigas oficiales*.

A las cinco enapas por su calidad humana, su amistad leal, solidaria, verdadera, gracias porque en los momentos de flaqueza no me dejaron caer y en los de triunfo los saboreamos con ese espíritu de trabajo que nos llevo a muchas y grandes satisfacciones. Su esencia las llevará a las metas más altas que pongan en sus vidas.

A César Zamora por ser mi mejor amigo, por su incondicionalidad, valores y su excepcional amistad.

Al amor por la fortaleza y motivos que brinda ...

Introducción

1

Capítulo I Inicios del arte

1.1 La primera escuela de arte

5

1.1.1 Sus inicios

5

1.1.2 Su evolución

7

1.1.3 Licenciaturas y sus funciones

8

1.1.3.1 Investigación

12

1.1.3.2 Docencia

13

1.1.3.3 Programas de extensión académica

13

1.2 Taller Infantil de Artes Plásticas

17

1.2.1 Origen

17

1.2.2 Objetivos

17

1.2.3 Organización

18

1.2.3.1 Los niños

18

1.2.3.1.1 Perfil socioeconómico

19

1.2.3.1.2 Perfil psicológico

19

1.2.3.2 Asesores

19

1.2.3.2.1 Programa de Servicio Social

19

1.2.3.2.2 Perfil del asesor

20

1.2.4 Actividades

20

1.2.4.1 Formación y capacitación

20

1.2.4.2 Difusión e inscripciones

21

1.2.4.3 Cursos y exposición

21

1.2.5 Trascendencia

22

Síntesis capitular

23

Capítulo II Importancia del arte en la infancia

2.1 Comunicación educativa

27

2.2 Niveles de desarrollo

29

2.2.1 Cognoscitivo

29

2.2.2 Psicomotriz

30

2.2.3 Afectivo

31

2.3 Valor educativo del arte en la infancia	32
2.3.1 La imaginación y su importancia en el desarrollo infantil	33
2.3.2 Creatividad	34
2.3.2.1 Fases del proceso creativo	35
2.3.3 El juego y el arte	37
2.3.4 Desarrollo de la expresión gráfica	37
2.4 Evolución del dibujo	38
2.4.1 Fases del dibujo en la infancia	40
2.4.2 Del dibujo a las técnicas de expresión	43
2.5 Pedagogía en las artes	45
Síntesis capitular	47
	Capítulo III
	Serigrafía, una técnica versátil
3.1 Antecedentes serigráficos	51
3.2 Serigrafía en el TIAP	52
3.2.1 Metodología del curso	53
3.2.1.1 Rol del asesor	54
3.2.1.2 Características del grupo	55
3.3 Programa de actividades	55
3.3.1 Organización de una clase	63
3.3.2 Ambiente y condiciones del espacio	65
3.3.2.1 Medidas de seguridad	66
3.4 Material y equipo de serigrafía	68
3.4.1 Marco	68
3.4.2 Tramas y telas	69
3.4.3 Rasero	70
3.4.4 Tintas y solventes	71

3.5 Procesos serigráficos	73
3.5.1 Proceso de bloqueador	73
3.5.2 Proceso de bloqueador con cera	78
3.5.3 Proceso de película de recorte	82
3.5.4 Proceso de fotoemulsión (Propuesta para impresión textil)	86
Síntesis capitular	91
Conclusiones	93
Anexo	101
Glosario	125
Bibliografía	131

Introducción

Cada niño, cada hombre y cada cultura dan forma a sus ideas y sentimientos por medio del arte. El arte es la esencia misma de todo lo humano, y como tal da forma a la experiencia del hombre y a las metas que él mismo se traza. Desde el momento de nuestra historia en que el hombre pudo definirse como tal, el arte ha sido su signo distintivo, y por su parte él no ha dejado nunca de crear artísticamente. El acto artístico y el objeto del arte son prueba y demostración constantes del acto humano y de los objetivos que guían al hombre.

Mucho se habla de la importancia de la educación artística de los niños pero pocos se preocupan por ella, por contribuir y sobre todo por llevarla a cabo de la mejor forma posible. En realidad las escuelas que sistematizan a las artes y las incluyen en los programas contribuyen muy poco, de hecho me atrevo a decir que deforman el objetivo principal de estas, que es: proporcionar oportunidades a los niños de explorar su entorno, para inventar sus propias formas y para expresar las ideas, sensaciones y sentimientos que consideran importantes; todo esto se confunde con colorear un dibujo establecido copiar un dibujo o dibujar lo que sea, sin ningún control y sin desarrollar la creatividad.

El Taller Infantil de Artes Plásticas no solo se ocupa en la educación artística de los niños, también por llevarla a cabo correctamente, siempre innovando en técnicas y didácticas que permitan a los niños encontrar su gusto y habilidades, límites y alcances, así como tener la oportunidad de experimentar con una gama diversa de materiales para la representación de sus imágenes e ideas de forma original. Así mismo brinda a los asesores una experiencia única de acercamiento a la docencia, donde los capacita pedagógicamente con cursos para enfrentarse a este gran reto de enseñanza de las artes, pero resulta difícil dar elementos a los educadores y transmitir o adoptar una metodología para la educación de las artes válida para todos.

El móvil que impulso la realización de este trabajo fue la inquietud por encontrar criterios básicos y objetivos, capaces de ayudar a los futuros asesores y a todas aquellas personas interesadas en desarrollar una enseñanza plástica coherente, que responda a una didáctica adecuada en cada etapa del niño, así como que se adapte a los diferentes talleres que tiene el TIAP. Este material no pretende ser dictador sino

que recopila teorías, conceptos y factores que pueden aportar al TIAP elementos para la organización de los cursos en cuanto a didáctica se refiere. Además propone los procesos serigráficos aptos al taller con la finalidad de identificar límites y alcances dentro del programa del TIAP.

Con el presente documento pretendo que a través de la experiencia que aquí comparto puedan encontrar una guía que ayude a desarrollar su curso, así como de llevar más allá de lo que en el curso 2001 se obtuvo, que eleven el nivel de gráfica de los niños por medio de la creatividad. El documento contiene tres capítulos, el primero en el que se describe la gran institución a la que pertenecen así como del gran programa que forman parte con el fin de que conozcan el origen y logros que se han tenido. El segundo capítulo nos acerca al mundo de la educación artística infantil, su importancia y factores que en ella intervienen, para identificarlos y tenerlos presentes para un buen avance de la didáctica. El tercer capítulo es propiamente la implementación del curso, programa de actividades, contenido temático, proceso de la técnica, así como una metodología del curso, las ilustraciones cumplen como segunda función el apoyo didáctico visual para los asesores al dar su clase.

La docencia es un camino lleno de experiencias, en las que el aprendizaje juega un papel muy significativo, ya que es un proceso retroalimentativo en el que el niño no es el que aprende del maestro, sino que es éste quien tiene mayor ventaja debido a que los niños le enseñan más que una lección de aula, ellos dan una gran lección de vida que los enriquece como seres humanos.

1.1 La primera escuela de arte

- 1.1.1 Sus inicios
- 1.1.2 Su evolución
- 1.1.3 Licenciaturas y sus funciones
 - 1.1.3.1 Investigación
 - 1.1.3.2 Docencia
 - 1.1.3.3 Programas de extensión académica

1.2 Taller Infantil de Artes Plásticas

- 1.2.1 Origen
- 1.2.2 Objetivos
- 1.2.3 Organización
 - 1.2.3.1 Los niños
 - 1.2.3.1.1 Perfil socioeconómico
 - 1.2.3.1.2 Perfil psicológico
 - 1.2.3.2 Asesores
 - 1.2.3.2.1 Programa de Servicio Social
 - 1.2.3.2.2 Perfil
- 1.2.4 Actividades
 - 1.2.4.1 Formación y capacitación
 - 1.2.4.2 Difusión e inscripciones
 - 1.2.4.3 Cursos y exposición
- 1.2.5 Trascendencia

Síntesis capitular

Inicios del arte

1

1.1 La primera escuela de arte

1.1.1 Sus inicios

Pese a que Europa se negó a conceder valor al arte floreciente en la Nueva España, la habilidad pictórica de nuestros Indígenas fue reconocida por los conquistadores desde su primer contacto con nuestro suelo; por lo que la enseñanza artística fue fomentada en las primeras escuelas que se fundaron en México.



Patio central de la Academia de San Carlos

Fray Pedro de Gante, creó la primera escuela dedicada a la enseñanza artística, en el convento de San José que funcionó hasta principios del siglo XVII. Desde esa época hasta la fundación de la Academia de San Carlos, los artistas fueron autodidactas, y solo contaban con la ayuda esporádica de maestros peninsulares que se establecían en la Nueva España.

Don Jerónimo Antonio Gil, tallador de la Casa Real de Moneda, propuso la creación de la Academia de San Carlos y presentó un proyecto al superintendente de aquélla, don Fernando Mangino. El apoyo al proyecto en sus inicios era escaso, pero al observar el gran número de aspirantes a la enseñanza artística, el interés creció, y se presentó el proyecto ante el virrey don Martín Mayorga, que dio su aprobación en 1781.

La inauguración oficial fue el 4 de noviembre de 1785, con el nombre de Real Academia de las Tres Nobles Artes de San Carlos, así quedó bajo la dirección del ya mencionado don Jerónimo Antonio Gil.

A partir de entonces la historia de la institución ha sido rica en sucesos, la actividad de sus Maestros y alumnos ha permitido documentar de manera visual gran parte de los acontecimientos de México, hasta llegar a convertirse en un testigo permanente de la vida cultural, social y política del país.

En 1791 llegaron de Europa don Manuel Tolsá y el pintor don Rafael Jimeno, y trajeron consigo una valiosa colección de vaciados en yeso, como presente del soberano hispano, para crear las galerías de escultura.



Detalle Academia de San Carlos

El primer periodo de florecimiento de la Academia, termina en 1810. La guerra de Independencia causa la pérdida de una de las pensiones con las que se sostenía, de esta forma se agrava su situación y la obligan a cerrar en 1821.

En 1845 llegan de España don Pelegrín Clavé para tomar la dirección de pintura, don Manuel Vilar para escultura y don Santiago Bagally para grabado. Durante este periodo se estableció el museo y se organizaron exposiciones, concursos así como una lotería que permitió obtener nuevos ingresos para contratar dicho personal.

Con la ambición de abarcar el ramo de la arquitectura, la Junta Provisional elabora un plan de estudios para arquitectos, constructores, agrimensores y maestros de obra, siendo aprobado para iniciar funciones en 1865. Debido al crecimiento de la Academia, se hace necesario mayor espacio por lo que, las Escuelas de Minería y Medicina en un gesto de colaboración, le ceden parte de su local.

Hacia 1867, el Ministerio de Institución Pública, establece la separación de las carreras de Arquitectura e Ingeniería Civil, otorgándole a esta última el local de la Escuela de Minería. Desde entonces la Academia se llamó Escuela Nacional de Bellas Artes.

Al sobrevenir la intervención francesa, Benito Juárez destituye de sus cargos a Eugenio Landesio, pintor promotor del paisajismo y al arquitecto Javier Cavallari quien entre sus obras esta la nivelación de la Ciudad de México y la fachada de la Academia, y son destituidos por negarse a firmar la protesta contra dicha intervención, y suspende las actividades que proveían de fondos a la Academia. Posteriormente fueron reanudadas durante el periodo de Maximiliano quien le demostró especial predilección.

En 1921 la enseñanza artística tomo un curso diferente, se convierten en clases de pintura y escultura en talleres libres. La escuela pasa a depender en 1929 de la Universidad Nacional quedando las galerías de pintura y escultura bajo la supervisión de la Secretaría de Educación Pública.

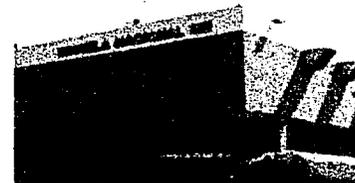
La escuela imparte las carreras de Maestro en Artes Plásticas, con especialidad en Pintura, Escultura y Grabado. En 1959 se incorpora la carrera de Dibujo Publicitario y se imparten las carreras de Pintor, Escultor y Grabador. En el año de 1968 se establece el nivel de Licenciatura.¹

1.1.2 Su evolución

En 1971, se modifica el Plan de la Licenciatura en Artes Visuales y en 1973 se crea la carrera de Diseño Gráfico junto con la de Comunicación Gráfica, en sustitución de la de Dibujante Publicitario, lo que representó también un esfuerzo por modernizar métodos de enseñanza al respecto y elevar el nivel de los mensajes que utiliza la publicidad.

A fines de 1979, la Escuela Nacional de Artes Plásticas inaugura un nuevo edificio, ubicado en Avenida Constitución 600, Barrio de la Concha, en Xochimilco, D. F., a donde se trasladan los estudios de licenciatura de las tres carreras. En el inmueble de Academia 22 permanece la División de Estudios de Postgrado, donde a la fecha se imparte la Maestría en Artes Visuales con las orientaciones en Pintura, Escultura, Grabado, Arte Urbano, y Comunicación y Diseño Gráfico.

Constituida como Escuela Nacional de Artes Plásticas en su edificio de Xochimilco, ha evolucionado en sus planes de estudio así como en sus instalaciones, como consecuencia de la creciente demanda de sus carreras. Así después de más de 14 años de escasa vida colegiada y de 12 años del último intento de revisión de los planes y programas de estudio, se iniciaron a partir de 1995 trabajos para una nueva reforma académica de la escuela. Los resultados de esta labor han permitido desarrollar la estructuración de los planes y programas de una licenciatura que propone la integración de las carreras de Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica, las cuáles dan origen a la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual con cinco orientaciones profesionales, dicha licenciatura fue aprobada en 1998, por el H. Consejo Técnico de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.



Fachada principal Escuela Nacional de Artes Plásticas, Xochimilco

1 - www.unam.mx/enap



Escuela Nacional de Artes Plásticas,
Xochimilco

Actualmente la ENAP es una de las instituciones educativas, en la que se imparten las artes visuales y artes aplicadas como lo es el diseño y la comunicación visual, más importantes del país, con un gran prestigio en el extranjero, gracias al gran compromiso que sus docentes han sabido mantener durante los ya cerca de 220 años que lleva de fundada.²

1.1.3 Licenciaturas y sus funciones

En la actualidad dentro de la Escuela Nacional de Artes Plásticas se imparten dos licenciaturas: Licenciatura en Artes Visuales y Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Licenciatura en Artes Visuales

El plan de estudios vigente fue aprobado por el H. Consejo Universitario el 8 de octubre de 1973, y está organizado en asignaturas obligatorias y optativas con un total de 336 créditos. En primero y segundo semestres el alumno cursa materias teóricas y prácticas que representan la introducción a su carrera; este año podría considerarse como un tronco común.

Durante el resto de sus estudios el alumno llevará materias teóricas y prácticas, para imprimir a su carrera la orientación artística más acorde a su vocación, pues del tercero al sexto semestres, deberá cursar dos talleres obligatorios de Experimentación Visual en cada uno, así selecciona entre los siguientes: Pintura, Escultura, Estampa y Diseño Gráfico (Fotografía). En séptimo y octavo semestres, a su vez, cursará en cada uno dos talleres de Investigación Visual, para elegir entre: Pintura Mural, Escultura Urbana, Estampa y Diseño Gráfico (Fotografía).

En esta carrera se obtienen conocimientos de las diversas técnicas y materiales del quehacer artístico-visual, para la expresión individual o colectiva en las áreas de: pintura, escultura, estampa, dibujo, video, computación, performance y fotografía, en las que se combinan la técnica, la forma y los significados. Así, este profesionista conoce

2 - Escuela Nacional de Artes Plásticas; Organización Académica 1980-1981; México.

y domina los métodos de las Artes Visuales y como producto de sus vivencias y del análisis del medio que lo rodea, trabaja en la ejecución de su obra ya sea de manera individual, o bien, en forma colectiva así participa activamente en la creación plástica contemporánea, y exhibe su trabajo en diversos foros.

Aunque las especialidades son innumerables en el campo de las Artes Visuales, destacan las siguientes:

- Instalaciones, ambientaciones, performance.
- Pintura mural y de caballete, dibujo.
- Escultura en piedra, metal, madera, cerámica y yeso.
- Xilografía, huecograbado, litografía, calcografía y serigrafía.
- Investigación y docencia.

También se aboca a la búsqueda de nuevas formas y materiales, y a la investigación teórica o historiográfica. Para quien posea la vocación por la enseñanza, la docencia es una opción laboral importante. En esta profesión no existe mayor o menor demanda laboral, sino que se combinan la necesidad de expresión del artista con el desarrollo cultural de su comunidad.

El estudio de la Licenciatura en Artes Visuales exige una dedicación de tiempo completo, pues los estudios se realizan ya sea en el turno matutino o en el vespertino, y en ellos están incluidas la mayor parte de las actividades prácticas y de investigación. Sin embargo, aquellos alumnos que les dedican todo su tiempo, desarrollan sus capacidades más rápidamente y finalmente resultan mejor preparados.

Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual

Plan de estudios

Es importante señalar que este plan de estudios surge de las anteriores licenciaturas en Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica, las cuales pueden considerarse afines al área. La Licenciatura en Diseño Gráfico se sigue impartiendo en la ENEP-Acatlán. El plan de estudios vigente fue aprobado por el Consejo Académico de las Humanidades



Ecuelsa Nacional de Artes Plásticas,
Xochimilco

y de las Artes el 22 de enero de 1998, y es semestral, con duración de nueve semestres, los cuales se estructuran de la siguiente manera:

Nivel Básico, común a todos los alumnos de la Licenciatura, incluye los semestres primero, segundo, tercero y cuarto.

Nivel Profesional, cubre los semestres quinto, sexto, séptimo y octavo, con opción a una de las cinco orientaciones: Audiovisual y Multimedia, Diseño Editorial, Fotografía, Ilustración, Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales.

Nivel Conclusivo, noveno semestre. Cuyas asignaturas son: Seminario de Titulación, Taller Integral de Investigación y Producción y Gestión de la Actividad Profesional. No existe Tronco Común con ninguna otra Licenciatura.

Las asignaturas de la carrera se dividen de la siguiente forma:

Asignaturas del Área Histórico-Contextual/Teórico-Methodológica. Estas asignaturas se dividen en dos bloques:

- a) Las comunes a todos los alumnos, en cualquier nivel (como en el caso de las asignaturas sobre Historia del Arte).
- b) Las específicas de la Orientación Profesional (como en el caso de la asignaturas de Teoría e Historia de los Sistemas Audiovisuales, Teoría e Historia del Diseño, Teoría e Historia de la Fotografía, y Teoría e Historia de la Ilustración).

Asignaturas del Área Profesional Específica. Estas asignaturas refieren directamente a la práctica específica y sólo se imparten en la Orientación Profesional determinada como:

- 1) Audiovisual y Multimedia (Producción Audiovisual, Animación, Dirección de Arte).
- 2) Diseño Editorial (Laboratorio de Diseño Editorial, Morfología para el Diseño).
- 3) Fotografía (Fotografía Especializada, Fotografía Experimental).
- 4) Ilustración (Dibujo, Ilustración).
- 5) Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales (Diseño, Envase y Embalaje, Morfología para el Diseño).

Asignaturas del Área Científica, Técnica y Tecnológica. Estas asignaturas se dividen en dos bloques:

- a) Las comunes a todos los alumnos, en el nivel básico (como el caso de Geometría,

Tipografía, Introducción a la Tecnología Digital).

b) Las específicas de la Orientación Profesional (como en el caso de las asignaturas de Animación Digital, Sistemas de Impresión Editorial, Fotografía Digital, Ilustración Digital, Diseño Digital).

Asignaturas del Área Complementaria. Esta área corresponde al bloque de asignaturas optativas que se eligen en el transcurso de la Licenciatura a partir del cuarto semestre (como el caso de Caricatura, Historia del Libro, Publicidad, Sonido y Música, Técnicas Experimentales de la Ilustración).

El plan de estudios consta de un total de 429 créditos, para todas las Orientaciones Profesionales. ⁻³

Descripción

Para entender el diseño y comunicación visual desde el punto de vista artístico-humanístico- científico y posteriormente como proceso en el que los profesionistas en una parte muy precisa de ésta asumen su actividad, se considera que el diseño y comunicación visual es un concepto vivo que tiene que ver con la dinámica de una sociedad concreta, y tiene que ser vista como un hecho social y no reducirlo solo al manejo de técnicas o expresiones puramente artísticas. La comunicación visual tiene que ver con todos los procesos sociales, por tal razón nos permite ubicarla en una perspectiva general que de cabida a diversas corrientes del pensamiento humano cumpliendo de esta forma con el requisito mínimo de dar libertad a la discusión para determinar sus particularidades.

Partiremos del proceso de Comunicación como la transferencia de información para la modificación de la conducta, y lo Visual como los aspectos que conciernen a la percepción y respuesta a las sensaciones que involucran al sentido de la vista podemos establecer que la Comunicación Visual es:

La transferencia de información a través de vehículos percibidos visualmente para la modificación de la conducta.

Campo laboral

La práctica profesional de esta disciplina aborda diferentes instancias de especialización, es bien sabido que en el campo laboral los conocimientos deben aplicarse en

³ -Plan de estudios Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual; Proyecto aprobado por el H. Consejo Técnico de la ENAP; México; 1997.

áreas básicas de desarrollo tales como: Audiovisuales y Multimedia, Diseño Editorial, Fotografía, Ilustración, Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales que en su conjunto son estudiadas por el diseño y la comunicación visual.

Así el diseñador y comunicador visual puede desempeñarse en diversos sectores como son:

En la comunicación visual comercial, donde el tratamiento de la imagen incide directamente en el producto tanto en su presentación, como en su promoción; este diseño tiene su aplicación más recurrente en los procesos de identificación Institucional. La comunicación visual en el rubro cultural, que con el acercamiento a los medios de comunicación toma sus mecanismos y conceptos, para la construcción y difusión de los mensajes gráficos veraces que satisfagan las necesidades sociopolíticas y culturales del país, se ha convertido en la otra área de trabajo del profesional de la imagen. La investigación y la docencia, en el sector público como instituciones gubernamentales, en el sector privado donde podemos enlistar agencias de publicidad, despachos de diseño, empresas editoriales, etc; por otra parte en organizaciones culturales como los museos y casas de cultura o bien realizando trabajos por su cuenta conocidos como free lance, como podemos darnos cuenta el campo profesional de trabajo es vasto y muy amplio.

1.1.3.1 Investigación

En el momento actual, la escuela tiene por objeto la formación de artistas profesionales en los campos señalados e intenta lograr que esta formación se integre dentro de las condiciones que imponen a la creatividad las exigencias del mundo contemporáneo, y superar así la concepción del arte como creación espontánea y genial, que no enfrenta los problemas concretos que puedan restituirle su función social. Por consiguiente, esta Escuela, en su carácter de Institución Universitaria, se propone además de la capacitación técnica en el manejo de los medios de producción de cada práctica artística, basarse en la investigación académica rigurosa para poder desarrollar una concepción del arte vinculada a la historia de estos medios, no solo como explicación de su origen, sino de su vigencia actual y sus necesidades de transformación. Esta proposición que orienta planes y programas de estudio, no se opone pero tampoco privilegia la posibilidad de que el artista investigue por cuenta propia y desarrolle una producción que tenga como única finalidad la expresión individual.

Se tiene que considerar que el ejercicio de la investigación en la Comunicación Visual es relativamente nuevo; por otro lado, la diversidad de las aplicaciones de la Comunicación Visual, nos conducen a una infinidad de posibilidades para investigar tanto su producción como su teoría. Cabe hacer notar que los investigadores de otras disciplinas que intentan explicar, desde su particular punto de vista, las características, leyes y conceptos empleados en la comunicación visual, aportan valiosos conocimientos al respecto, sin embargo, en la mayoría de las veces estas consideraciones metodológicas de la comunicación visual. Lo cual exige que el trabajo de la investigación con respecto a la comunicación visual integre la participación rigurosa y comprometida de los especialistas del área para exponer, explicar y analizar su actividad, así como para estudiar los esquemas metodológicos de las demás disciplinas para adaptarlos de manera natural a su profesión; y que a su vez sus resultados influyan también las disposiciones metodológicas de las demás disciplinas.⁴

1.1.3.2 Docencia

El crecimiento de la Comunicación visual tanto en sus aplicaciones como en la proliferación de Escuelas que imparten carreras en torno a la disciplina, manifiesta una clara condición para involucrar a los especialistas dentro del ejercicio docente, el cual se extiende a otros niveles como las instituciones de educación media y media superior en específico en asignaturas como talleres de Expresión gráfica, Dibujo artístico o industrial y en los diversos talleres de apreciación e iniciación en las Artes Plásticas. Esta área debe considerar en su especificidad: la capacitación en los procesos de enseñanza-aprendizaje y en las técnicas didácticas; la actualización constante de la información correspondiente; la búsqueda de una especialización dentro de los conceptos y procesos de la Comunicación Visual.

Por otra parte la Escuela Nacional de Artes Plásticas cuenta con una planta docente altamente calificada, en la que se encuentran profesionales del área que han destacado en el ámbito del Diseño y de las Artes de manera individual y son reconocidos por su trabajo académico.⁵

1.1.3.3 Programas de extensión académica

La Escuela Nacional de Artes Plásticas, a través de su División de Estudios de

4 - Plan de estudios Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual; Proyecto aprobado por el H. Consejo Técnico de la ENAP; México; 1997.

5 - Idem

Educación Continua y Extensión Académica consciente de la necesidad de actualizar y profundizar los conocimientos adquiridos en campos específicos hace de la educación continua una herramienta de gran valor para todo profesional preocupado por enriquecer su quehacer. Por ello la su División de Estudios de Educación Continua y Extensión Académica de la Escuela Nacional de Artes plásticas se ha dado a la tarea de organizar diversas actividades de actualización en el área de las artes visuales y artes aplicadas.

La División de Estudios de Educación Continua y Extensión Académica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas diseña, organiza y lleva a cabo conferencias, coloquios, cursos, diplomados, exposiciones, seminarios, talleres libres y talleres de producción, todos ellos en el área de las artes, como son:

- Arte Digital
- Arte Urbano
- Cine
- Comunicación Gráfica
- Dibujo (mimético, creativo)
- Diseño Gráfico
- Diseño Editorial
- Escenografía
- Escultura (talla en piedra y madera, modelado, metales, materiales alternativos, papel hecho a mano, plásticos, tapiz, etc.)
- Esmalte para Joyería
- Esmaltes
- Estampa (relieve y huecograbado, serigrafía, litografía, neográfica)
- Fotografía (medios tradicionales y digital)
- Historia del Arte (arte mexicano prehispánico, colonial, moderno y contemporáneo, arte universal)
- Ilustración
- Instalaciones
- Joyería
- Medios no Convencionales
- Multimedia
- Museografía
- Orfebrería

- Pedagogía de la Educación
- Pintura de Caballete (óleo, acrílico, aerografía, temples, encáustica, mixtas, medios alternativos, etc.)
- Pintura Mural (fresco, acrílico, piroxilinas, resinas, etc.)
- Prácticas Interdisciplinarias
- Restauración y Conservación de bienes artísticos
- Teoría del Arte y Video.

Actividades y objetivos.

Coloquios de Artes Plásticas: donde se reúnen, en torno a tópicos especiales, diferentes puntos de vista para ser expuestos y cuestionados para proponer alternativas tanto en el campo de la creación artística, de su relación con el entorno y su injerencia social como en el de la enseñanza de las artes en niveles básico, medio y superior.

Conferencias: diseñadas para difundir y dar a conocer las investigaciones teórico-prácticas de miembros de la comunidad artística dentro del campo de las artes.

Cursos de Artes Plásticas: cuya finalidad consiste en dar, de modo integral, con programas y contenidos académicos específicos, una amplia gama de conocimientos que sirvan para la formación y actualización de productores plásticos, estudiosos de las artes y público en general.

Diplomados en Artes Plásticas: teniendo como meta la de actualizar y enriquecer de manera sustantiva los conocimientos y habilidades teórico-prácticas de productores plásticos, estudiosos del arte y público en general.

Exposiciones: donde se exhibe, a través de diferentes foros, tanto de la Ciudad de México como en el interior del país, e inclusive en el extranjero, el trabajo realizado por los alumnos de cada una de las modalidades de estudio, cumpliendo así con la necesidad de mostrar la producción personal, teniendo como resultado el intercambio y el enriquecimiento de técnicas, ideas y conceptos, repercutiendo así, de forma importante, en la formación y producción plástica del alumno.

Programa de difusión Cultural: donde se realizan actividades complementarias para una formación académica artística del estudiante más completa.

Seminarios de Artes Plásticas: cuyo fin es de actualizar los conocimientos técnicos, teóricos y formales del estudiante mediante la exposición y discusión de ideas alrededor de las artes y los procesos creativos en general.

Talleres Libres de Artes Plásticas: destinados a renovar y actualizar los conocimientos del alumno dentro del campo, tanto de las artes plásticas como de las aplicadas.

Talleres de Producción Plástica: donde artistas y productores profesionales podrán desarrollar un proyecto específico de producción de obra original de alto nivel.

Talleres de Iniciación Artística: (TIAP) dirigido a niños de edades entre los 5 y los 12 años, donde se brindan conocimientos de diferentes materiales y técnicas de las artes plásticas, motivándolos y sensibilizándolos física y mentalmente para su desarrollo artístico.

La División de Estudios de Educación Continua y Extensión Académica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México tiene como tarea organizar diferentes actividades de actualización en el área de las artes visuales y artes aplicadas.

Estas actividades obedecen a la continua necesidad de los artistas plásticos y público en general de profundizar en los conocimientos que con anterioridad han recibido, ya sea en la misma ENAP en otras Universidades o Instituciones de México y en el extranjero. -6

1.2 Taller Infantil de Artes Plásticas

1.2.1 Origen

El TIAP es uno de los programas de educación estética y artística que surge en el país, para dar atención a niños de diversos medios económicos, para contribuir a su desarrollo integral.

El Taller Infantil surge gracias al interés de un grupo de estudiantes de la carrera de comunicación gráfica, quienes por interés propio solicitaron a su coordinador, la autorización de impartir clases de artes plásticas a niños en la escuela de Tacuba, donde en aquel entonces se impartía dicha licenciatura.



Oficina de la Coordinación del Taller Infantil de Artes Plásticas, ENAP

Posteriormente, el director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, maestro Gerardo Portillo, autorizó la apertura del TIAP con el propósito no solamente de contribuir a la formación estética y artística del niño, sino también con la finalidad de convertirlo en una alternativa más de servicio social para estudiantes de las tres licenciaturas: Artes Visuales, Comunicación y Diseño Gráfico. Así inicia sus actividades el 21 de mayo de 1983. Desde entonces el Taller Infantil de Artes Plásticas ha atendido a más de cinco mil niños dentro de la escuela y otra cantidad igual fuera de ella, ya que ha realizado cursos en diferentes instituciones y comunidades fuera de la ENAP. Ha atendido y capacitado a más de 500 alumnos como asesores prestadores de servicio social.⁷

1.2.2 Objetivos

El Taller Infantil de Artes Plásticas como programa de educación artística tiene como principales objetivos:

- Participar en el Programa de Iniciación Temprana a la Docencia e Investigación al formar prestadores de servicio social como asesores del TIAP.
- Cumplir con los fines de la Universidad en lo que se refiere a Docencia, Investigación y Difusión de la Cultura.

7 - Resumen de la memoria del Taller Infantil de Artes Plásticas, ENAP; Evencia Madrid Montes



Cursos del TIAP

-Contribuir al desarrollo integral de los niños para establecer un vínculo de la expresión plástica.

-Estimular y desarrollar en los niños el gusto estético, así como la imaginación, creatividad y habilidades y capacidades artísticas.

-Propiciar y estimular en el niño la sociabilidad, así como la reafirmación de su autoestima, mediante la expresión plástica.

-Sensibilizar a los padres en la importancia que tiene la educación estética y artística de los niños como parte de su desarrollo integral.⁸

1.2.3 Organización

El taller Infantil de Artes Plásticas se encuentra ubicado dentro de la División de Educación Continua y Extensión Académica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas por las características que guarda su enseñanza. La coordinadora es la Mtra. Evencia Madrid Montes, quien se ha encargado desde sus inicios de la organización y coordinación del mismo.

Anualmente son recibidos entre 300 y 400 niños aproximadamente, que son organizados en niveles de acuerdo a su edad en la iniciación a las artes plásticas y en talleres experimentales como son: grabado, modelado, origami, fotografía, serigrafía y pintura en gran formato, dichos grupos son atendidos por dos asesores capacitados especialmente para impartir los talleres experimentales del TIAP. También se realiza un curso de Artes Plásticas para los padres de familia, con el propósito de vincular el aprendizaje del niño en la escuela con su vida cotidiana y coadyuvar en su formación integral y su educación artística.⁹

1.2.3.1 Los niños

Los niños que anualmente forman parte del Taller Infantil de Artes Plásticas son niños entre 5 y 12 años de edad, que tienen la inquietud por aprender y enriquecer o desar-

8 - Resumen de la memoria del Taller Infantil de Artes Plásticas, ENAP; Evencia Madrid Montes

9 - Idem

rollar su habilidad en las Artes Plásticas.

1.2.3.1.1 Perfil socioeconómico

El perfil socioeconómico que predomina dentro de los niños del TIAP es de clase media y media alta, que tienen posibilidad económica para acceder a este tipo de cursos, procedentes de los lugares cercanos a la ENAP Xochimilco.

1.2.3.1.2 Perfil psicológico

En su mayoría los niños son hijos de padres universitarios, preocupados por la formación integral de sus hijos. Los niños tienen un elevado nivel cognoscitivo, una percepción y creatividad sensibilizada y un buen desarrollo psicomotriz, que aprovechan al máximo dentro del Taller Infantil de Artes Plásticas.

1.2.3.2 Asesores

El cuerpo de asesores está integrado por jóvenes estudiantes o pasantes de las carreras de Artes Visuales, Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica así como de Diseño y Comunicación Visual, quienes son altamente capacitados para impartir los talleres dentro del TIAP.

1.2.3.2.1 Programa de Servicio Social

Los asesores se encuentran dentro del programa de prestadores de Servicio Social de la ENAP, asumen así la obligación social que como universitarios es parte fundamental de su formación como estudiantes de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, y adquieren responsabilidad no solo con la escuela sino con los niños que conforman el TIAP.

El Servicio Social es como cualquiera de otra dependencia universitaria, en el que se siguen los trámites correspondientes, firmando como responsable la coordinadora del Taller Infantil, quien también es la responsable de llevar a cabo la selección de los asesores.

1.2.3.2 Perfil del asesor

Los estudiantes son convocados y seleccionados bajo el siguiente perfil:

- Gusto por trabajar con los niños
- Habilidades en las Artes Plásticas
- Capacidad creativa y de observación
- Capacidad para trabajar en equipo
- Disponibilidad de horario

Todos estos puntos deben ser cubiertos en su totalidad ya que ellos repercutirán dentro de las actividades del Taller Infantil.

1.2.4 Actividades

Las actividades a desarrollar en el Taller Infantil de Artes Plásticas son realizadas a lo largo del año y organizadas en cuatro etapas que son: formación y capacitación de asesores, difusión e inscripción, cursos y exposición; dichas etapas son programadas por la coordinación del taller y con el apoyo de la Dirección de la Escuela Nacional de Artes Plásticas a través de sus diversas secretarías y departamentos, los cuales brindan todo su apoyo para que se realice el Taller.

Actualmente el TIAP en colaboración con otras instituciones organiza otros cursos fuera del plantel Xochimilco, en diversos lugares del país.

1.2.4.1 Formación y capacitación

Los asesores son capacitados especialmente para impartir los talleres de iniciación a las artes y para ello se imparten diez cursos de formación de asesores del TIAP en diversas áreas de las artes plásticas, la pedagogía y la didáctica infantil con el fin de mejorar y fortalecer la participación de los niños en las actividades que organiza el Taller Infantil. Los cursos son impartidos por profesores de la misma escuela y por especialistas en cada una de las áreas. Los cursos que se imparten son:

- Diferentes posibilidades con lápices de cera
- Washi Zoo Kei
- Introducción al Batik



Cartel TIAP 2002

- Diálogos filosofía e infancia
- Diferentes técnicas de pintura
- Introducción al modelado
- Encuadernación creativa
- Didáctica y apreciación musical
- Diseño y elaboración de programas
- Introducción al origami
- Introducción al grabado

Al término de cada uno de los cursos cada asesor debe entregar una carpeta donde se incluyen los trabajos que muestran cada una de las técnicas aprendidas durante los cursos de formación. -10

1.2.4.2 Difusión e inscripciones

Al terminar la etapa anterior inicia la difusión del taller por medio de carteles, anuncios en gacetas, revistas y radio. Los carteles son diseñados por el departamento de Publicaciones e impreso dentro de los talleres de Impresión de la ENAP y distribuidos a los asesores quienes los pegan en los alrededores de la misma escuela y en zonas universitarias. Los anuncios en Gaceta UNAM y otras publicaciones ajenas a la Institución, son publicados gracias a la intervención de los asesores sin costo alguno, y es el mismo caso para los anuncios de radio que son transmitidos por Radio UNAM y otras radiodifusoras.

Las inscripciones se llevan a cabo dentro de la ENAP durante un periodo de 2 a 3 semanas en las cuales participan todos los asesores, con roles de horario.

1.2.4.3 Cursos y exposición

Cada curso consta de 14 a 15 sesiones sabatinas con duración de 3hrs. cada una; los cursos inician en la tercer semana de agosto y terminan en la última de noviembre.

La dinámica de las clases es planeada por los asesores de acuerdo a la edad, estos presentan un programa de actividades, que es supervisado por una pedagoga y por la



Exposición 2001, Galería Luis Nishizawa, ENAP.

coordinación del Taller, para un correcto planteamiento de actividades y seguimiento de las mismas para alcanzar los objetivos del TIAP.

Dentro de los cursos el aprendizaje va de lo sencillo a lo complejo y se sigue el desarrollo de un programa que junto con las técnicas permiten que los niños desarrollen su creatividad y sus habilidades psicomotrices, además de adquirir una percepción diferente.

Al finalizar el curso se hace una selección de trabajos y se lleva a cabo una exposición de las obras en la galería principal del plantel Xochimilco y en múltiples ocasiones el arte infantil ha salido a exposiciones nacionales e internacionales.

1.2.5 Trascendencia

El taller de iniciación artística dentro de la población infantil promueve la formación de futuros artistas y ha conseguido alcanzar sus propósitos ya que actualmente algunos alumnos de las primeras generaciones del TIAP han cursado o cursan alguna de las carreras de Artes Visuales, Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica así como Diseño y Comunicación Visual. ¹¹

En su tarea de difusión del arte infantil el TIAP se ha preocupado por llevarlo más allá de las fronteras, ya que participa en concursos y exposiciones internacionales así como nacionales, de los cuales se han obtenido resultados satisfactorios, ya que se han llegado a ganar muchos de ellos.

La trascendencia del TIAP no solo radica dentro de la formación artística del infante, sino que también influye a nivel personal y en su formación integral como individuo.

Síntesis capitular

Las artes tienen sus antecedentes compatibles con la historia del hombre y la industrialización de los procesos de producción, han hecho que evolucionen aceleradamente. La Escuela Nacional de Artes Plásticas cuenta con un respaldo histórico importante, ya que son sus años de vida los que demuestran el interés por formar a los artistas del país, su compromiso con el desarrollo de la producción artística es el que la ha mantenido y su prestigio ha hecho que se mantenga a la altura de las exigencias de la sociedad, lo que la ha llevado a buscar la vanguardia de estilos y técnicas, así como de sus planes de estudio para que sus egresados sean capaces de proyectarse al nivel profesional que le exige el contexto sociocultural.

La Escuela Nacional de Artes Plásticas no solo se enfoca e interesa en su alumnado sino que mantiene un fuerte compromiso con la sociedad, es por ello que una forma de retribuirle, es la realización de cursos, talleres, conferencias, exposiciones, etc.; a través de la División de Estudios de Educación Continua y Extensión Académica quien se encarga de la organización de dichas actividades para todo profesional preocupado por enriquecer su quehacer profesional, así como de todo aquel interesado por establecer un vínculo con el arte, tal es el caso de la población infantil, quienes tienen un primer encuentro con el arte, y afortunadamente lo hacen en la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Los cursos de iniciación artística son también un ofrecimiento para los alumnos de la ENAP, a través de su programa de servicio social, acercarlos a una experiencia en el campo de la docencia.

El Taller Infantil de Artes Plásticas ofrece a los niños un taller diferente así como talleres experimentales como modelado, serigrafía, origami, gran formato, grabado y fotografía en los que puede desarrollar sus habilidades así como descubrirse a través de la expresión plástica.

2.1 Comunicación educativa

2.2 Niveles de desarrollo

2.2.1 Cognoscitivo

2.2.2 Psicomotriz

2.2.3 Afectivo

2.3 Valor educativo del arte en la infancia

2.3.1 La imaginación y su importancia en el desarrollo infantil

2.3.2 Creatividad

2.3.2.1 Fases del proceso creativo

2.3.3 El juego y el arte

2.3.4 Desarrollo de la expresión estética

2.4 Evolución del dibujo

2.4.1 Fases del dibujo en la infancia

2.4.2 Del dibujo a las técnicas de expresión

2.5 Pedagogía en las artes

Síntesis capítular

Importancia del arte en la infancia

2

2.1 Comunicación educativa

Cuando se habla de **comunicación**, inmediatamente es asociado con los medios de comunicación masivos (mass media), sin considerar que la comunicación no solo es generada por estos, ya que ofrece un sin número de alternativas que de ella derivan dentro de la sociedad.

Sucede algo similar cuando se menciona el término educación, ya que este es asociado con una educación dentro del aula a nivel primaria, secundaria, etc, lo cuál no siempre funciona bajo ese sistema de enseñanza.

Ambos términos no son asociados frecuentemente, con lo que se comete un error muy grave, ya que ambos se mezclan para lograr el objetivo del proceso de aprendizaje, más no por ello se confunda el informar con **educar**, ya que de ser así se diría que la persona educada es aquella que esta muy informada, así nos estaríamos desviando de lo que pretende la comunicación educativa. La asociación de ambos términos, no solo radica en la comunicación educativa, sino también se asocian a través del **aprendizaje**, el cuál comparte con la comunicación una similitud de procesos.

El aprendizaje se realiza "si un individuo responde a un **estímulo** puede decirse que 1) el individuo continúe dando algunas de las mismas **respuestas**, pero a estímulos diferentes, o 2) de respuestas distintas a los mismos estímulos." ¹²

"Como comunicadores, tenemos a menudo propósitos que implican el aprendizaje por parte de nuestros receptores. Queremos ya sea que cambien sus respuestas a un estímulo existente, o que transfieran respuestas existentes a un estímulo distinto. Cuando nuestro objetivo es éste necesitamos comprender tanto como sea posible los principios del aprendizaje humano, el proceso que se produce en el organismo entre el momento en que el individuo percibe un estímulo y el instante en que se responde a este." ¹³

Así tenemos una semejanza de procesos en cuanto a los modelos de éstos, ya que ambos son continuos, dinámicos y van hacia delante. Será más fácil apreciar su equivalencia si vemos que los seis componentes de la comunicación:

12 - Berlo, David; El proceso de la comunicación; Ed. El ateneo; 1971; Pag. 60

13 - Idem

APRENDIZAJE

1. Organismo
2. Estímulo
3. Percepción del estímulo
4. Interpretación del estímulo
5. Respuesta manifiesta al estímulo
6. Consecuencia de la respuesta

COMUNICACIÓN

1. Canal
2. Mensaje
3. Decodificador
4. Receptor-fuente
5. Encodificador
6. Feedback (retroalimentación)

Se ha explicado una semejanza entre los términos pero ésta tiene que ver más con el quehacer diario del profesional de la comunicación visual, que con el objetivo del proyecto, más no por ello se deja su importancia a un lado y se pasa por alto, finalmente esta similitud que nos acerca aún más al ejercicio docente y a la comprensión del valor de la comunicación dentro de ésta actividad.

"En cuanto a la disociación: la comunicación educativa es la única opción posible para enlazar y dar sentido a las carreras de comunicación y de docencia, ya que cada una posee elementos totalmente necesarios a la otra".¹⁴ La comunicación en la actualidad se ha enfocado a una saturación de información, publicidad, manipulación de las ideologías a través de la propaganda, es decir, una abundancia de mensajes cuyo rol en la realidad, como positivos, participativos que nos hagan llegar a la reflexión, lo cual es frecuentemente muy dudoso; es por esto que la comunicación educativa pretende profundización y participación.

Los mensajes están realizados con el objetivo de *persuadir*, de tal forma que a través de él no se deje duda, es decir, el receptor lo aceptará afirmativamente y sin dar paso a la crítica o participación, convirtiéndolo en un autoritarismo ayudado por los medios de comunicación. En el campo de la educación la comunicación debe llevarse a cabo de forma totalmente opuesta a como se maneja en la publicidad y propaganda, como se explico anteriormente.

"Educar es no manipular, es no pretender el control total de la conducta ajena, permitir la emergencia de la actividad individual y grupal."¹⁵ La educación debe de fomentar el individualismo, para cuya tarea debe ser por parte del maestro, ya que es él quien motiva y lo favorece. Se debe romper con el autoritarismo siempre exis-

14 - Prieto Castillo, Daniel; Diseño y Comunicación; Ediciones Coyoacán; 1982; Pag 99

15 - Idem, Pag. 103

tente y ejercido del maestro hacia el alumno; una de las formas de romper con él es a través de la participación, la cuál debe de enriquecer la educación ya que se genera un ambiente de colaboración grupal y lo importante de esto es la relación social que lo sustenta, así como la creación de una conciencia reflexiva, crítica y participativa en los individuos.

La comunicación es imprescindible para un buen funcionamiento de un grupo social, por lo que en la escuela no debe ser la excepción y debe ser ejercida en su totalidad, ya que esto coadyuva al aprendizaje.

2.2 Niveles de desarrollo

Los psicólogos infantiles dividen el desarrollo del niño en tres niveles que son: cognoscitivo, afectivo y psicomotriz, y se considera este último como antecesor a la conducta cognoscitiva, y han establecido normas con la edad para cada una de ellas.

2.2.1 Cognoscitivo

La conducta cognoscitiva o del conocimiento abarca el saber hacer las cosas (*capacidades*), el saber o conocer acerca de ellas (*conocimiento*) y la solución de problemas. Todas estas conductas son consecuentes una a la otra y son complejas secuencias de interacciones que implican atender, percibir y efectuar.

Categorías de la conducta cognoscitiva:

a) Capacidades. Conocimiento acerca de cómo realizar una actividad.

"Las capacidades abarcan una secuencia de tres componentes de contingencias de cuatro términos, con énfasis en la tipología de la respuesta relativa a la condición ambiental antecedente."¹⁵⁻¹⁶

1. Ambiente del organismo. Conducta relacionada con el manejo del cuerpo y la locomoción.
2. Ambiente físico. Conducta relacionada con los objetos.
3. Ambiente social. Conducta relacionada con los adultos y compañeros

b) Conocimientos. Conocimiento acerca de las cosas. El conocimiento esta constituido por una secuencia de tres componentes de contingencias de cuatro términos, con énfasis en estímulo antecedente.

1. Conducta discriminativa simple. Elegir por sí mismo
2. Conducta conceptual o abstracta. Tema a determinar
3. Conducta verbal de eventos presentes o pasados
4. Conducta acerca de cómo funcionan las cosas (causa y efecto)

c) Solución a problemas. Esta constituido por una secuencia de cuatro componentes de contingencias de cuatro términos con énfasis en las interacciones que preceden a la respuesta final.

1. Función del estímulo antecedente. Es el primer estímulo que se da por un factor externo a un individuo.
2. Función de respuesta. Reacción o respuesta al estímulo.
3. Función de estímulo contingente. Motivación que refuerza al estímulo antecedente
4. Función de factor disposicional. ⁻¹⁷ Es la disposición por parte del individuo que lo lleva a continuar con la actividad estimulada.

Los cuatro puntos anteriores se pueden ejemplificar así: a un niño se le dan un lienzo, pinceles y pinturas (estímulo antecedente), el niño hace una pintura (respuesta), los padres detectan habilidad y lo motivan a que siga con la actividad (estímulo contingente), el niño tiene la disposición para continuar con la actividad, incluso toma un curso de pintura (factor disposicional).

2.2.2 Psicomotriz

Dentro del área psicomotriz el niño desarrolla las habilidades motrices de su organismo, así como la interacción con el intelecto y con el medio ambiente.

"La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje, se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas" ⁻¹⁸

17 - Bijou y Donald; Psicología del desarrollo infantil; Trillas; México; 1986; Pag. 51-55

18 - Durivage, Johanne; Educación y psicomotricidad; Ed. Trillas; México; 1990; p.13

La psicomotricidad estudia al niño en el ámbito psicológico y fisiológico, ya que el desarrollo motor es generado a través de la capacidad del movimiento dado por la maduración del sistema nervioso. En el desempeño motor intervienen factores neurofisiológicos como soltura, torpeza, control, etc. así como emocionales como comodidad, placer, rigidez, impulsividad, etc.

En la expresión gráfica del niño existe relación con sus habilidades, capacidades y aptitudes, es decir con su desarrollo motriz, en un sentido psicológico y fisiológico.

2.2.3 Afectivo

La función afectiva desempeña un papel de advertencia. Tiene por objeto alertar al ser vivo, y prevenirle del grado de desadaptación en el que se encuentra. Placer y dolor, emociones, sentimientos, son para el hombre el barómetro que le indica siempre el estado profundo de su organismo y de lo que le falta. Este es "afectado", es decir, sacudido, conmovido porque cierto desequilibrio en él reclama la intervención de su parte. Es mediante el análisis de la afectividad que se inicia el estudio de la psicología del niño; por que precisamente la inadaptación es la regla durante todo crecimiento, se debe esperar en el niño esa señal, que es la afectividad, ya que repercute muy a menudo en su crecimiento.

Los tres grados de la vida afectiva son:

- a) Sensaciones elementales: placer y dolor
- b) Sensaciones intermedias: emocionales
- c) Sensaciones superiores: sentimientos

En el área afectiva es donde se lleva a cabo el desarrollo del arte, ya que este permite al niño a través de la imaginación, la fantasía y la creatividad, experimentar con emociones y sentimientos que solo proporciona el arte a través de la expresión del niño.

2.3 Valor educativo en el arte

Se ha perdido poco a poco la importancia a cerca de algunos aspectos que anteriormente resultaban de vital importancia en la educación. Pero para entender esto se debe reflexionar sobre la educación misma. Cuando se habla de ésta no debemos referirnos exclusivamente a la memorización o aprendizaje de determinados conocimientos, sino a una educación integral, es decir, a la formación total de los individuos, entendida ésta en todos sus aspectos: el académico, cultural, artístico, deportivo y espiritual.

Mucho se ha discutido acerca de la importancia que tiene el **arte** en la educación infantil y poca ha sido la que se le ha otorgado en un sistema escolarizado, ya que los fondos públicos poco han apoyado y respaldado al arte. La cultura de la sociedad es otro factor influyente ya que mucho depende de ella, el cómo se organiza el aprendizaje de los individuos dentro de las escuelas.

Platón planteó que el arte debe ser base de una educación natural y enaltecadora, y tenía razón, ya que el arte a través de todas sus manifestaciones nos permite la educación y desarrollo de los sentidos para constituir un desarrollo cognoscitivo integral.

Durante la infancia se debe poner en contacto al individuo con el arte, permitirle conocerlo para que a través de éste en cualquiera de sus modalidades (música, literatura, danza, artes visuales, etc.) encuentre una alternativa de **expresión**, a la vez de que puede potenciar sus habilidades humanas. La habilidad artística humana se enfoca primeramente a una actividad mental, ya que permite a los individuos una **percepción** y una decodificación diferente de su entorno, aunque las artes también proporcionan ocasiones únicas para el desarrollo de cualidades personales como la expresión creativa natural, los valores sociales y morales y la autoestima.

"Los individuos no se desarrollan simplemente existiendo, o envejeciendo, haciéndose más altos; tienen que llevar a cabo determinadas experiencias esenciales que redundan en periódicas reorganizaciones de su conocimiento y comprensión."²⁰

Al igual que otras formas de arte, se considera que las artes visuales brindan la oportunidad a los niños de la exploración de su entorno y le permite inventar sus propias formas y expresar las ideas, sensaciones y sentimientos que consideran importantes.

2.3.1 La imaginación y su importancia en el desarrollo infantil

La **imaginación** es una forma de adaptación que permite al hombre adecuarse a las circunstancias y nuevas situaciones que surgen. La imaginación equivale a decir que ese poder de innovar e inventar, puede ser considerado como una forma particular de acomodación que conlleva a la adaptación a su entorno.

"Uno de los primeros caracteres de la imaginación infantil, como lo observa Mossier es que tiende directamente a la acción. A la inversa que la del adulto, que primero piensa sus ficciones, el niño juega y las realiza. Sin duda esa materialización de sus sueños es muy rudimentaria, por falta de objetos suficientemente parecidos. Pero su imaginación hace lo demás, pero simplifica todo y reduce seres y cosas al estado de esquemas personales"²¹

Debido a la acción inmediata provocada por la imagen, el pensamiento obstruye , por así decirlo, y no existe ningún control que pueda intervenir ni ejercerse sobre los productos de la imaginación, es por ello que presentan un aspecto de incoherencia absurda que asombran. Como tercer carácter de la imaginación de manera más elevada en el niño, puesto que se encuentra como generadora de ilusiones y generadora de emociones muy reales. A pesar de ello no se deja engañar aún y cuando se deja llevar por su imaginación.

"Todo esfuerzo de imaginación cualesquiera sean las formas que ella revista, siempre llega a pensar mediante imágenes. De ahí su importancia funcional en la evaluación de la mentalidad infantil. Siendo para el niño un preejercicio y un progresivo afinamiento de su facultad de acomodación, desempeña por ese hecho un papel biológico primordial: permite al niño representarse el porvenir y acomodarse a él mentalmente por anticipación."²²

El pensamiento a través de imágenes llevará al niño a distinguir entre la representación (pensado) y lo simplemente dado (vivido), para conducirlo hacia el pensamiento reflexivo y razonado. De aquí surge la importancia de la disciplina de la imaginación ya que permitirá desarrollar en el niño la observación y el sentido crítico.

21 - Collin, Compendio de psicología infantil; Ed. Kapelus; Argentina; 1974; p 163

22 - Idem, p.171

"La educación de la imaginación infantil es una obra delicada, porque se trata, para el maestro, de saber dosificar poesía y realidad, entusiasmo y razón, sin que jamás uno de estos términos sea sacrificado al otro." -23

2.3.2 Creatividad

La imaginación es un estadio que posee como principal característica la capacidad de invención por lo que debe ser empleada en todas las áreas del saber, sin hacer la distinción solo para el área artística. Así tenemos que la *fantasía* y la imaginación nos llevarán a la creación de imágenes.

La creación es una capacidad y posibilidad que todo ser humano tiene a su alcance y no solo es una cualidad o capacidad de la que solo están dotados aquellos que están inmersos en el área de las artes.

Muchos autores han dado lugar a múltiples definiciones:

"La creatividad es fantasía exacta" (J.W. Goethe, 1810) -24

"La creatividad es la facultad del espíritu para reorganizar de forma original los elementos del campo de la percepción que no incluyen de una manera evidente los factores simbólicos" (A.Moles, 1975) -25

"La generación de alternativas lógicas a partir de una información dada, pone el énfasis en la verdad, la cantidad y el relieve de los resultados que provengan de esta fuente" (J.P.Guilford, 1983) -26

Se ha considerado que incluso en la industria y la ciencia se requiere de seres humanos creativos. Así la creatividad ha pasado a ser finalidad de la educación, y es una creatividad para todos ya que puede existir en todas las áreas.

"Esta aptitud se desarrollará en función del proceso educativo. Las personas dotadas de esta facultad tendrán con una educación idónea, la oportunidad de incrementarla y desarrollarla con mayor facilidad." -27

23 - Collin, Compendio de psicología Infantil; Ed. Kapelusz; Argentina;1974; p 144

24 - Balada Monciús, Marté; La educación visual en la escuela; Ediciones Paidós; Barcelona; 1984; p.28-29

25 - Idem, p 28-29

26 - Idem, p. 30

27 - Idem, p. 30

2.3.2.1 Fases del proceso creativo

"Son varios los autores que han clasificado el proceso creativo. Los estudios de Poincaré (1913) dividen el proceso en cuatro fases:

1. Fase de preparación
2. Fase de incubación (latencia)
3. Momento de iluminación
4. Verificación" ⁻²⁸

El proceso se divide a su vez en tres bloques en los que se encuentran las cuatro fases de la siguiente manera, que se podrá apreciar mejor en el cuadro 2.1.

a) Imagen mental

En la preparación se capta el problema o la necesidad de expresión, es decir es el planteamiento o detección del problema. La motivación del individuo es básica, ya sea generada por él mismo o por parte del educador. Pertenecce al primer bloque del esquema y tiene como resultado imágenes mentales.

b) Imagen materializada

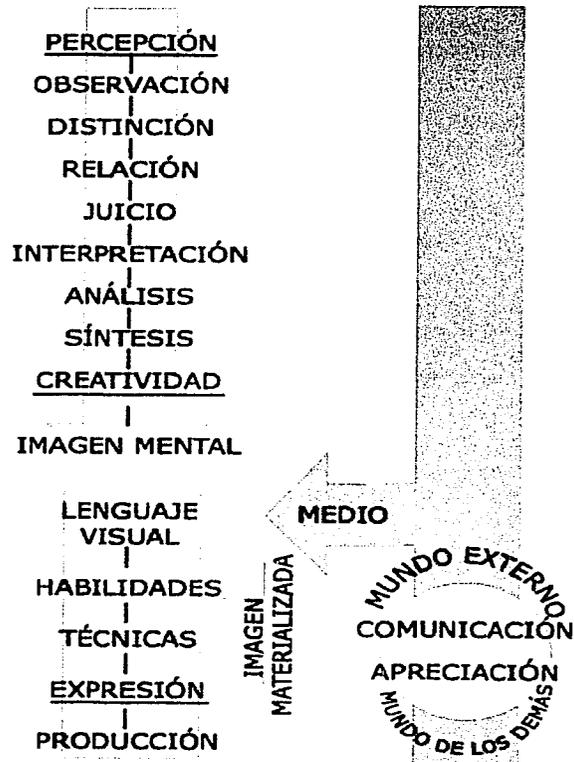
La incubación o latencia, es producida por causas conscientes e inconscientes, resulta un tanto misteriosa ya que puede estar motivada por sueños, emociones, experiencias vivenciales, azar, etc.

La iluminación es ya la idea creativa en sí, en esta etapa la imagen pasa a ser expresada y materializada en la obra. El momento de la expresión contiene influencias de experiencias pasadas y junto con la habilidad motriz, el conocimiento y la técnica dan el resultado final.

c) Comunicación

La verificación corresponde al proceso de comunicación del esquema. Consiste en comprobar si las ideas comunican lo que realmente se deseaba, tanto en el campo de las relaciones personales como en el de las interpersonales.

28 - Balada Monciús, Marte; La educación visual en la escuela; Ediciones Paidós; Barcelona; 1984; p.30



Cuadro 2.1

2.3.3 El juego y el arte

"La emoción *estética* tendría su fuente en el juego. Tanto del arte como del juego en efecto puede decirse, con Kant, que es una "finalidad sin fin", es decir, una actividad que se despliega únicamente por sí misma."²⁹

Donde existe la preocupación por hacer algo útil desaparece automáticamente el arte y el juego, es ese desinterés de la vida real, el arte y el juego deben alimentarse de la imaginación ya que proporciona al niño un mundo imaginario y ficticio. En el arte y el juego el niño se entrega ya que tiene una simpatía total con uno u otro, debido a que se libera del mundo ordinario.



Cursos del TIAP

"La emoción y el juego apartan el recuerdo del pasado y la preocupación del porvenir, y se concentran toda la vida en el presente. Se concibe entonces, que la actividad estética, como la actividad lúdica, son goce puro. La adaptación es total en ambos casos, por que se ajusta a un mundo de imágenes de perfecta flexibilidad, que no ofrece ninguna resistencia a las tendencias asimiladora y acomodadora: las imágenes que creo en el arte como en el juego, las hago a mi semejanza (asimilación), y al mismo tiempo me convierto yo mismo en esas propias imágenes, a las que me adhiero con todo mi ser (acomodación)."³⁰ Existen muchas semejanzas, pero se caería en un error al confundir esos estados mentales, ya que comparten una diferencia: el arte a diferencia del juego siempre busca dejar huella, ser relevante, esa preocupación por la forma armoniosa lleva a la búsqueda de una técnica muy complicada que lleve a los objetivos de expresión.

2.3.4 Desarrollo de la expresión estética

La mayoría de los niños disfruta de la acción de dibujar, pero no solo basta con ello para adentrarlo en una educación artística. Lo esencial es descubrir en él la presencia de la emoción estética antes que la del gusto, ya que allí donde existe, es posible una educación estética, si no se encontrara, si estuviera ausente, los esfuerzos de la educación serán vanos.

29 - Collin, Compendio de psicología Infantil; Ed. Kapelusz; Argentina;1974; p 108

30 - Idem, p. 109

"El estímulo de la capacidad de invención del niño tiene como objeto desenvolver sus facultades creadoras y mentales, poner de manifiesto su verdadera y oculta personalidad para que cuando aquellos arriben a la edad adulta influya esta gran fuerza, consciente o inconscientemente.

Así el niño es capaz de sentir y crear la belleza , ya sea en el desarrollo de lo real por medio de los sentidos o con la fantasía por medio de la imaginación." ³¹

Para un desarrollo de la expresión estética se debe partir no del educador sino del interés del niño y de lo que este siente, así el educador solo ayuda a modificar, transformar y elevarlo, se debe partir siempre del niño sin tratar de imponer nada... "es una mala pedagogía obligar al niño pequeño a realizar motivos geométricos, cuya finura no comprende, y por el contrario, no favorecer su inclinación por el dibujo libre"... ³²

2.4 Evolución del dibujo

Los dibujos no son copias de los objetos que el niño observa de su entorno, o copias de lo que el maestro ejemplifica en el pizarrón, o bien copias de algún libro, tampoco significa colorear un libro con imágenes impresas en el que se deban seguir instrucciones. El **dibujo** es una actividad que utiliza los recursos que ofrecen los distintos útiles así como todas las necesidades y capacidades del niño. En este caso el dibujo es principalmente "... una escritura que fija el pensamiento del niño..."³³ que surge espontáneamente y esta hecho de ideas e imágenes; un niño es capaz de explotar el lápiz, de sacar de el todo un mundo, en el que el dibujo se convierte en el medio para narrar sus historias, y para dar a conocer su interior; hasta entonces incomprendido por el adulto, el cual le obliga al niño a identificar su dibujo con algo ya reconocido, empiezan por la identificación de la familia, ¿quién es?, ¿es mamá, papá?, hasta que enseñan al niño a ensuciar su dibujo con una leyenda escrita que le asigna un título para que sea comprendido por los demás, pero, ¿el dibujo de un niño en realidad necesita del título?.

"... el niño no se interesa por los valores formales en sí, sino en su poder de representar, de significar..."³⁴

31 - Rezzano; Didáctica especial; Ed. Kapelusz; Argentina; 1966; p. 270

32 - Collin, Compendio de psicología Infantil; Ed. Kapelusz; Argentina; 1974; p 112

33 - Stern, Arno; Del dibujo espontáneo a las técnicas gráficas; Kapelusz; Argentina; 1961; p 5

34 - Widlöcher, Daniel; Los dibujos de los niños; Ed. Herder; Barcelona; 1978; p. 25

"El dibujo del niño no es un dibujo de adulto todavía torpe. Es una escritura particular del niño, escritura que evoluciona junto con sus facultades sensoriales y sus conocimientos."³⁵ Cada niño posee su propio estilo gráfico, así como posee una personalidad. Una vez que el niño inicia con este desarrollo por el mismo no podemos decir que ahora lo vamos a "enseñar a dibujar", esto sería un error, ya que lo que se debe de hacer es ayudarlo a enriquecer este lenguaje por el cual puede expresarse.

El niño posee una gran capacidad expresiva que es envidiable, esto se debe a que el niño aún no está tan saturado de la convencionalidad para dibujar; como ya se ha mencionado dibuja en un estado mental que se compara con el juego, en el que solo le interesa conservar esa imagen producto de su fantasía, en la que se despreocupa de la belleza o de la técnica, para él poco importa el material que se le da para dibujar, lo mismo se le puede dar un lápiz, que un gis, o hasta una varita para dibujar en la tierra, ya que la espontaneidad es una de las principales características del dibujo de los niños, de ahí que los que han tratado de imitar, (inclusive artistas) este estilo han fracasado en el intento debido a que carecen de la frescura de la imaginación y de la naturalidad de un niño.

El dibujo de un niño puede darnos a conocer lo que en ese momento pensaba, sino que puede llegar a ser una puerta que nos abre para invitarnos a pasar a su interior, y pocas veces el adulto lo valora como tal, rara vez le proporciona un cuaderno especial para que realice con toda libertad sus dibujos, el adulto en su lugar reprime el acto, un padre cuando su niño pequeño "raya" la pared lo reprende y le dice que eso no está bien, y quizá podría empezar a fomentar la expresión forrando las paredes con papel y darle una caja de crayones, esto ayudaría más para su desarrollo y para conocer sus necesidades de expresión y partir de ahí para una educación artística.

El dibujo de un niño puede darnos a conocer lo que en ese momento pensaba, sino que puede llegar a ser una puerta que nos abre para invitarnos a pasar a su interior, y pocas veces el adulto lo valora como tal, rara vez le proporciona un cuaderno especial para que realice con toda libertad sus dibujos, el adulto en su lugar reprime el acto, un padre cuando su niño pequeño "raya" la pared lo reprende y le dice que eso no está bien, y quizá podría empezar a fomentar la expresión forrando las paredes con papel y darle una caja de crayones, esto ayudaría más para su desarrollo y para



Preparación, fase de garabatos
Jorge, 5 años, Garabatos, Pintura vitral
en acetato

conocer sus necesidades de expresión y partir de ahí para una educación artística.

"En la evolución del niño, el realismo vendrá a revelar la invención creadora y destruirá una parte de las facultades primarias. Sin embargo las creaciones del niño pueden conservar mucho de arte, en todas la etapas de su evolución".⁻³⁶

2.4.1 Fases del dibujo en la infancia

Muchos autores e interesados en el estudio del dibujo de los niños han proporcionado numerosas clasificaciones por etapas de la evolución del dibujo, todas son verosímiles y muy parecidas. La clasificación que se utilizará, es basada en la clasificación de Luquet, con vari-
ables solo en la terminología.

Preparación. Fase de garabatos. (2-4 años). Los garabatos son una de las primeras formas de expresión, el niño no controla sus trazos y solo satisface la necesidad del movimiento; es un garabato desordenado, de las líneas delicadas o recias, de acuerdo a la personalidad infantil. Es la etapa en la que el niño se ejercita con alegría en **trazar** formas sobre una superficie, sin tratar de dar un significado. Estos garabatos no son para el adulto representaciones reconocibles y muy probablemente el niño tampoco reconozca lo que ha dibujado, el dibujo en esta etapa es sorprendente para el niño ya que se da cuenta que con un lápiz, crayón, etc. puede dejar una "huella"; poco a poco se va dando cuenta de que las demás personas esperan que sus garabatos representen algo. Posteriormente el garabato es un centro de atención, descubre relación entre sus movimientos y sus trazos y cobra conciencia de sus primeros grafismos aunque estos son **formas** aisladas que sugieren objetos y suelen elegir como modelos los objetos de su entorno inmediato.

Los diferentes tipos de garabato son:

- Principio expresivo: Un garabato a golpes en el que se golpea la superficie del dibujo con el lápiz, por lo que a veces aparecen agujeros en vez de líneas.
- Garabato oscilante: Cuyo trazado oval, aún torpe desde el punto de vista motriz

condiciona un movimiento de vaivén del lápiz.

- Garabato circular: Etapa en la que aparece una ejecución motora más refinada.
- Garabato multiforme: Deja entrever una cierta significación, indica que el dibujo ha cobrado un sentido para el niño.

Etapa pre esquemática. Representación intencional (4-7años). De los garabatos más evolucionados, surgen formas aisladas a las que el niño atribuye un significado y son los primeros intentos de representación con una interpretación conciente de la forma, y se descubre la relación entre imagen y objeto. Representa aquello que es activamente importante para él, es a partir de este conocimiento activo que relaciona más tarde unos objetos con otros.

Hacia los 5-6 años la figura humana adopta un tipo símbolo, distinto para cada niño, al que se aferra y repite constantemente, algunas veces no da las proporciones correctas porque dibuja aquello que más le ha impresionado de manera afectiva o emocional. Paulatinamente cada niño irá añadiendo detalles a sus dibujos y con ello evolucionará su expresión.

Etapa esquemática. Realismo intelectual (7-9 años). El niño expresa las cosas tal como sabe que son sin tomar en cuenta la opacidad de los objetos ni la perspectiva. La característica más importante es el esquematismo en la representación. El objeto es reconocido, la figura humana es representada mediante un esquema rígido que adopta formas muy individualizadas; el realismo de los dibujos de los niños en esta etapa, es subjetivo más lógico que real. Aparece la línea de base, los rebatimientos son una representación muy característica en la que el espacio es representado a ambos lados de la línea de base. Estas diferentes maneras de expresarse proceden de la evolución del conocimiento, observación, atención y experiencias del niño; en esta etapa el niño descubre la relación entre color y objeto. "Etapa en la que el niño subordina la configuración de los objetos a un ángulo único de visión."³⁷



Etapa esquemática, realismo intelectual
Carlos Salinas Labastida, 7 años
Pero sigo siendo el rey, Lápiz de cera sobre acetato



Etapa realista, realismo visual
Sofía Flores Fuentes, 10 años, Visita al panteón, Xilografía 25 x 20 cm

Etapa realista. Realismo visual (9-11 años). El niño ha disminuido en intuición, invención, espontaneidad y ha progresado en reflexión, razonamiento y abstracción. El dibujo de libre expresión se complementa con el de observación, que aparece cuando la obra del niño se apoya fuera de su imaginación. Los dibujos comienzan a mostrar *perspectiva*, proporción y medida, se alcanza una nueva forma de construcción gráfica que consiste en el realismo visual. En esta etapa con frecuencia se muestran menos atrevidos, y la goma es su peor enemigo ya que ella demuestra su inseguridad, pretenden que todo sea lo más asemejado a la realidad.

Etapa pseudo realista. Etapa de razonamiento (11-14 años). El interés de la expresión se transfiere al lenguaje, a partir de esta actividad comparativa surge el pensamiento abstracto o concepto, que produce un profundo efecto sobre sus modos de expresión. En esta etapa el niño quiere hacer pinturas realistas y entonces tenemos que comprender que es más importante que el niño exprese su propia experiencia, aunque lo haga sin respetar las proporciones correctas.

"A medida que el niño evoluciona, gana unas cualidades artísticas y pierde otras. Su "progresión" no es ni un enriquecimiento continuo, ni un empobrecimiento progresivo."³⁸

La evolución del dibujo permitirá al educador conocer no solo el desarrollo del dibujo sino su desarrollo intelectual y motriz, para encaminar al niño a conocer otros medios de expresión gráfica.

Las fases que se encontraron en el grupo de serigrafía del TIAP fueron la de realismo intelectual y realismo visual y la reproducción de sus obras en la técnica les favoreció mucho y les facilitó la representación.

38 - Stern, Arno; Del dibujo espontáneo a las técnicas gráficas; Kapelusz; Argentina; 1961; p 16

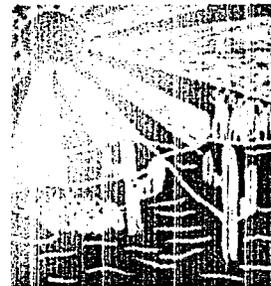
2.4.2 Del dibujo a las técnicas de expresión

Existe una variedad de **técnicas** de expresión, gráficas o de representación, que constituyen otras tantas actividades valiosas para la educación. El educador debe de revelárselas al niño, que será feliz al descubrir en ellas, nuevos medios de expresión quizá más satisfactorios que el dibujo, ya que estas ayudan al niño a representar sus ideas de forma diferente. La renovación de su repertorio de técnicas llega a ser muy importante, sobre todo a medida de que el niño crece y corre el riesgo de agotar sus medios inmediatos.

Entre los niños mayores pueden distinguirse predilecciones muy marcadas por ciertas técnicas "especializadas" como pintura, grabado, modelado, etc. Estas inclinaciones sólo pueden surgir cuando el niño haya experimentado con todas, por algún tiempo considerable, en que conozca bien cada una de la diversidad que se le ofrece.

Las técnicas de expresión no son menos importantes que el dibujo puesto que su gran variedad muestra al niño un universo de recursos infinitos por descubrir y explotar. Es por ello que el educador ha de sustituir el dibujo convencional, por un conjunto de técnicas gráficas; así la educación artística no agota los medios del dibujo, sino que abre nuevas experiencias gráficas, en las que el niño encontrará innumerables recursos de expresión.

No todas las técnicas gráficas están al alcance del niño, ni todas van a ser de su interés, existen técnicas simples y otras más complejas que solo puede practicar un niño con cierta habilidad motriz, es decir más experimentado. Algunas técnicas requieren un aprendizaje o implican una dificultad técnica demasiado grande, en otras se crea una desproporción entre el esfuerzo y el resultado. En el cuadro 2.2 se muestran algunas técnicas de las artes plásticas.



Ana Sofia Armenta Gómez, 13 años
El cálido desierto, Grabado

**Técnicas de
dos dimensiones**

Dibujo: grafito, lápiz, carbón, sanguinas, etc.

Pintura	Pintura al agua	acuarela guache tintas ceras-acuarelas fresco
	Acrílicos	plásticos esmaltes
	Materiales grasos	tintas de imprenta pintura al óleo
	Barras secas	lápices de colores tizas ceras pastel rotuladores

Collage- Diferentes tipos de papel, materiales y técnicas

Técnicas de Impresión	hectógrafo tampones monotipos linóleum xilografía serigrafía litografía grabados sobre metal
-----------------------	---

**Técnicas de
tres dimensiones**

Escultura — Modelado. Materiales: arcilla, plastilina
tiza, papel maché, pasta de madera,
pasta de pan, pasta de sal.
Talla. Materiales: jabón, madera, piedra.
Móviles (escultura equilibrada)
Materiales ligeros.

Estructuras estáticas. Materiales: madera, corcho
cartón, materiales de desecho

Maquetas

**Técnicas
audiovisuales**

Fotografía, cine, video, transparencias, ordenadores, etc.

Cuadro 2.2

2.5 Pedagogía en las artes

Tanto Platón como Aristóteles escribieron sobre la infancia. Platón sostenía que los niños nacen ya dotados de habilidades específicas que su educación puede y debe potenciar. Sus puntos de vista siguen hoy vigentes en la idea de las diferencias individuales ante una misma educación. Aristóteles, por su parte, propuso métodos de observación del comportamiento infantil, que fueron precursores de los que hoy aplican los investigadores.

En el siglo XX lo que funcionó fue la educación progresista que es un sistema de enseñanza basado en las necesidades y en las potencialidades del niño más que en las necesidades de la sociedad o en los preceptos de la religión. Esta idea había existido bajo otros nombres a lo largo de la historia y había aparecido de diferentes formas en diversas partes del mundo, como la Institución Libre de Enseñanza en España. Entre los educadores de mayor influencia cabe señalar a los alemanes Hermann Lietz y Georg Kerschensteiner, al británico Bertrand Russell y a la italiana María Montessori. En Estados Unidos tuvo una enorme influencia, luego extendida a todo el mundo.

Debido a la gran diversidad existente entre los alumnos, medios educativos y terrenos de estudio, no se ha formulado aún ninguna teoría global aplicable al conjunto de la psicología educativa. Por el contrario, los psicólogos trabajan en teorías sobre fenómenos concretos del aprendizaje, la motivación, el desarrollo y la enseñanza.

Motivación: La teoría de la atribución describe el papel de la motivación en el éxito o el fracaso escolar. El éxito en un examen, por ejemplo, podría ser atribuido a la buena suerte o al esfuerzo; la teoría predice el comportamiento de los alumnos en función de sus respuestas.

Desarrollo: La teoría del psicólogo suizo Jean Piaget, que señala distintas etapas del desarrollo intelectual, postula que la capacidad intelectual es cualitativamente distinta en las diferentes edades, y que el niño necesita de la interacción con el medio para adquirir competencia intelectual. Esta teoría ha tenido una influencia esencial en la psicología de la educación y en la pedagogía, afectando al diseño de los ambientes y los planes educativos, y al desarrollo de programas adecuados para la enseñanza de las matemáticas y de las ciencias.

Enseñanza: El método de María Montessori que permite a los niños que aprendan por su propia voluntad y estimula su creatividad. Defiende el desarrollo de la iniciativa y de la autoconfianza para permitir a los pequeños hacer por ellos mismos las cosas que les interesan, sin los límites de una estricta disciplina. Cuando un niño está preparado para aprender algo nuevo y más difícil, el profesor dirige los primeros momentos para evitar esfuerzos excesivos y el aprendizaje de hábitos erróneos; después el niño aprende solo.

La enseñanza artística en la escuela primaria ha fracasado, sin embargo existen escuelas y talleres independientes, dedicados especialmente a elevar la expresión plástica infantil, como es el caso del Taller Infantil de Artes Plásticas, quienes en los últimos años han logrado impulsar este campo; esto se debe a que se han olvidado y dejado atrás los hábitos rígidos y **estereotipados** de la educación que si no impiden si dificultan la expresión libre de los niños.

La **didáctica** del taller combina la enseñanza con el juego y pone en práctica aspectos de la actividad a través de un trabajo creativo y experimental. "Desde la década de los 60 esta metodología esta siendo empleada en diferentes áreas: literatura, música, teatro danza, y hoy en día se sigue reformulando. La propuesta misma implica el constante cambio"³⁹ Se llama taller a un sistema de aprendizaje grupal que comprende a los niños y un coordinador, todos los integrantes del grupo emiten su opinión sobre los trabajos así todos son valiosos y se elimina la competencia. La **pedagogía** permite una integración y participación del grupo.

Síntesis capitular

La importancia de una educación artística desde la infancia es muy relevante ya que permitirá una formación integral del individuo, en las tres áreas de desarrollo que son la cognoscitiva, motriz y afectiva, que tendrá como consecuencia una actitud reflexiva, crítica y objetiva del individuo, por lo tanto un intelecto superior.

Es importante que esta educación inicie en el ambiente familiar, ya que si se le valora en lugar de menospreciarlo o someterlo a la indiferencia, será un factor de desenvolvimiento y motivación para el niño. No se debe pasar desapercibido por los padres, y es muy importante darle valor desde la etapa de garabato, si la actividad se fomenta desde el hogar el niño puede descubrir e interesarse por el arte, pero puede ser inhibida si no es valorizada y enriquecida por el adulto. El educador solo contribuirá a la renovación de la expresión del niño, a través de emprender tareas que revelen recursos y técnicas nuevas, así el niño descubrirá sus aptitudes y transformará en creación lo que era un acto fácil como lo es para la mayoría de los niños.

"Una buena educación artística es posible bajo todas las condiciones materiales, siempre que se desee y practique con competencia" ⁴⁰

El dibujo debe ser tratado más allá de la expresión se debe de procurar acercarlo al arte en el sentido comunicativo, de esta forma se contribuye a que el niño de a conocer lo que su imaginación es capaz de crear, y a desarrollar esta como ejercicio de la creatividad, indispensable desde la infancia hasta la edad adulta.

La falta de educación hace que el individuo se quede con formas ya estilizadas y establecidas, sin dar la oportunidad a la creación de sus propias formas. La necesidad de educación no significa dar una fórmula para cada una de las técnicas, implica desarrollar innovación, a través de un dominio de ellas, y que el niño encuentre otras formas de expresión.

3.1 Antecedentes serigráficos

3.2 Serigrafía en el TIAP

3.2.1 Metodología del curso

3.2.1.1 Rol del asesor

3.2.1.2 Características del grupo

3.3 Programa de actividades

3.3.1 Organización de una clase

3.3.2 Ambiente y condiciones del espacio

3.3.2.1 Medidas de seguridad

3.4 Material y equipo de serigrafía

3.4.1 Marco

3.4.2 Tramas y telas

3.4.3 Rasero

3.4.4 Tintas y solventes

3.5 Procesos serigráficos

3.5.1 Proceso de bloqueador

3.5.2 Proceso de bloqueador con cera

3.5.3 Proceso de película de recorte

3.5.4 Proceso de fotoemulsión (Propuesta para impresión textil)

Síntesis capitular

Serigrafía,
una técnica versátil

3

3.1 Antecedentes serigráficos

El proceso serigráfico es relativamente nuevo, en los últimos treinta años ha evolucionado y ha pasado de ser un trabajo puramente manual, ha convertirse en un proceso industrial.

La serigrafía es un proceso de estarcido cuya historia tiene dos fases. Algunas culturas han dejado restos arqueológicos que evidencian la aplicación de plantillas desde hace más de mil años; los antiguos egipcios, romanos chinos y japoneses las usaban para decorar paredes, suelos, techos, cerámicas y tejidos, pero su combinación con tejidos tensados para imprimir, en la forma en que se usan hoy, data de principios de siglo.

El mayor inconveniente que han presentado las plantillas es la forma de vincular las áreas aisladas, dentro del dibujo principal, con él. Este problema se resuelve tradicionalmente practicando puentes que conservan unidas ambas partes de la plantilla. Se necesitaba un método que permitiera transferir diseños con zonas aisladas sin que los puentes quedarán reflejados en el producto final. Se atribuye a los japoneses el descubrimiento de la mejor solución para el problema. Cortaban dos papeles exactamente iguales para cada diseño que deseaban copiar, encolaban una trama de cabello humano sobre uno de ellos, de esta forma transferían complejos diseños a telas y vestidos. Pronto se sustituyó el cabello humano por hilo de seda fino, y así se mantuvo durante siglos el procedimiento de estarcido.

El primer equipo de serigrafía, parecido a lo que ahora tenemos ahora, llegó a finales del siglo, que fue testigo del despertar de un gran interés en Europa por la cultura japonesa. Pero hasta 1907 no se registró la primera patente basada en este procedimiento de impresión. La serigrafía floreció rápidamente en Norteamérica gracias a su aceptación entre los inmigrantes. El primer reporte fotográfico se realizó en E.U. en 1915, desde aquel momento la serigrafía entró en una nueva etapa.

Por lo que se refiere a los artistas, hay que decir que muchos usaron este procedimiento desde el principio de su introducción, en los decenios de 1930 y 1940. La culminación de este proceso ocurrió en los primeros años de los 60's, cuando la adecuación del aspecto fotográfico de la serigrafía al tipo de collages que practicaban artistas como Paolozzi, Warhol, Hamilton, etc. les hizo interesarse en el proce

dimiento y comenzaron a incorporarlo en gran medida al trabajo, tanto sobre lienzo como en papel, realizando imágenes que tienen vigencia hoy día. La serigrafía está presente en muchos campos; forma parte de muchos procesos de diseño y creación.

La técnica de **serigrafía** es mucho más compleja en cuanto a la ejecución, requiere de mucha paciencia, precisión y habilidad motriz en la preparación del **esténcil**, más sin embargo ofrece como principal virtud una reproducción de imágenes y calidad plástica y de expresión inigualable. La serigrafía ofrece una forma diferente de representar las ideas, sus diferentes procesos ofrecen alternativas en las que el niño puede encontrar un medio de expresión de características únicas.



Curso serigrafía 2001

La serigrafía permite **imprimir** casi en cualquier material, de cualquier tamaño, grueso, color y cantidad. Por sus características se usa mucho en trabajos artísticos, para reproducir obras artísticas o bien para crear las propias.

3.2 Serigrafía en el TIAP

El interés de integrar el taller de serigrafía dentro del TIAP ya había existido algunos años atrás, pero había sido suspendido por la falta de asesores capacitados en la técnica, resurge el interés aunque con cierto temor al fracaso, y se marca como principal objetivo introducir al niño en la enseñanza de una técnica como forma de expresión gráfica.

La propuesta de un taller de serigrafía para niños entre 10 y 12 años, se debe a que en esta edad buscan un grado más de complejidad en sus obras y encuentran en la técnica características que hasta el momento no les había ofrecido ninguna otra. Llama mucho su atención las bondades de la técnica, poder imprimir tantas copias como quieran, experimentar la impresión en diferentes sustratos, así como la brillantez de los colores en sus obras.

La serigrafía otorga una experiencia diferente en la que el infante puede elevar su

habilidad motriz así como su calidad plástica, al mismo que aprende a visualizar, representar y expresar de forma diferente su entorno.

3.2.1 Metodología del curso

Debido a las características de las sesiones del Taller Infantil de Artes Plásticas, el curso constaría de 13 clases de tres horas cada una, en las que el tiempo debe ser aprovechado al máximo para un mayor rendimiento del niño, es decir, las sesiones deben ser planteadas y planeadas de tal manera que permitan al niño desarrollar las actividades del día sin premuras, para permitir que estas se realicen lo mejor posible.

Dentro del TIAP se pretende fomentar la creatividad de los niños a través del cual se conseguirá la motivación al incentivar al niño a continuar con su desarrollo artístico.

A partir de la experiencia en el curso 2001 se proponen procesos serigráficos básicos que van de lo sencillo a lo complejo, se inicia reforzando las aptitudes psicomotrices y simultáneamente se estimula la parte creativa y se tiene como base los **elementos** geométricos, figurativos y abstractos, esta metodología funcionó satisfactoriamente en dicho curso.

La elección y libertad de los temas permite que el niño desarrolle su potencial al máximo y se motive a la experimentación artística como consecuencia de su inicio en las artes visuales.

El objetivo principal del curso es estimular la creatividad, sensibilidad y aptitudes artísticas a través de ejercicios que lo motiven a la experimentación y le permitan descubrir la versatilidad de la técnica y así poder expresarse libremente.

Es preciso destacar que lo que se propone en el curso es fomentar la creatividad; por ello presenta técnicas, pero no propone nunca la copia de modelos; el niño debe aprender las técnicas para hacer y realizar proyectos originales. En resumen, las técnicas del trabajo expuestas solo adquieren valor cuando cada niño los aplica a la realización de obras personales y por tanto únicas.

El curso promueve las tareas en grupo y la participación por lo que plantea que cada

niño adquiera como responsabilidad personal el cuidado de su material y la limpieza de lugar de trabajo y como responsabilidad grupal ofrecer su ayuda a sus compañeros y la limpieza del salón, de esta forma se enaltecen los valores de los niños.

Interactuar en un grupo enseña al infante a verse a sí mismo a través de los demás, a reconocer sus posibilidades, a poner en juego su capacidad y a ver sus límites. En el trabajo grupal cada integrante aprende a compartir, a aportar lo que sabe para alcanzar un logro común. La tarea grupal aumenta las posibilidades del aprendizaje, gracias al intercambio y participación de los niños.

3.2.1.1 Rol del asesor

El rol que juega el asesor es de suma importancia a nivel interdisciplinario y por que no en el ámbito social, ya que es él el transmisor de ideas y conocimientos, puede ser el motor que favorecerá posteriormente el cambio y el motivo de la continuación artística en el niño.

Si se desea asumir y colaborar con el cambio, se debe empezar por sí mismos y aprender a ser flexibles, a aceptar las diferencias para poder ofrecer a los niños un espacio para expresarse libremente y orientarlos a nuevas experiencias, abiertos y concientes a aprender de ellos. La tarea del asesor es fundamental para el éxito del curso.

Lo primero que debe hacer el asesor es un diagnóstico correcto del grupo que va a asesorar para poder plantear las actividades y evaluar la conveniencia de realizar dichas actividades individualmente, en parejas, subgrupos o con el grupo total.

Del asesor también dependerá la buena interacción del grupo ya que es él quien lo orienta para que prevalezca un ambiente de respeto confianza y **armonía**, sin permitir que ningún integrante anule al otro o lo agreda y se genere una competencia sana y positiva.

El papel del asesor será el de organizar las actividades, solo dirige y enseña la técnica, en ningún caso propone ni sugiere el tema y cuando el niño ya lo eligió, no interviene para corregirlo. El niño elegirá libremente los motivos de su obra y la distribu-

ción de ellos en el plano, y solamente el asesor le ayudará a comprender su obra para reproducirla con la técnica de serigrafía; es decir el asesor debe explicar en general los objetivos de la clase, así el niño entiende los requerimientos que se piden y que lo llevarán a la realización de su obra, así inicia con su boceto para posteriormente ser revisado y orientado de forma particular por el asesor para indicar los pasos a seguir en su trabajo.



Grupo del Curso serigrafía 2001

3.2.1.2 Características del grupo

Las características del grupo son muy importantes ya que de ellas dependerá el planteamiento de las actividades, así como los tiempos de las mismas.

El taller de serigrafía dentro del Taller Infantil de Artes Plásticas se abrió con un cupo de 12 niños, de edades entre los 10 y 12 años, y como principal requisito haber estado mínimo un año en el TIAP. Todas las actividades que se plantearon dentro del programa estaban alejadas de la realidad, ya que el curso tomó otro rumbo.

Las características del grupo de serigrafía 2001 fueron: 13 niños de edades entre los 8 y 13 años distribuidos de la siguiente manera, 2 niños de 8 años, 4 niños de 9 años, 3 niños de 11 años, 2 niños de 12 años y 1 de 13 años, así que la mitad de ellos eran niños con edades por debajo de lo previsto. Una de las ventajas que se tuvo fue que todos ellos ya habían estado en otros cursos del taller, por lo que se facilitó un poco el que entendieran la técnica de serigrafía, además ya estaban sensibilizados en las artes y poseen una habilidad motriz desarrollada.

3.3 Programa de actividades

El programa debe ser planeado en base a las características del grupo, y se debe tener en cuenta que el programa sufrirá cambios conforme a los avances del mismo, por lo que debe ser flexible y jamás impositivo, debe proponer más de lo que se espera pero nunca alejarse de la realidad ya que el asesor siempre debe tener pre-

sente que él sólo coordinará las actividades pero los niños son los que marcarán temas y tiempos de realización.

El programa temático, abarca los temas básicos de la serigrafía los cuales son necesarios para el correcto **procedimiento** de la técnica, no es obligatorio enseñar en clases cien por ciento teóricas, sino que el asesor puede hacer uso de su creatividad para la enseñanza de estos temas, para que sea fácil y el niño no sienta que asiste a una clase más como las de la escuela; un ejemplo de ello que funcionó y causó entusiasmo entre los niños fue, enseñarles la teoría del **color** a través de **degradados** en la impresión de sus trabajos, los colores que empleaban eran los **primarios** que al imprimir se combinaban y daban los **colores secundarios** y esto les gustó mucho y lo aprendieron ya que lo aplicaron en sus trabajos y se les hizo reflexionar acerca de la actividad.

Aunque el programa parece ambicioso y quizá aburrido, el niño aprende gracias a la buena didáctica del asesor.

El programa que se propone y que se llevo a cabo en el periodo 2001 es:

UNIDAD 1. PRINCIPIOS BÁSICOS.

- 1.1 Historia
 - 1.1.1 Estarcidos.
- 1.2 Materiales básicos
 - 1.2.1 Marco
 - 1.2.2 Rasero
 - 1.2.3 Tintas
- 1.3 Materiales de limpieza
- 1.4 Soportes de impresión
- 1.5 Medidas de seguridad
- 1.6 Impresión demostrativa

UNIDAD 2. REGISTRO

- 2.1 Qué es el registro
- 2.2 Tipos de registro

UNIDAD 3. COLOR

- 3.1 Teoría del color
- 3.1.1 Colores pigmento y luz
- 3.1.2 Colores primarios y secundarios

UNIDAD 4. PROCESO DE BLOQUEADOR

- 4.1 Materiales básicos del proceso
- 4.2 Diseño o dibujo (original)
- 4.3 Preparación del esténcil
- 4.4 Impresión
- 4.4.1 Ejercicio 1 (Impresión en papel, 1 tinta y degradados)

UNIDAD 5. PROCESO DE CERA

- 5.1 Materiales básicos del proceso
- 5.2 Elaboración de texturas
- 5.3 Preparación del esténcil
- 5.4 Impresiones
- 5.4.1 Ejercicio (Impresión colectiva de gran formato en tela)

UNIDAD 6. PROCESO DE PELÍCULA DE RECORTE (BASE THINNER)

- 6.1 Materiales básicos del proceso
- 6.2 Diseño
- 6.3 Preparación del esténcil
- 6.4 Impresión
- 6.4.1 Ejercicio 1 (Impresión en papel, máximo 4 tintas)

Para poder realizar las actividades es necesario planearlas sesión por sesión, y establecer los objetivos de las mismas para evitar contratiempos y tener listo el material y llevar un control de los tiempos. Así como para poder ver el avance del grupo.

Sesión 1

1° de Septiembre

Objetivo:

Integración del grupo a través de dinámicas que permitan conocer a todos los integrantes del mismo así como la interacción entre ellos.

El niño aplicará los principios históricos de la serigrafía, a través de la realización de impresiones con **estarcidos**

TEMA,

Integración de grupo

Principios históricos

Medidas de seguridad

Materiales básicos de impresión y mobiliario del taller

ACT. DE ENSEÑANZA

Clase teórica

Realización de estarcidos

Dinámica grupal

Carpeta de archivo

Práctica de impresión

RECURSOS,

Material didáctico visual

Pinturas vinílicas

Hojas blancas

-Marco (con estencil)

-Rasero

-Tintas

-Materiales de limpieza

Sesión 2

8 de septiembre

Objetivo:

- El niño practicará la serigrafía en algunos de los soportes en los que se puede aplicar la técnica

- Se analizará el proceso de bloqueador para la realización de bocetos.

TEMA:
Bocetos
Soportes
Práctica de impresión en diferentes soportes

ACT. DE ENSEÑANZA:
Realización de los primeros bocetos para su trabajo
Marco previamente preparado con proceso de bloqueador

RECURSOS:
Hojas blancas, lápices y goma
Ejemplos de impresiones
Tinta, Marco Rasero.

Sesión 3

22 de septiembre

Objetivo:

El niño aplicará la técnica de serigrafía mediante el proceso de bloqueador, teniendo como soporte papel y cartulina, a una sola tinta.

TEMA:
Procesos serigráficos
Preparación del estencil
Impresión

ACT. DE ENSEÑANZA
Clase teórica
Traslado del original a la malla.
Práctica de impresiones en papel y cartulina

RECURSOS
Ejemplos de impresiones y marcos preparados
Marco, bloqueador, pincel, lápiz, cinta adhesiva.
Marco con estencil, rasero, tintas, papel y cartulina.

Sesión 4

29 de septiembre

Objetivo:

- El niño aplicará el proceso de bloqueador en papel a una sola tinta, enfrentándose a los contratiempos que se pueda encontrar

TEMA:

Impresión (1 tinta)

Limpieza del marco

ACT. DE ENSEÑANZA:

Práctica de impresión con una sola tinta, sobre papel
Limpiar la malla, quitando el exceso de tinta

RECURSOS:

Marco con estencil, papel o cartulina, rasero, tintas.
Materiales de limpieza.

Sesión 5

6 de octubre

Objetivo:

- El niño aplicará la teoría del color a través de degradados
- El niño aprenderá a limpiar el marco.

TEMA:

Teoría del color

Colores secundarios

Limpieza del marco

ACT. DE ENSEÑANZA:

Clase teórica

Práctica de impresión con degradado aplicando dos colores primarios para obtener secundarios

Limpiar la malla, quitando el estencil ocupado,

RECURSOS:

Marco con estencil, papel o cartulina, rasero, tintas.
Materiales de limpieza.

Sesión 6

13 de octubre

Objetivo: El niño practicará la impresión realizando una composición colectiva en gran formato, para la participación en la Mega Ofrenda de la UNAM.

TEMA:

Proceso de cera, Día de muertos
Coordinación de grupo, aplicar principios de composición
Impresión

ACT. DE ENSEÑANZA

Clase teórica
Traslado del original a la malla.
Realizar una impresión colectiva de gran formato
Práctica de Impresión

RECURSOS

Material básico del proceso
Manta.

Sesión 7 y 8

20 y 27 de octubre

Objetivo: El niño practicará la impresión realizando una composición colectiva en gran formato, para la participación en la Mega Ofrenda de la UNAM.

TEMA:

Día de muertos
Coordinación de grupo
Aplicar principios de composición
Impresión con tinta para textiles

ACT. DE ENSEÑANZA

Realizar una impresión colectiva de gran formato
Práctica de Impresión

RECURSOS

Material básico del proceso
Manta

Sesión 9

3 de noviembre

Objetivo: El niño aplicará el proceso de película de recorte a 2 ó 3 tintas, resolviendo problemas de registro.

TEMA:

Dinámica de relajación y motivación
El esténcil, proceso de película de recorte

ACT. DE ENSEÑANZA

Clase teórica
Realización de los positivos en la película de recorte

RECURSOS

Grabadora, música instrumental
Ejemplos de impresiones
Película de recorte base thinner

Sesión 10

10 de noviembre

Objetivo: El niño resolverá problemas de registro con más de 2 tintas.

TEMA:

El esténcil
Composición libre

ACT. DE ENSEÑANZA:

Traslado de los positivos a la malla
Usar los procesos anteriores para enriquecer la composición de la obra
RECURSOS
Positivos de película de thinner y solvente.
Materiales básicos de los otros procesos.

Sesión 11, 12 y 13

3 de noviembre

Objetivo: El niño aplicará el proceso de película de recorte a 2 ó 3 tintas, resolviendo problemas de registro.

TEMA

Proceso de película de recorte
Impresión
(Tema sugerido animales)

ACT. DE ENSEÑANZA

Práctica de Impresión

RECURSOS

Materiales básicos de Impresión

3.3.1 Organización de una clase

"La capacidad creadora del alumno sólo necesita para ponerse en funcionamiento de un buen estímulo que apunte no solo a lo intelectual sino también a lo sensible"⁴¹

El estímulo podrá ser cualquier cosa como una palabra, un objeto, un recuerdo, movimientos, sonidos, música, etc. las posibilidades son infinitas y el asesor debe poner en práctica su creatividad e ingenio para conseguirlo y establecer la mejor dinámica grupal acorde a la tarea.

El desarrollo de una clase debe constar de cuatro etapas que considero son las que la componen:

- Relajación

41 - Alvarado Ana; El taller de plástica en la escuela; Editorial Troquel; Argentina; 1990; p 21

- Estimulación
- Productiva
- Responsabilidad

Etapa 1, Relajación.- En esta etapa a lo que se refiere es que el alumno al llegar al taller trate de dejar afuera todo lo que pueda interferir en ese momento; algunas actividades pueden ser: relajar el cuerpo, ubicarse en un lugar y platicar de la sesión anterior, escuchar música, caminar, estiramientos, etc.

Etapa 2, Estimulación.- Es muy importante este momento, ya que aquí se encontrará el estímulo que impulsará la actividad, y del que se iniciará la participación de todo el grupo, todos opinan acerca del tema y lo eligen.

Etapa 3 Productiva.- Inicia con las indicaciones del asesor, quien explica los objetivos del trabajo y el procedimiento de la técnica así como las características que esta tiene y las ventajas que de ella podemos obtener. El niño inicia con el bocetaje y la realización de su original para después proceder a la preparación de los estenciles y la impresión.

Etapa 4 Responsabilidad.- Casi al término de la sesión (aproximadamente 15 minutos antes) el niño debe iniciar a prepararse para la salida, debe guardar su material, limpiar su *marco* y *rasero* así como el lugar que ocupó; es muy importante que cada niño se haga responsable de cumplir con esta parte ya que será él quien busque su material la siguiente sesión.

A continuación se dará un ejemplo de una sesión que tuvo gran aceptación por parte de los niños y que se refleja en los resultados de la realización de sus obras.

- Etapa de relajación: Todos formamos un círculo y nos sentamos en los bancos, se indicó que debían cerrar los ojos y tensar todos y cada uno de los músculos, contrayéndolos lo más que pudieran, de la cabeza a los pies y viceversa, conteniendo la respiración, el ejercicio se repitió tres veces y entre cada una soltaban su cuerpo, se relajaban y respiraban, esta actividad ayudó a liberar las tensiones.

- Etapa de estimulación. Posteriormente todos se acostaron sobre las mesas y optaron

por una posición cómoda en la que debían relajar su cuerpo, se les puso música de fondo (tranquila e instrumental). La actividad consiste en ir nombrando objetos, los cuatro elementos agua, aire, tierra, fuego, climas, animales y que de ellos vayan imaginando que son y tomar forma de lo que se les pide. Los niños ya habían determinado que el tema de su siguiente trabajo sería de animales; por lo que se les menciona que visualizaran el animal al que iban a dibujar, que lo observarían, como era, color, textura, tamaño, que hacían, donde estaba, etc; posteriormente tenían que ser ese animal y pensar en como les gustaría que los dibujaran, luego se les dijo que permanecieran así hasta que ellos determinaran pertinente, se sentaron y se les preguntó como se sentían, todos dijeron que tranquilos y que ya querían dibujar.

Los niños que llevaron a cabo esta actividad mostraron un mayor rendimiento y mejores resultados en la creación de sus obras, que aquellos que no asistieron y no cumplieron con la dinámica de la clase.

- Etapa productiva. Iniciaron su boceto y todos al primer intento obtuvieron lo que querían, se concentraron y representaron con facilidad al animal que eligieron.

Se prepararon los estenciles y la impresión fue complicada ya que en muchos casos eran más de tres tintas, pero los resultados fueron muy satisfactorios.

La cuarta etapa todos la realizaban gustosos ya que sabían que su marco era su responsabilidad ya que de él dependía su trabajo.

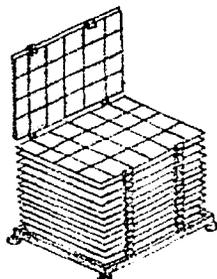
Como podemos darnos cuenta del planteamiento de la clase y de la buena relación de los dos asesores así como con los niños depende el éxito de la sesión y los resultados gráficos.

3.3.2 Ambiente y condiciones del espacio

"El desarrollo de la personalidad del niño y el clima en el que se efectúa su proceso de comunicación estética son factores que condicionan en gran manera su expresión"⁴²

Si las actividades son realizadas en un ambiente tranquilo y con un estado anímico favorable evidentemente se reflejará en la calidad del trabajo.

42- Balada Monciús, Marta; La educación visual en la escuela; Ediciones Paidós; Barcelona; 1984 p. 61



Rack de secado

"Igualmente si se establece una relación alumno maestro en la que se respire comprensión y apreciación en lugar de estimulación competitiva, entonces se favorecerán los resultados y la posibilidad de que cada niño se manifieste como es"⁴³

No solo las relaciones interpersonales son importantes para el desarrollo pleno de la expresión sino que también depende mucho del espacio físico en el que se desempeñen las actividades. Para llevar a cabo un taller de serigrafía se requiere de un espacio amplio y bien ventilado, con buena iluminación pero sobre todo que cuente con el mobiliario suficiente para la realización de la técnica como son: mesas de impresión, área de limpieza (con instalación de agua) y un área de secado, la cual es muy importante, si se cuenta con un rack de secado profesional pero sino, puede funcionar una especie de tendedero (un lazo y pinzas).

El taller de serigrafía infantil se llevo a cabo dentro de las instalaciones de la Escuela Nacional de Artes Plásticas por lo que tuvo todas las facilidades y se realizó en uno de los dos talleres con los que cuenta la escuela, cabe mencionar que el espacio esta bien acondicionado para la realización de la técnica en cuanto a mobiliario pero como único inconveniente que se tuvo fue que las mesas eran muy altas para los niños más pequeños. La solución ante este problema puede ser el uso de bancos que permitan al niño alcanzar la mesa y por tanto facilitar su trabajo.

El taller infantil de serigrafía contó con el espacio ideal y el ambiente favorable para llevar a cabo sus sesiones, lo cual se vio reflejado en la calidad de las obras.

3.3.2.1 Medidas de seguridad

Es muy importante considerar y poner especial atención e interés en este punto ya que debido a que se trabaja con infantes y son ellos la columna principal de nuestro curso, por lo que debemos tener el mayor de los cuidados y prevenir cualquier incidente.

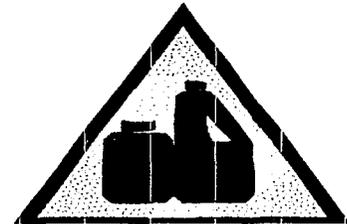
43 - Balada Monciús, Marta; La educación visual en la escuela; Ediciones Paidós; Barcelona; 1984 p. 61

Lo primero que se debe tener en cuenta es la elección de los materiales y herramientas de trabajo; por lo que se propone que los **solventes** y tintas a emplear sean libres de tóxicos, las tintas con las que se trabajó fueron con estas características, son bajas en toxicidad (tintas tipo Kartel SP, Sánchez) y como solventes P10100 (Sánchez) y agarrás que aunque este último es un poco más tóxico se cuidaba mucho la ventilación del lugar; en algunas ocasiones fue necesario el uso del thinner pero se hizo bajo el mismo cuidado y evitar la inhalación por tiempos prolongados.

Es importante hacer partícipes a los niños en cuanto a las reglas del taller y a las medidas de seguridad, ya que si son ellos quienes reflexionan acerca de estos puntos, será más benéfico a que si se les dice y trata de imponer, toman más conciencia y les dan el respeto y la importancia que requiere, puesto que son ellos quienes las proponen, entre las más importantes están:

- Uso de bata para proteger su ropa
- Usar mascarilla de protección
- Mantener ventilado el taller
- No jugar dentro del taller
- No correr
- No comer
- Tirar las estopas sucias en la basura
- No manchar a sus compañeros con tinta, etc.

Estas son algunas de las medidas que fueron propuestas y respetadas por ellos mismos por lo que fueron más importantes, que si los asesores las hubiéramos propuesto.



Usar señales preventivas y restrictivas para evitar accidentes

3.4 Material y equipo de serigrafía

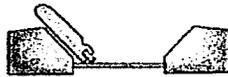
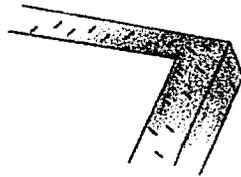
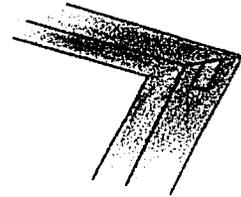
3.4.1 El marco

El marco es el apoyo sobre el cual se tensa la tela; juntos forman la **pantalla**. El marco de madera es el tipo más confiable, y elegido por la mayoría de los principiantes. La madera debe tener el grano recto y no estar torcida; la madera más recomendada es el cedro. Las esquinas contienen el esfuerzo de la tensión y deben estar adecuadamente pegadas y embonadas. Todos los marcos de madera deben cubrirse de un acabado protector repelente al agua y a la tinta, el más usado es la goma laca.

Los marcos prefabricados probablemente son más económicos, y están hechos con el material adecuado y con esquinas correctamente unidas. Se pueden adquirir marcos en tamaños que se incrementan de 10 en 10 cm. Desde 20 x 30 hasta 270 x 190 cm.

Los marcos metálicos son utilizados en su mayoría por los impresores profesionales, son más durables y, si se tensan correctamente hacen más sencillo registrar las impresiones pues no se **alabea**. Los marcos de metal se hacen de aluminio, que se maneja fácilmente por su ligereza pero que puede distorsionarse si se le coloca incorrectamente en la mesa de impresión.

Para el taller se emplearon marcos de madera de 50 x 40 cm., con bases de bisagras universales para facilitar su manejo a los niños.



Características del marco

3.4.2 Tramas y telas

Una amplia gama de materiales puede estirarse sobre el marco para hacer la pantalla. Lo que se elija depende del trabajo que uno quiere. El tamaño de la trama de la tela se mide en hilos por centímetro. La "apertura de la **trama**" es la distancia entre los hilos, y el "área abierta" el porcentaje de aperturas de la trama contra los hilos en un área de tela.

La tela que se elija debe ser lo más fuerte posible para evitar que se rasgue cuando se estire. El material debe ser inerte e impermeable a las sustancias que estarán en contacto con él.

El peso de la tela se describe mediante las letras T o HD (que reemplazan el antiguo sistema de letras donde S = fino, M = medio, T = pesado y HD = trabajo extra pesado). T se refiere al trabajo normal, es más útil para las bellas artes y la impresión a mano. HD se utiliza para trabajo pesado y para grandes corridas a máquinas. Una trama HD con el mínimo conteo que una trama T requieren mayor presión del rasero durante la impresión y deposita una película de tinta más fina.

El conteo de la trama limita el área abierta de la trama. Una trama fina con alto conteo (150 T) permite que solo se imprima una película delgada de tinta, una basta (42 T) permite una película gruesa.

Tipos de telas

Hay seis tipos diferentes de tela adecuados para hacer pantallas, que varían en sus características, costo y en sus adecuaciones para sus distintos usos.

- Organdí: tela de algodón con una trama de 70 a 90 hilos por pulgada, es fácil de tensar, se producen impresiones pequeñas, aunque se deteriora con rapidez.
- Seda: Era la tela originalmente usada para esta técnica, debe humedecerse al estirla y en la mayoría de las ocasiones es inferior a los materiales sintéticos.



120 T
Para papeles satinados y
plastificados



90 T
Para toda clase de
materiales



60 T
Materiales porosos

Mallas de serigrafía



Raseros y sus características

- Telas de Mono filamento de Nylon: Se producen con hilos o filamentos más finos que los de seda y son más fuertes y elásticos. Si se tensa adecuadamente el Nylon es un buen material para propósitos generales.

- Poliéster de Monofilamento: Es el mejor material a usarse para imprimir ediciones limitadas por las necesidades de un registro preciso.

Las telas que se usan con mayor frecuencia son las de nylon, y el taller cuenta con marcos con tela nylon de trama 90T, este año nos tuvimos que adecuar al material con el que se contaba; pero es más recomendable tela nylon de 75T, ya que el tiempo de impresión de los niños no es tan rápido y muchas veces la malla se tapa debido al secado acelerado de la tinta.

3.4.3 El rasero

El rasero se usa para presionar la tinta haciéndolo pasar por las áreas abiertas de la malla y sobre el papel que está abajo. La forma más básica del rasero es un trozo de cartón recto, cortado en ángulo agudo. En el taller hay tres tipos de rasero de uso común que viene en distintos tamaños (el rasero de mano, el rasero de un brazo y el compuesto).

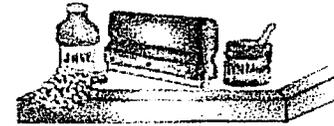
El rasero de mano: se forma de una hoja flexible insertada en una ranura abierta en una mango de madera de madera cuyo perfil debe ser cómodo.

El rasero de brazo: va fijado a la parte posterior de la mesa de impresión y se mueve por un riel que corre paralelo al frente de ésta.

El rasero compuesto: puede usarse tanto para impresión manual o con unidad de un brazo, ya que la hoja está

sostenida por un riel de metal a lo largo.

- La hoja del rasero está fabricada ya sea de hule o de poliuretano, que mantiene su extremo afilado durante más impresiones. Ambos tipos de hoja se usan para imprimir en superficies lisas y brillantes que no son absorbentes, como el vidrio, el plástico o madera recubierta. Los raseros de flexibilidad media se usan para imprimir sobre todas las superficies absorbentes, donde se usa un rasero de un brazo o una máquina automática. Las hojas blandas son ideales para la impresión a mano, ya que son flexibles y se ajustan a las ondulaciones del material en que se imprime.



Materiales principales para serigrafía

Los raseros deben de tener un tamaño ideal, por lo cual se debe considerar el tamaño del marco, en este caso también debemos de tomar en cuenta que las manos de los niños son pequeñas, por lo que se debe elegir un rasero ligero, resistente y de un tamaño considerable para su manejo, en el taller se cuenta con raseros de mango de aluminio de 25cm.

3.4.4 Tintas y solventes

- Las tintas con base de Aceite: La mayoría de las impresiones artísticas se hacen usando tintas con base de aceite. Éstas habitualmente tienen un acabado mate, son bastante resistentes a los rasguños y tienen pigmentos de alta calidad. La consistencia y el tiempo de secado de la tinta pueden controlarse por el tipo de thinner o solvente que se usa: rápido, estándar o retardante. Los solventes rápidos y estándar se usan cuando se imprime a gran velocidad con una impresora semiautomática, que requiere un tiempo correspondientemente corto para facilitar el uso de un túnel de secado. Para la impresión manual un solvente retardante permite un ritmo más lento de impresión y tiempo para revisar cada impresión sin que la tinta se seque en la malla.

- Acabados. Es posible sobreimprimir colores mate de base aceite con barnices lustrosos o sedosos para producir superficies de diferentes calidades. Para obtener un

efecto realmente lustroso, debe usarse una tinta de oxidación o barniz, teniendo presente que se secan por medio de una reacción química que requiere 24 hrs. En rack de secado.

- Tintas con Bases de Agua. Las tintas con base de agua, como las que se usan en las escuelas, tienen una desventaja inherente en el hecho de que, cuando se imprimen sobre papel, este cambia de tamaño al absorber el agua. Las ventajas de las tintas con base de agua son que se les diluye fácilmente con agua y presentan mucho menos problemas para limpiarlas que las tintas con base de aceite.

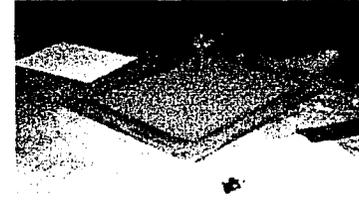
El uso de tintas base aceite en un taller infantil es muy difícil y riesgoso de manejar; pero no imposible si se tienen las medidas de seguridad adecuadas, además se deben tener muy en cuenta las características de las tintas, ventajas y desventajas de las mismas, ya que existen diferentes marcas y tipos según su uso en el mercado, así como solventes con grados de toxicidad muy variados. Así se debe elegir una tinta baja en tóxicos (Tinta Kartel SP de Sánchez) y se debe usar un retardante, que como su nombre lo dice evita el secado rápido de la tinta, y evita que ello pueda traer complicaciones en la impresión.

3.5 Procesos serigráficos

3.5.1 Proceso de bloqueador

Es el proceso más básico y elemental, posee grandes ventajas expresivas y de realización.

Su desarrollo se basa en aplicar bloqueador con un pincel de estenciles en las partes del diseño por donde no queremos que pase la tinta formándose un positivo y un negativo de la figura o figuras a imprimir.



Preparación del estencil

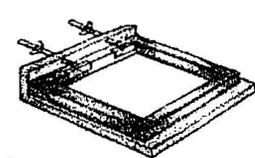
Para hacer el bloqueo podemos utilizar diferentes materiales: recorte de papel, cintas adhesivas o bloqueadores solubles al agua de uso serigráfico. Cualquier obturador que pueda fijarse a la malla e impedir el paso de la tinta servirá en este proceso. Tanto el papel como los adhesivos han sido desplazados por el bloqueador líquido, debido a la poca resistencia que presentan esos materiales.

Materiales específicos:

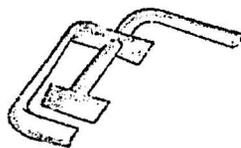
- a)Pincel
- b)Bloqueador de agua

Indicaciones preliminares:

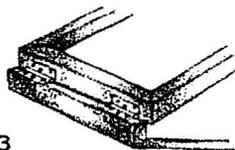
- 1.En primer lugar debemos analizar si el diseño que queremos imprimir es adecuado a las características de la técnica que vamos a usar.
- 2.Contar con el material básico: **Bastidor** de formato 40 x 50 cm, malla en abertura 72pts , rasero, tinta Kartel SP y solvente apropiados, material receptor, materiales de recuperación tipo y cantidades necesarias.
3. Contar con el material específico, tomando en cuenta las características del diseño. Es muy recomendable un diseño con plastas y poco detalle.
4. Realizar el proyecto al tamaño con trazos exactos, ya sea a color o con guía del mismo.
5. Planear el **tiraje** tomando en cuenta aspectos de cantidad, acabado, espacios y tiempo.



1



2



3

- 1- Marco con visagra fija
 2- Visagra universal
 3- Marco con base y visagra universal

6. Recordar aspectos básicos de la Impresión como:

- a) Densidad adecuada de la tinta
 - b) Práctica del rasado con la inclinación y presión adecuadas.
 - c) Malla bien tensada y totalmente limpia.
 - d) Material receptor perfectamente cortado, para evitar errores de registro.
 - e) Colocación precisa de registros. Se recomienda utilizar una sola tinta y emplear la creatividad utilizando papel de color o impresión de degradados.
 - f) Chequeo de **bisagras** o sistema de canal de la mesa de impresión, para evitar movimientos.
7. Checar sistemas de seguridad; uso de mascarilla, existencia de extinguidores, extractor de aire, botiquín y rutas de evacuación. Los asesores deben tomar muy en cuenta este punto para evitar accidentes.

Características del diseño:

Tomando en cuenta que la técnica es muy elemental y que su recurso más importante es la habilidad manual, buscar un diseño que no requiera de mucha precisión, ya que se utilizará el pulso. Puede realizarse figura, geometría, abstracción o una combinación de las tres. Podrá ser una configuración con curvas y rectas, platas, **líneas** delgadas o gruesas (de preferencia no emplear líneas muy delgadas) y texturas muy libre; puede manejarse cualquier **formato**, y se recomienda sea no menor de tamaño carta 21.5 x 28 ni mayor de 25 x 32 cm.

Desarrollo:

En este punto mencionaremos los pasos uno a uno, comenzando por el bocetaje y pruebas de color como parte del proceso de diseño, para posteriormente abordar la impresión.

Paso 1. Bocetaje. Conociendo las características de la técnica, se puede elaborar el diseño adecuado. Propondremos las primeras imágenes. Discriminando podemos llegar a la elección final y realizar el boceto al tamaño, o ampliar o reducir en fotocopia.

Cabe señalar que la discriminación y elección del diseño debe ser iniciativa del niño, el asesor sólo orienta el desarrollo de su trabajo, jamás debe alterar las imágenes de los niños.

Paso 2. Pruebas de color. Se pueden hacer en cualquier técnica de uso sencillo: lápiz de color, acuarelas, plumones, etc.

Paso 3. Realización del proyecto al tamaño. El trazo de este dibujo deberá ser lo más fiel posible a la forma deseada en el impreso, ya que nos servirá como prototipo y original de registro.

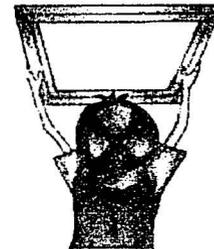
Paso 4. Planeación del tiraje. Este se basa en aspectos de cantidades, acabados, espacios y tiempos citados en indicaciones preliminares. Los tiempos no se imponen los tiempos son marcados por la habilidad y ritmo de trabajo del grupo.

Paso 5. Realización del esténcil. Se **calca** la figura al bastidor con un lápiz de punta chata y se procede a bloquear los bordes de la misma con un pincel. Si el diseño es en varios colores iremos haciendo el esténcil uno a uno, es decir, color por color.

Cuando el diseño tiene formas curvas, el bloqueo es con pincel a pulso; si tiene rectas, nos podemos ayudar con



Traslado del dibujo a la malla



Checar a contra luz si existen defectos de bloqueo



Impresión

una cinta adhesiva como guía para que quede más derecha. Una vez terminados los bordes se bloquea todo el bastidor quedando solamente abierta la parte que se ha de imprimir. Ya seco, debemos verificar si la calidad del bloqueador es pareja, o sea, que no existan hoyos. Si los hay, basta con retocar las partes mal bloqueadas, revisar a contra luz es el método ideal para detectar los defectos de bloqueado, quedando entonces listo para imprimir, cuando esté totalmente seco.

Paso 6. Colocación de registros. El tipo de registros, su adecuada colocación y la ubicación son de suma importancia, ya que estos le dan la posición deseada a nuestro diseño, optimizando la calidad del impreso, sobre todo cuando hay más de una tinta. Elegido el tipo de registros se colocan pegados a la base o mesa de impresión, con algún adherente de buena calidad, que no permita que se mueva o caigan.



Recuperación de la malla

Paso 7. Impresión. Lo primero será preparar la tinta, tomando en cuenta su densidad y cantidad adecuadas. Se vacía una pequeña cantidad para realizar una o dos impresiones a manera de prueba. Si el resultado es favorable, se agrega más tinta y se prosigue la impresión hasta terminar el tiraje planeado. Si la impresión es errónea, tendremos que revisar puntos básicos para encontrar la causa y corregirlas antes de seguir con la impresión.

Paso 8. Recuperación de la malla. El lavado de la malla resulta un punto importantísimo, ya que de esto depende el poder volver a usarla. Si la recuperación es parcial, quiere decir que sólo retiraremos el exceso de tinta, pero sin borrar el estencil; si es total, eliminaremos todo. La recuperación debe seguir el siguiente procedimiento:

a)Retirar el exceso de tinta por medio de una espátula

plana o materiales plastificados.

b) Limpieza total de la tinta con una **estopa** húmeda de solvente de la misma, repitiendo esta operación las veces que sea necesario, usando estopa limpia cada vez hasta que la malla quede como estaba antes de empezar a imprimir. Hasta aquí su recuperación es parcial.

Para borrar el esténcil se requiere de agua solamente, ya que en este caso se usa bloqueador de agua y puede ser al chorro o con estopa empapada. Ya retirados la tinta y el bloqueador, se desengrasa con thinner, que también elimina partículas de tinta endurecida. Aquí la recuperación ya es total.

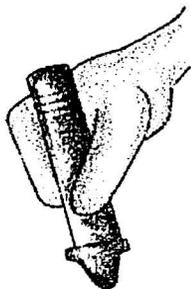
Se aconseja el uso de estopas bien mojadas, para ello se deben proporcionar recipientes con agua para que los niños no se acerquen a la toma de agua y se evite el desperdicio del líquido o la actividad se preste al desorden.

Las dificultades que pudiéramos encontrar en esta técnica serían básicamente un bloqueador de mala calidad, que al imprimir se levantara y formara zonas abiertas no deseadas; también la mala aplicación de éste cuando la capa no es uniforme, aunque sea de buena calidad puede tener problemas de este tipo. Por otro lado, si la habilidad manual no es muy buena los bordes del diseño quedarán "mordidos" y el contorno será muy impreciso, esto es muy probable suceda al trabajarlo con los niños, pero es un defecto que se convierte en efecto ya que agrega expresividad al trabajo.

Los problemas de calidad en los productos se pueden resolver al no comprar envases sin marca, y los de la habilidad con la práctica constante.

Observaciones en el curso

En el curso 2001 se observó gran aceptación e interés por parte de los niños, ya que causó asombro la técnica, por lo novedoso que resulta reproducir su obra tantas veces como lo deseen. Aunque existieron pequeñas dificultades en el proceso de la impresión ya que la presión sobre el rasero al imprimir o la densidad de la tinta no eran la adecuadas, por lo tanto el asesor debe estar pendiente de todo detalle.



Proceso de bloqueador con cera

3.5.2 Proceso de bloqueador con cera

El nombre de éste proceso se deriva precisamente del material principal que se usa para realizar la impresión: podemos usar una vela o una crayola, y para efectos más específicos, cera caliente.

Se dibuja en forma positiva con cera sobre la malla el diseño tal cual queremos reproducirlo. Este dibujo servirá de bloqueador al bloqueador, que en éste caso tiene que ser forzosamente de agua.

Se aplican dos capas uniformes de bloqueador sobre la malla una de ida y otra de regreso, ya seco el bloqueador se retira la cera con aguarrás y queda listo el estencil.

Materiales específicos:

- a) Vela, crayola o cera caliente.
- b) Bloqueador de agua.
- c) Aguarrás.

Estos materiales han conservado su uso tradicional y, hasta hoy, no se conocen sustitutos artificiales de tipo químico.

Indicaciones preliminares:

Este punto es idéntico para los tres procesos básicos que fueron utilizados en el Taller Infantil (véase proceso de bloqueador).

Características de diseño:

Este proceso, aunque sencillo en su desarrollo, puede utilizarse para diseños muy creativos, ya que se puede enriquecer con toda clase de **texturas**, tanto naturales como artificiales, según la habilidad y creatividad del niño. A ellos les resulta mucho más

atractivo ya que obtienen efectos mucho muy variados que al aplicarlos a la técnica resultan obras extraordinariamente ricas visualmente. Los diseños que pueden realizarse son muy libres, siendo impropio utilizar líneas muy rígidas o trazos muy precisos.

Recordemos que entre más elementos usemos, mayor será el conocimiento de las posibilidades de ésta técnica. Se pueden aplicar diseños figurativos, geométricos o abstractos, enriqueciéndolos con materiales texturizados de todo tipo. Se puede utilizar el *claroscuro*, e inclusive pequeñas plastas.



Realización del estencil

Creación de texturas

Para obtener las texturas que se emplearan en este proceso puede ser a través de dos métodos:

- 1) El más sencillo es tenerlas de materiales texturizados, aunque difícilmente se tendrá una amplia variedad a la mano.
- 2) Es más recomendable la creación de las texturas, ya que esto permitirá el desarrollo de la creatividad y de esta forma el niño tendrá mayor posibilidad de experimentar con ellas para encontrar la que mejor se ajuste a su diseño. El método es muy sencillo: en un rectángulo de 10x15 cm. de cartulina ilustración se dibujarán las texturas con bolígrafo, marcándolas fuertemente para que se logren percibir por el tacto.

Desarrollo:

Paso 1. Bocetaje. Conociendo las características de la técnica, se puede elaborar el diseño adecuado. Propondremos las primeras imágenes. Discriminando podemos llegar a la elección final y realizar el boceto al tamaño, o ampliar o reducir en fotocopia.

Paso 2. Pruebas de color. Se pueden hacer en cualquier técnica de uso sencillo: lápiz de color, acuarelas, plumones, etc.

Paso 3. Realización del proyecto al tamaño. El trazo de este dibujo deberá ser lo más fiel posible a la forma deseada en el impreso, ya que nos servirá como prototipo y original de registro.

Paso 4. Planeación del tiraje. Este se basa en aspectos de cantidades, acabados, espacios y tiempos citados en indicaciones preliminares. Los tiempos no se imponen los tiempos son marcados por la habilidad y ritmo de trabajo del grupo.

Paso 5: Realización del esténcil: Una vez realizado el prototipo se calca con un lápiz suave el **contorno** de la figura para limitar la zona que vamos a trabajar. Esto sólo para el primer color, que debe ser el más claro. Aplicamos la cera, ayudándonos con las texturas ya elegidas, también a manera de calca, poniendo el material texturizado bajo la malla y tallando por la parte de encima con la cera, sólo en las partes positivas de nuestro diseño. Si se trabaja con un diseño que tenga **contraste** clarooscuro, la cera deberá trabajarse también de esta forma, pero tallando con más fuerza en las partes oscuras y con menor fuerza en las partes claras. Cuando se ha terminado de dibujar con la cera, se aplica el bloqueador con ayuda del rasero vaciándolo en uno de los bordes del bastidor, preferentemente del lado donde se puso la cera y pasándolo en dos rasadas abundantes y parejas, por encima de todo el dibujo. El bloqueador queda extendido por toda la malla, actuando la cera como bloqueador del bloqueador no permitiendo que éste se adhiera a la zona donde se encuentra el dibujo. Una vez seco el bloqueador, se retira la cera con una estopa mojada en aguarrás, lo que provoca que se diluya y deje abierta la malla y permita el paso de la tinta. Evaporado el solvente, el esténcil está listo para imprimir.

Paso 6. Colocación de registros. El tipo de registros, su adecuada colocación y la ubicación son de suma importancia, ya que estos le dan la posición deseada a nuestro diseño, optimizando la calidad del impreso, sobre todo cuando hay más de una tinta. Elegido el tipo de registros se colocan pegados a la base o mesa de impresión, con algún adherente de buena calidad, que no permita que se mueva o caigan.

Paso 7. Impresión. Lo primero será preparar la tinta, tomando en cuenta su densidad y cantidad adecuadas. Se vacía una pequeña cantidad para realizar una o dos impresiones a manera de prueba. Si el resultado es favorable, se agrega más tinta y se prosigue la impresión hasta terminar el tiraje planeado. Si la impresión es errónea,

atractivo ya que obtienen efectos mucho muy variados que al aplicarlos a la técnica resultan obras extraordinariamente ricas visualmente. Los diseños que pueden realizarse son muy libres, siendo impropio utilizar líneas muy rígidas o trazos muy precisos.

Recordemos que entre más elementos usemos, mayor será el conocimiento de las posibilidades de ésta técnica. Se pueden aplicar diseños figurativos, geométricos o abstractos, enriqueciéndolos con materiales texturizados de todo tipo. Se puede utilizar el **claroscuro**, e inclusive pequeñas plastas.

Creación de texturas

Para obtener las texturas que se emplearan en este proceso puede ser a través de dos métodos:

- 1) El más sencillo es tenerlas de materiales texturizados, aunque difícilmente se tendrá una amplia variedad a la mano.
- 2) Es más recomendable la creación de las texturas, ya que esto permitirá el desarrollo de la creatividad y de esta forma el niño tendrá mayor posibilidad de experimentar con ellas para encontrar la que mejor se ajuste a su diseño. El método es muy sencillo: en un rectángulo de 10x15 cm. de cartulina ilustración se dibujan las texturas con bolígrafo, marcándolas fuertemente para que se logren percibir por el tacto.

Desarrollo:

Paso 1. Bocetaje. Conociendo las características de la técnica, se puede elaborar el diseño adecuado. Propondremos las primeras imágenes. Discriminando podemos llegar a la elección final y realizar el boceto al tamaño, o ampliar o reducir en fotocopia.

Paso 2. Pruebas de color. Se pueden hacer en cualquier técnica de uso sencillo: lápiz de color, acuarelas, plumones, etc.



Realización del estencil

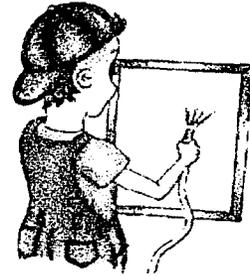
tendremos que revisar puntos básicos para encontrar la causa y corregirlas antes de seguir con la impresión.

Paso 8. Recuperación de la malla. El lavado de la malla resulta un punto importantísimo, ya que de esto depende el poder volver a usarla. Si la recuperación es parcial, quiere decir que sólo retiraremos el exceso de tinta, pero sin borrar el estencil; si es total, eliminaremos todo. La recuperación debe seguir el siguiente procedimiento:

- a) Retirar el exceso de tinta por medio de una espátula plana o materiales plastificados.
- b) Limpieza total de la tinta con una estopa húmeda de solvente de la misma, repitiendo esta operación las veces que sea necesario, usando estopa limpia cada vez hasta que la malla quede como estaba antes de empezar a imprimir. Hasta aquí su recuperación es parcial.

Para borrar el estencil se requiere de agua solamente, ya que en este caso se usa bloqueador de agua y puede ser al chorro o con estopa empapada. Ya retirados la tinta y el bloqueador, se desengrasa con thinner, que también elimina partículas de tinta endurecida. Aquí la recuperación ya es total.

Las dificultades que podemos tener con ésta técnica pueden ser de habilidad o de método, al no seguir el proceso el orden lógico propuesto. Esta técnica tiene aplicación en la serigrafía artística, por su riqueza visual y libertad creativa.



Recuperación de la malla al chorro de agua



Proceso de película de recorte

3.5.3 Proceso de película de recorte

Esta técnica tiene como particularidad ser más fiel en cuanto a delimitación; permite realizar figuras geométricas precisas e, inclusive, líneas aunque no muy finas. Se utiliza en la impresión de fondos o figuras en alto contraste, cuando no hay mucho detalle en el dibujo. Existen comercialmente varios tipos de películas que se adhieren, según el caso con solventes como thinner, agua, etc. Cada una, según la marca, presenta diferentes calidades y resistencia a tirajes largos. La película viene unida a un soporte protector de acetato o papel encerado que la protege y permite el corte de islas. La película de recorte viene en rollo y

se puede adquirir por metro. La más resistente y que presenta menos problemas de adherencia es la de thinner.

Materiales específicos:

1. Película de recorte. (thinner)
2. Cutter.
3. Solvente (adherente).
4. Estopa.
5. Bloqueador líquido de agua.

Indicaciones preliminares:

1. Presuponemos cierta experiencia previa, pues el niño conoce las técnicas de bloqueador y de cera, pero debemos supervisar el proceso de impresión que es distinto en este caso.
2. Seguramente el material básico habrá sufrido un deterioro por el uso y será menester rehabilitarlo, principalmente el bastidor, malla y rasero.
3. Habilitar al niño, con ejercicios previos, en la técnica del corte con sus nuevos instrumentos.
4. La realización del diseño en tamaño real debe ser más precisa, pues la técnica así

lo requiere.

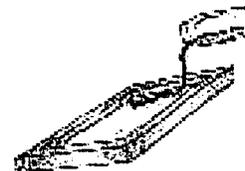
5. Planear el número de copias de nuestro trabajo, en función de:

- a) Cantidad de material receptor, tomando en cuenta índice de error o, alternativamente, realizar pruebas en soporte de menor calidad, lo cual es preferible.
- b) Tener a la mano solvente y material de recuperación.
- c) Espacio para el sistema de secado.

6. Atender los siguientes factores:

- a) Densidad de la tinta.
- b) Inclinação y presión al rasar.
- c) Malla limpia y bien tensada.
- d) Corte exacto de material receptor.
- e) Registros idóneos.
- f) Estado de la mesa de impresión.

7. Los sistemas de seguridad, dadas las características de los materiales que se usan, son de suma importancia y debemos saber con cuales se cuenta realmente.



Densidad de la tinta adecuada

Características del diseño:

Los diseños que se pueden utilizar con esta técnica permiten gran definición de contorno por el uso de instrumentos de precisión. Se diferencia de las dos anteriores por su precisión y calidad. Se sugiere para diseños con base en figuras geométricas, platas de color, líneas no más delgadas de 3 mm., rectas, figuras elementales o geométricas, etc., y el límite máximo de tintas será de 5. Dada la precisión que se requiere al cortar se sugiere combinar la técnica con las dos anteriores para evitar un desperdicio de película y al mismo tiempo se motiva y se verifica la aplicación de los procesos anteriores.

Desarrollo:

Paso 1. Bocetaje. Realizamos las primeras imágenes y hacemos una evaluación de ellas, para precisar si es la técnica adecuada. Las indicaciones del proceso deben ser claras para que los niños comprendan con facilidad los requerimientos del trabajo y evitar intervenir en sus imágenes.



Realización del proyecto al tamaño

Paso 2. Pruebas de color. La experiencia y el conocimiento previos permitirán un trabajo más expresivo.

Paso 3. Realización del proyecto al tamaño. Al realizar nuestro boceto al tamaño, la ampliación o reducción es más sencilla. Los trazos deberán realizarse con instrumentos de precisión.

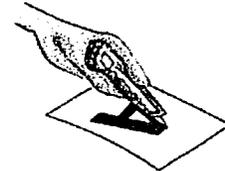
Paso 4. Planeación del tiraje. Las cantidades a imprimir repercuten en el tiempo planeado para el trabajo, sobre todo si el diseño es de más de una tinta, puesto que aumenta el grado de dificultad.

Paso 5. Realización del estencil. Se fija la película sobre el diseño al tamaño, rebasándolo por unos 3 cm. A partir del último borde del dibujo. La parte opaca, la mayoría de las veces donde está la película, debe quedar hacia arriba, o sea, con el soporte al que viene adherida hacia abajo. Se fija de manera firme con una cinta adhesiva, pero no sobre la película pues se dañaría, sobre una superficie lisa y rígida. Aun si el diseño está hecho a lápiz, el color traslucido de la película permite tener buena legibilidad. El corte de la misma debe ser superficial, es decir, sin llegar al acetato, ya que de lo contrario perdería calidad el estencil o quedaría inservible. Es conveniente practicar el proceso antes de realizar el original. Se corta con ayuda de escuadras en cortes rectos y compás en curvas, delineando las figuras y levantando la película que forma el diseño, de tal manera que realicemos con la película un negativo. Las partes donde no hay película conforman el positivo, siendo en este caso lo que va a quedar impreso.

Realizados todos los cortes y retirada la película de las figuras, se despega del original y se coloca bajo el bastidor, para hacer contacto con la malla para después, pasar una estopa húmeda con el solvente de la película y empezar a pegarla. El exceso de solvente puede quemar la película y la falta de éste puede ocasionar un mal pegado; es importante que la estopa no escurra, pero tampoco se sienta seca. Cuando toda la película se ha adherido se deja secar el exceso de solvente y después retiramos el

soporte plástico o de papel que aún está sostenido. Si quedan en los bordes del bastidor zonas que no se bloquearon con la película, se pueden usar los bloqueadores líquidos como auxiliares, así queda listo el estencil.

Paso 6. Colocación de registros. El sistema de registro a base de topes en forma de escuadra ha sido eficaz hasta hoy, pero sería importante buscar otras alternativas planteándose problemas específicos: receptores circulares, formatos muy pequeños, etc. En caso de no funcionar un registro de topes se puede apoyar con registro por **acetato**, este sistema permite registrar una a una cada impresión, aunque requiere de tiempo y paciencia; el acetato se pega por uno de sus lados a la mesa o base de impresión y se imprime sobre él, lo que permite visualizar con precisión donde caerá la siguiente tinta, sin quitar o mover el acetato, se van colocando una por una las impresiones de todo el tiraje, así obtenemos un registro exacto.



Hacer los cortes en la película cuidando no cortar el acetato que la sostiene

Paso 7. Impresión. El procedimiento de impresión se convierte, con la experiencia, en un movimiento automático, pero siempre debemos tomar en cuenta algún problema que pudiera surgir y que tal vez se resolviera aplicando menos presión, inclinando un poco más el rasero o preparando mas diluida la tinta. En las impresiones de prueba podemos darnos cuenta de estos problemas u otros y resolverlos antes de terminar el tiro, para evitar desperdicio de material o la pérdida total de las impresiones.

Paso 8. Recuperación de la malla. La recuperación parcial se realiza con el mismo procedimiento de las técnicas directas:

1º Retirar el exceso de tinta.

2º Quitar residuos con estopa y solvente de película hasta deshacerla, cambiando la estopa cuando esté muy sucia para evitar que la malla se bata de película.

3º Si se uso bloqueador de agua en las orillas del bastidor, se retira al chorro del agua para tener la pantalla totalmente limpia.

Las dificultades o errores más comunes comienzan en la falta de tacto al corte de la



película, ya que en muchas ocasiones la incisión es muy profunda y se corta también el soporte. La adherencia de la película a la malla también puede ser defectuosa si se forman bolsas de aire al no pegarla del centro hacia las orillas.

3.5.4 Proceso de fotoemulsión (propuesta para impresión textil)

Esta es una de las técnicas más usadas en la actualidad, ya que es la de mejores alternativas a solución de problemas específicos. Proporciona una gran fidelidad en obras artísticas, comerciales e industriales. Para lograr resultados óptimos se necesita, además de materiales adecuados, de un positivo preciso y de alta calidad, que garantice un buen estencil e impresión final. Para el taller infantil se propone para la impresión de playeras con diseños de los niños, pero con el estencil previamente realizado por los asesores y la clase solo es demostrativa.

Materiales específicos:

1. Positivo del diseño
2. Emulsión fotosensible
3. Sensibilizador para la emulsión
4. Mesa de traslado
5. Lámpara de 500W.
6. Tarja con agua corriente y manguera

Material para impresión textil:

1. Tinta textil (Caltex de Sánchez)
2. Solvente
3. Papel silicón
4. Plancha

Indicaciones preliminares:

1. Por sus recursos, ésta técnica se presta para diseños complejos
2. Es necesario supervisar las condiciones del material básico
3. Conocer las características del material
4. Realizar el proyecto al tamaño, pero en excelente calidad de trazo y definición.

Características del diseño:

Como la base de la técnica es la fotografía, la reproducción es lo más fiel al original; por ello se presta para todo tipo de diseños y formatos, desde los más sencillos hasta complicados. El acabado que se puede lograr es de muy alta definición y calidad absoluta. El diseño puede ser colectivo o bien cada uno puede realizar su propio diseño, la idea es que las playeras sean la conclusión del curso y a su vez un recuerdo del mismo realizado por ellos mismos.

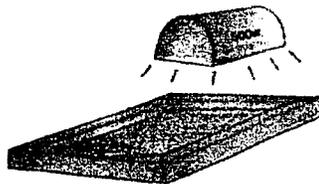
Desarrollo:

Paso 1. Bocetaje. Las imágenes pueden ser de cualquier tamaño y forma, muy libres o rígidas, texturizadas o en plastas, con claroscuro o lineales. Tomando en cuenta que se va a imprimir en una sola tinta.

Paso 2. Realización del positivo. Como en las otras técnicas, la calidad de original debe ser óptima, este va a ser realizado con tinta china sobre acetato, cuidando la calidad de las líneas y plastas.

Existen dos tipos de positivos: manual y mecánico y en este caso se usará el manual, dicho positivo se obtiene dibujando sobre una base traslúcida el diseño que ha de imprimirse, tal cual queremos que se imprima, es decir, de forma positiva. Los soportes que pueden usarse son acetato o papel albanene. Cuando el dibujo del positivo es directo sobre el soporte traslúcido, se puede "jugar" con la forma y combinar texturas y elementos orgánicos más libres. Se dibuja con pinturas opacas, negra o roja, tratando de que no aparezcan zonas grises densas o puntos blancos.

El positivo mecánico se realiza por medio de una cámara fotomecánica, la cual amplía o reduce el diseño en la escala deseada, además de realizar los tipos de dibujo antes mencionados, llamados de tono continuo. También se pueden realizar los de medio



Sensibilización del marco

tono. Este tipo de trabajo se logra por medio de pantallas de puntos de diferente densidad, lográndose grados de color. Estos positivos por medio de pantallas se utilizan para reproducir imágenes fotográficas y selección de color, separando en varias películas los tonos para empalmarlas una a una en la impresión.

Paso 3. Realización del estencil. Los materiales y el mobiliario que se requieren para este proceso pueden sustituirse por otros más rústicos, en vista de las condiciones del taller de serigrafía de la ENAP. Listo el positivo, sensibilizaremos la malla por medio de la emulsión y el sensibilizador mezclados en una

proporción de 5 a 1. la emulsión es un líquido viscoso de color azul o verde y el sensibilizador es, por lo regular, bicromato de potasio una vez hecha la mezcla, se aplica a toda la malla con el rasero. La aplicación debe ser uniforme, una vez aplicada se deja secar a la intemperie. Ya seca se coloca el positivo en contacto absoluto con la malla, para lo cual se utiliza la mesa de traslado de succión, en donde el positivo se adhiere al bastidor por vacío, si no se cuenta con la mesa como en la ENAP, se coloca un vidrio encima del positivo para lograr el contacto deseado. Inmediatamente después se expone a la luz solar, o a una lámpara de 500W durante 4 minutos aprox. a una distancia de 30 cm respecto del bastidor.

Con luz solar el tiempo de exposición es de 25 a 40 segundos, sin embargo, variaciones naturales de iluminación no garantizan un buen resultado.

Al exponer la malla a la luz, la emulsión se vela en las partes donde ésta penetra y queda virgen en las partes obturadas por las zonas negras del positivo. Se requiere de un lavado con agua, de preferencia con manguera de presión para que se caiga la película que no se veló y deje abiertas las partes por donde ha de pasar la tinta.

Una vez verificada la calidad del estencil y perfectamente seco, se revisa si quedaron partes sin bloquear, si así fuera se bloquea con bloqueador de agua, ya seco quedará listo para imprimir.

Paso 4. Impresión. Por tratarse de impresión textil se requerirá de tinta especial, la cual tiene una consistencia más densa y se usa directa, es decir sin diluirla. Se carga

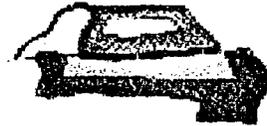
el bastidor con una capa abundante de tinta y se imprime sobre la prenda textil. Los registros no son tan necesarios solo se debe cuidar en que parte de la prenda se va imprimir. Para secar la tinta se pone como protector el papel silicón sobre la parte a planchar, se aplica calor hasta que a tinta cobra una apariencia plastificada.

Paso 5. Recuperación de la malla. Si la recuperación es parcial basta con eliminar toda la tinta. Si es total una vez retirada la tinta se aplica un lavado químico para la emulsión; el químico que se usa puede ser seripasta. Se aplica por ambos lados del bastidor, y se deja que reaccione durante 10 min., aproximadamente; después, se enjuaga con agua corriente. Para quitar residuos, se puede aplicar un desengrasante serigráfico serisol o thinner.

Las dificultades que pueden encontrar con ésta técnica, pueden deberse al uso de positivos de mala calidad, una mala transferencia por tiempos de exposición mal determinados, incorrecto lavado después de la transferencia.

Observaciones en el curso

La impresión en playeras fue algo que no se planeo, ni se considero dentro del programa de actividades del curso, pero se contaba con un bastidor ya emulsionado, y los niños imprimieron sus batas, mandiles o las playeras que traían puestas, y la actividad tuvo mucho éxito por lo que los niños pidieron la actividad para los siguientes cursos y se propone para que el asesor lo tome en el programa, al mismo tiempo que hace a este más completo.



Planchado de la prenda para que seque la tinta.

Síntesis capitular

Las actividades de la enseñanza artística deben promover interacciones expresivas, abiertas y con un mínimo control por parte del asesor, este es quien solo induce a la tarea en un ambiente de aprendizaje óptimo en el que debe dirigir a los niños.

La serigrafía brinda grandes posibilidades expresivas, las cuales pueden ser bien aprovechadas por los niños, ya que su potencial creativo en conjunto con la técnica elevan el nivel de gráfica del niño, así mismo la técnica ayuda al desarrollo psicomotriz y se encuentra en ella una alternativa de expresión.

Es importante el espacio y condiciones de trabajo así como el auto control y respeto existente por parte del niño para el asesor, así como para sus compañeros, ya que esto propiciará un ambiente agradable que influirá notablemente en los resultados de la obra de cada niño.

La elección de los procesos serigráficos correctos así como de las actividades su planteamiento y desarrollo de las sesiones serán un factor determinante para el éxito del curso.

Conclusiones

Conclusiones

El curso se llevo a cabo bajo el programa diseñado especialmente para el taller de serigrafía del Taller Infantil de Artes Plásticas, ya que se tuvieron que tener en cuenta las necesidades del mismo, así como el número de sesiones y tiempo de las mismas, el cual tuvo como principal objetivo el estímulo de la creatividad y sensibilización de las aptitudes artísticas del niño por medio de la versatilidad de la técnica, lo cual se logro gracias a ejercicios que lo motivaron a realizar obras personales originales y alto grado en calidad, no solo en el ámbito técnico sino también en el gráfico.

A pesar de ser un curso muy breve se observaron tres etapas que son:

-1ª etapa. Introducción (2 sesiones): En las que se trabajo con los principios básicos de la serigrafía, qué es, cómo funciona, antecedentes, estarcidos, así como ejercicios de impresión; a nivel personal con la integración del grupo.

-2ª etapa. Aprendizaje. En la que se enseñó la técnica y se realizaron los dos primeros trabajos con los procesos de bloqueador de agua y bloqueador con cera, los cuales lograron captar el interés de los niños.

-3ª etapa. Experimentación. El último trabajo les permitió aplicar lo ya aprendido, debido a que tuvieron la libertad de poder combinar los procesos y obtener y aplicar los colores de su elección. Mostraron gran capacidad creativa y habilidad manual.

A lo largo del curso se hicieron tres trabajos, que fueron de lo sencillo a lo complejo y se puede visualizar claramente la evolución entre ellos, los últimos tienen más elementos gráficos de composición, poseen armonía, equilibrio, contraste, etc., ya que los niños comprendieron mejor la técnica, así como las ventajas y límites de cada uno de los procesos. También se observaron cambios a nivel personal, ya que la dinámica de la clase era trabajar en parejas y en equipo por las que durante el curso se observó mayor participación y espíritu de colaboración, gracias a ello se logro una integración del grupo con empatía entre los integrantes, aún y cuando existían diferencias de edad.

La técnica de serigrafía ofrece a los niños una alternativa más a sus necesidades de expresión ya que encontraron en ella grandes ventajas de representación de una manera fácil.

Al finalizar el curso se aplicó una encuesta con la finalidad de saber si había sido de su agrado y para dar la oportunidad de opinar sobre él y las asesoras. Las preguntas fueron:

-¿Cuál es tu opinión acerca del taller de serigrafía?

-¿Qué es lo que más te gustó de este curso?

-¿Cómo podría mejorar?

-¿Te fue fácil representar tus ideas con la técnica de serigrafía? Si, no y porqué.

-¿Recomendarías el taller a algún amigo o te interesaría tomar el taller el próximo año?

-Escribe un comentario a tus asesoras, que te gustó, que no te gustó, que les aconsejas para mejorar, etc. tu opinión es importante para ellas.

De las preguntas se puede concluir:

El curso les gustó porque es interesante, divertido y aprendieron muchas cosas, aunque les pareció muy laborioso y a algunos un poco difícil; a todos lo que más les gustó fue imprimir y les gustaría imprimir en playeras. Opinan que debería ser más largo en cuanto a tiempo para poder hacer más trabajos y que hace falta un asesor para poder avanzar más rápido; les fue fácil representar sus ideas y a algunos les gustaría regresar pero todos lo recomendarían porque se aprende mucho.

Los padres de familia nos llegaron a comentar que los niños pedían no faltar y cuando tuvieron que hacerlo por algún motivo, se enojaban porque sabían que se atrasaban, lo cual indica que adquirieron gusto y compromiso por el taller y sobre todo con sus trabajos.

Los mejores trabajos han participado en dos exposiciones la primera titulada "TIAP 2001", en la Galería Luis Nishizawa de la ENAP, en la que los niños tuvieron la oportunidad de explicar las obras y el procedimiento de realización, y se tuvo el reconocimiento de los padres de los avances de la gráfica de los niños del taller. La segunda titulada "El TIAP en el Metro" se montó en la estación Barranca del Muerto de la línea 7, del 30 de marzo al 4 de mayo, exposición que se compartió con el taller de Origami, de la que se tuvo una crítica positiva por el público en general.

Al impartir el curso se tuvieron algunos contratiempos que cabe señalar:

-Tener niños con edades por debajo de lo previsto.

- Para los niños pequeños las mesas eran muy altas.
- Algunos marcos con los que contaba el TIAP para iniciar el curso estaban en condiciones no aptas, es decir; mallas rotas, sucias, además de bases con bisagras sin tornillos, pocos raseros, etc.
- El material básico no fue entregado a tiempo por las autoridades correspondientes y algunas cosas nunca fueron entregadas. Los puntos anteriores se resolvieron gracias a que algunos compañeros de la escuela facilitaron su material para que fuera usado por los niños.
- El salón muchas veces lo encontramos extremadamente sucio.
- La puerta de acceso al taller en el que se cuenta con la toma de agua siempre estuvo cerrada por lo que se tenía que traer agua de otro lado.
- Los días que se imprimía dos asesoras éramos insuficientes, ya que los niños reclamaban nuestra atención y con los niños pequeños debíamos estar más pendientes del proceso.

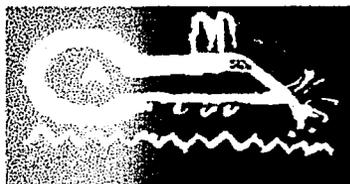
El curso resulto muy satisfactorio ya que existe una amplia posibilidad de que el taller de serigrafía se reincorpore y persista en los futuros cursos del Taller Infantil de Artes Plásticas.

... si se adquiere la responsabilidad y el compromiso y se asumen como propios encontrarán que la oportunidad que brinda el TIAP a niños y asesores es única y excepcional...

C

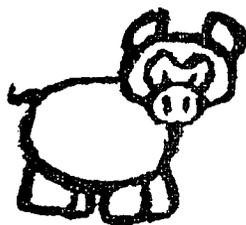
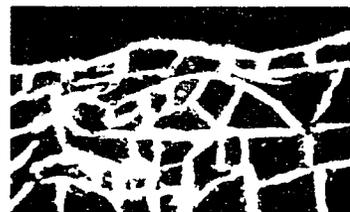
100

Anexo



Nombre: Aarón Guzmán Bravo
Edad: 8 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: Ratón

Nombre: Adriana Guadarrama Solís
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: Tortuga



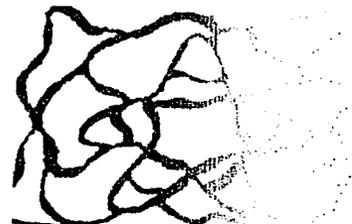
Nombre: Bianca Florido Anaya
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: Puerquito

104



Nombre: Cecilia N. Saldierna Hernández
Edad: 8 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: Elefante

Nombre: Daniela Serrano Rosas
Edad: 12 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: Estrella



Nombre: Giovani Florido Anaya
Edad: 11 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: Marina

106



Nombre: Sofía Flores Fuentes
Edad: 11 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador
Título: La Luna



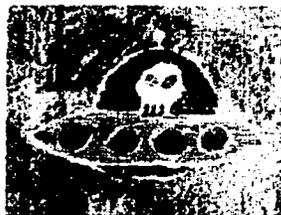
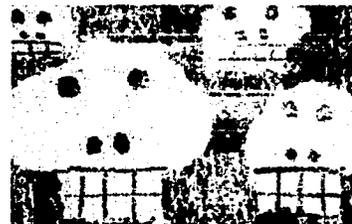
Colectivo 2001

Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con
cera, sobre tela
Título: Día de muertos
Mega Ofrenda 2001, C.U.

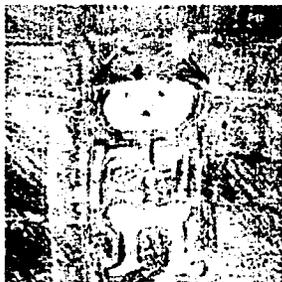


Nombre: Aarón Guzmán Bravo
Edad: 8 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: El Pirata

Nombre: Adriana Guadarrama Solís
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: Calaveras



Nombre: Bianca Florido Anaya
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: Calavera extraterrestre



Nombre: Cecilia N. Saldierna Hernández
Edad: 8 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: El Soldado

Nombre: Daniela Serrano Rosas
Edad: 12 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: Apache



Nombre: Fernando Morales Telésforo
Edad: 11 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: La muerte

112



Nombre: Gloria Martínez Vega
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: Don bigotes

Nombre: Jesús Iván Solares Pascasio
Edad: 12 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: Calavera



Nombre: Jorge Garrido Armenta
Edad: 13 años
Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera
Título: La muerte



Nombre: Julián Alfredo Reyes Botello

Edad: 11 años

Técnica: Serigrafía, proceso de bloqueador con cera

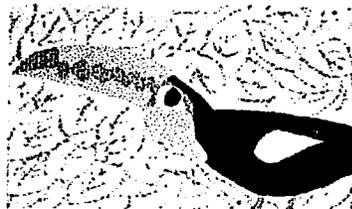
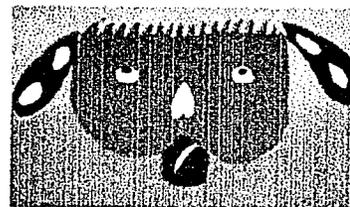
Título: La muerte

Nombre: Aarón Guzmán Bravo

Edad: 8 años

Técnica: Serigrafía, película de recorte

Título: Firulais



Nombre: Adriana Guadarrama Solís

Edad: 9 años

Técnica: Serigrafía, película de recorte

Título: Tucán



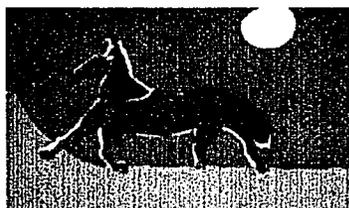
Nombre: Bianca Florido Anaya
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Flamingo

Nombre: Cecilia N. Saldierna Hernández
Edad: 8 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Unicornio



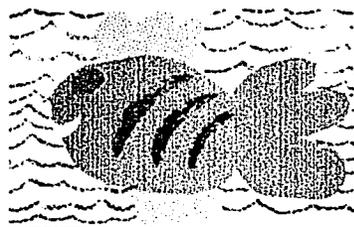
Nombre: Daniela Serrano Rosas
Edad: 12 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Delfín

811



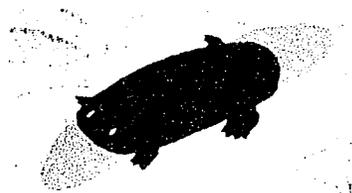
Nombre: Fernando Morales Telésforo
Edad: 11 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: El Caballo

Nombre: Giovani Florido Anaya
Edad: 11 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Vigilante nocturno



Nombre: Gloria Martínez Vega
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Pececito

128



Nombre: Jesús Iván Solares Pascasio
Edad: 12 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Ornitorrinco

Nombre: Jorge Garrido Armenta
Edad: 13 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: Dragón

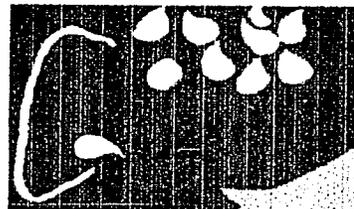


122



Nombre: Maricarmen Guadarrama Solís
Edad: 9 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: La Familia

Nombre: Sofía Flores Fuentes
Edad: 11 años
Técnica: Serigrafía, película de recorte
Título: El elefante



124

Glosario

Acetato. Lámina de plástico transparente, que se utiliza en serigrafía para hacer positivos y realizar el registro.

Alabear. Torcerse o combarse la madera labrada.

Aprendizaje. Acción de aprender algún arte u oficio. Proceso de adquisición de nuevos hábitos y comportamientos mediante la experiencia.

Armonía. Principio estético íntimamente relacionado con la unidad de la obra de artes espaciales, especialmente en lo relativo a sus valores formales. Incluye los principios de simetría, equilibrio y proporción.

Arte. Concepto que designa la actividad creadora del hombre como individuo o como integrante de un grupo o comunidad. Existen siete tipos de arte conocidos como Bellas Artes:

-Artes espaciales: arquitectura, dibujo-pintura-grabado y escultura.

-Artes temporales: literatura y música.

-Artes tempo-espaciales: cine y danza

Bastidor. Es el nombre que recibe el marco con malla y ya habilitado para realizar la impresión serigráfica.

Bisagra. Herraje de dos piezas unidas o combinadas que, con un eje común y sujetas una a un sostén fijo y otra a la puerta o tapa, permiten el giro de éstas.

Calcar. Reproducir o copiar un dibujo por medio de transparencia, presión o papel carbón.

Campo visual. Ámbito donde se desarrolla la percepción visual.

Capacidad. Aptitud, idoneidad; esp., aptitud intelectual, inteligencia, talento. Círculo cromático. Ordenación convencional y sistemática del color, cuya finalidad es el estudio de las posibles mezclas pigmentarias y sus aplicaciones artísticas. El círculo se basa en unos colores considerados fundamentales o primarios de los que se derivan otros llamados adyacentes o derivados. También incluye gradaciones de claros y oscuros y escalas de saturación.

Clarooscuro. Distribución de los valores tonales en la organización de una obra de arte.

Collage. Técnica por la cual se agregan a una superficie zonas combinadas con texturas impresas, papeles de periódico o de algún otro tipo, letras de imprenta, arena, grafito, etc. En algunos artistas el collage puede ser la técnica dominante, incluyendo escasas zonas pintadas o bien excluyéndolas.

Color. Sensación originada por la acción de las radiaciones cromáticas de los cuerpos o sustancias reflectantes sobre los receptores fisiológicos y los centros cerebrales de la visión.

Colores primarios Cualesquiera de las sensaciones de color fundamentales (rojo, amarillo, azul). Desde Newton se considera a estos colores como primarios.

Colores secundarios. Son aquellos que se obtienen por la suma de dos colores primarios. Rojo + amarillo = anaranjado. Amarillo + azul = verde. Azul + rojo = violeta.

Composición. Organización estructural voluntaria de los elementos que integran una obra plástica. Dichos elementos se interrelacionan según las leyes de la percepción y tienen un valor individual de unidades ópticas, aunque a su vez estén subordinados a la totalidad del campo visual a fin de obtener un resultado integrado y armónico.

Comunicación. Hacer [a otro] participe [de lo que uno tiene]. Dar parte, hacer saber a uno [una cosa]. Transmitir señales mediante un código común al emisor y al receptor.

Configuración. Es una forma generadora a través de otros elementos.

Conocimiento. Acción de conocer. Entendimiento, inteligencia, razón natural. Conjunto de saberes que se tienen sobre una ciencia o arte.

Contorno. Límite a partir del cual una forma adquiere del fondo o campo que lo rodea.

Contraste. Combinación de cualidades opuestas relacionadas. Oposición. Variedad.

Dibujo. Toda obra de arte plástica formada por un conjunto de signos gráficos que organizan una superficie. Representación lineal, exacta y precisa de la forma de los objetos.

Didáctica. Arte de enseñar.

Educar. Desarrollar o perfeccionar las facultades y aptitudes [del niño o adolescente] para su perfecta formación adulta; en general. dirigir, enseñar [a una persona]. Desarrollar y perfeccionar [una función o aptitud].

Elementos. Partes no estructurantes de una configuración o tonalidad. Componentes simples de un todo complejo. Las herramientas visuales: punto, línea, superficie, color, textura, volumen y espacio.

Empatía. Participación en una situación o en un hecho objetivo por medio de la comprensión afectiva del caso. Proyección sentimental del sujeto observador frente a un objeto estético.

Equilibrio. Distribución de partes por la que el todo llega a una situación de reposo. A pesar de esto, la idea de equilibrio implica fuerza y dirección y por tanto, movimiento. En la pintura, el equilibrio está referido al marco del cuadro. De acuerdo con éste se crea un campo visual limitado, sujeto a las reglas del llamado mapa estructural. En la escultura o en cualquier trabajo de arte carente de marco, el eje o centro está referido a la propia obra y a sus relaciones con el campo ambiental que la contiene. En una composición equilibrada, se manifiesta una íntima coherencia entre el todo y las partes, tanto que parece imposible alterar, aunque sea ligeramente, la ubicación de uno de sus componentes.

Espacio. Dimensión, extensión, relación entre los objetos.

Espacio negativo. Espacio vacío alrededor de una figura. Fondo.

Espacio positivo. Espacio que pertenece a la figura.

Estarcido. Es un procedimiento de impresión que utiliza como matriz una plantilla.

Esténcil. Es una mascarilla que sirve para bloquear áreas que no se van a imprimir.

Estereotipo. Rigidez convencional. Falta de flexibilidad conceptual, falta de creatividad.

Estética. Parte de la filosofía que tiene por objeto el estudio de la belleza en sí misma y las condiciones que dan armonía a los objetos.

Estilo. Principio organizador. Forma expresión, cualidad. Conjunto de relaciones o elementos que se mantienen constantes a través de las manifestaciones de arte de un individuo.

Estímulo. Incitamiento para obrar o funcionar. Causa que al actuar sobre el organismo provoca una respuesta o reacción, especialmente refleja.

Estopa. Jarcia vieja deshilada que sirve para limpieza.

Estructura. Distribución, organización, correspondencia, orden con que esta compuesta una obra. Forma. Contextura intrínseca de los materiales y objetos. Resultado de su naturaleza y de la acción del medio.

Expresión. Acción de expresar; palabra, locución o signos exteriores con que se expresa una cosa. Viveza y exactitud con que se manifiestan los efectos en un arte imitativa.

Fantasía. Facultad de formar imágenes o representaciones mentales multiplicando o combinando las que ofrece la realidad o dando forma sensible a los productos ideales; aspecto creador de la imaginación en sí misma o en cuanto crea. Producto mental de la imaginación creadora; imagen ilusoria, creación ficticia.

Figura. Impresiones percibidas por un sentido determinado que constituyen una unidad o un objeto. Contorno, área, límite espacio limitado por líneas planas. Entidad diferente del fondo o campo exterior de sus límites. En un sentido genérico, forma que representa o significa.

Fondo. Zona o campo de la percepción que no se organiza con la importancia de la figura o del tema tratado.

Forma. Apariencia, configuración, estructura, organización que reciben la impresiones sensoriales en la percepción. La totalidad del trabajo artístico.

Formato. Superficie bidimensional con límites definidos sobre la que se trabaja.

Gradación. (Degradado) Cambio gradual de un color o tono siguiente.

Imaginación. La imaginación artística se podría definir como el hallazgo de una nueva forma para un viejo contenido. La forma imaginativa es el resultado imprevisible del intento de reproducir una experiencia.

Imágenes. Son las representaciones que tenemos de las cosas. En sentido artístico, la imagen plástica puede definirse como el resultado de un proceso de creación en el que, buscando la adecuación a los materiales, las técnicas y la organización sufren una transformación por las impresiones sensoriales, de la fantasía, etc.

Impresión. Reproducción de un dibujo a través de una matriz.

Línea. Según Vasili Kandinski, es el producto de un punto móvil. Mediante la destrucción del reposo máximo del punto, con el movimiento de éste, aparece la línea. El estatismo del punto se transforma en la dinámica de la línea.

Organización. Se refiere al adecuado orden de los elementos plásticos, que por su estructura, dan como resultado un todo.

Pantalla. Es la matriz con la que se trabaja en serigrafía, la cual esta formada por un marco con una malla tensada.

Pedagogía. Ciencia o arte de enseñar y educar a los niños.

Percepción. Acción de percibir. Efecto de percibir. Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos. Idea (noción). Conocimiento a la vez acto y resultado de las facultades de conocer que se asimilan el objeto y se dan cuenta de él.

Perspectiva. Arte que enseña la manera de representar los objetos sobre una superficie, en la forma y disposición con que aparecen en la visión.

Persuadir. Convencer. Inducir [a uno] a creer o hacer una cosa.

Procedimiento. Consiste en las diferentes fases de los principios generales para el uso del material.

Proporción. Es la relación armónica entre las partes que componen un todo. Estas relaciones de medida se encuentran tanto en el mundo orgánico como en el inorgánico.

Punto. Objeto invisible de contornos imperceptibles. Elemento primario de la expresión de la pintura y, en general, de la obra gráfica. Es el elemento más sencillo y más simple. No tiene dimensiones, sólo tiene posición.

Rasero. Es el accesorio con el que se extiende la tinta para ser impreso en el soporte.

Respuesta. Acción de responder. Aquello con que se responde a una pregunta, objeción, acusación, etc. Réplica. Refutación (acción y efecto; argumento). Acción con que uno corresponde a la de otro.

Serigrafía. (de serl-seda + -grafía- escritura). Sistema de impresión por medio de una pantalla de seda o tela metálica muy fina.

Solvente. Es el diluyente de las tintas, que en muchas ocasiones sirve como líquido de limpieza.

Superficie. Magnitud continua que tiene dos dimensiones: longitud y anchura, pero no grosor. Límite de un cuerpo que lo separa o distingue de todo aquello que éste no es. La superficie puede ser plana si está integrada por curvas siempre paralelas.

Técnicas. Es el uso que un individuo hace de determinados útiles y materiales como medio de expresión.

Textura. Apariencia externa de la estructura de los materiales. El tratamiento que puede darse a una superficie por medio de herramientas y materiales. La textura puede ser táctil cuando presenta diferencias apreciables a través del tacto y de la visión: la aspereza, la suavidad, etc, puede ser visual u óptica cuando presenta sugerencias sobre una superficie que solo pueden ser percibidas por el ojo pero no por el tacto.

Tiraje. Tirada, número de ejemplares de que consta una edición. Operación que consiste en sacar copias a partir de un negativo o positivo.

Trama. Conjunto de hilos verticales que cruzados con los de la urdimbre forman el tejido.

Trazo. Acción de trazar. Movimiento lento y progresivo. El hecho de dibujar una línea o un conjunto de ellas.

Urdimbre. Conjunto de hilos horizontales paralelos colocado en el telar entre los que pasa la trama para formar el tejido.

Volumen. Espacio que ocupa un cuerpo. El volumen de los cuerpos es el resultado de las tres dimensiones: ancho, alto y profundo. El volumen resulta de la relación entre peso y densidad. Volumen es una estructura formal tridimensional escultórica.

Bibliografía

Alvarado, Ana
El taller de la plástica en la escuela
Editorial Troquel
Buenos Aires, 1990

Arnuda Penteado, José
Didáctica y práctica de la enseñanza
Trad. Miriam Rodríguez
Ed. Mc Graw Hill , 1982, Colombia.

Balada Monciús Marta
La educación visual en la escuela
Ed. Paidós
Barcelona, 1984

Bayo, Margalef José
Percepción desarrollo cognitivo y artes visuales
Editorial Antrophos
España, 1987

Berlo, David
El proceso de la comunicación
Editorial El Ateneo
México, 1971

Bijou y Donald
Psicología del desarrollo infantil
Ed. Trillas, 1986, México

Bijou, Sidney
Psicología del desarrollo infantil
Ed. Trillas , 1986, México.

Brad, Fine
La nueva guía de la serigrafía
Editorial Diana
México 1991

Caza, Michel
La serigrafía
Ed. R. Torres, 1975, Barcelona.

Caza, Michel
Técnica de serigrafía
Ed. Blume, 1967, Barcelona

Centro de didáctica
Manual de didáctica general
Ed. UNAM, 1972, México.

Collín
Compendio de psicología infantil
Ed. Kapelus, 3ª edición
Argentina, 1974

Durivage, Johanne
Educación y psicomotricidad
Ed. Trillas
México, 1990

Erikson, Piaget y Sears
Tres teorías sobre el desarrollo del niño
Ed. Amorrorteu editores, 1984,
Argentina.

Ferrini, María Rita y otros
Bases didácticas
Editorial Progreso
México, 1975

Goodnow, Jacqueline
El dibujo infantil
Ed. Morata
Madrid, 1981

Gutiérrez, Raúl
Introducción a la didáctica
Ed. Esfinge, 1990, México.

Hainke, Wolfgang
La serigrafía
Ed. Ediciones la Isla, 1989, México.

Hargreaves, David J.
Infancia y educación artística
Trad. Pablo Manzano
Ed. Morata
Madrid España, 1991

Howard, Gardner
Educación artística y desarrollo humano
Ed. Paidós
Buenos Aires, 1990

Lesur, Luis
Manual de serigrafía
Ed. Trillas; 3ª reimpresión
México, 1999

Lowenfeld, Víctor
El niño y su arte
Ed. Kapelusz,
Buenos Aires, Argentina; 1958

Luquet, G. H.
El dibujo infantil
Ed. Médica y técnica
México, 1977

Mara, Tim
Manual de serigrafía
Trad. Dolores Díaz Ortells
Ed. Blume
España, Barcelona; 1987

Morris, Charles G.
Introducción a la psicología
Ed. Prentice Hall Inc.
7ª edición; México, 1992

Nielsen Ross
Serigrafía industrial y en artes gráficas
Ed. LEA Ediciones del arte, 1980
Barcelona, España.

Paoli, Antonio
La comunicación
Ed. Edicol
México; 1977

Prieto, Castillo Daniel
Diseño y comunicación
Ed. Coyoacán
México; 1982

Rodríguez, Josefina
El arte del niño
Ed. Gráficas Benzal, 1958,
Madrid, España.

Russ, Stephen
Tratado de serigrafía artística
Ed. Blume,
Barcelona, 1972

Stern, Arno
Del dibujo espontáneo a las técnicas gráficas
Ed. Kapelusz
Buenos Aires, 1961

Termini, María
Serigrafía
Ed. Diana
México, 1984

Widlöcher, Daniel
Los dibujos de los niños
Ed. Herder
Barcelona, 1978

Tesis

Alvarez, Valencia Adriana
La serigrafía como una alternativa de
expresión gráfica
Tesis UNAM; 1994

Publicaciones

López Monroy Manuel 1998-2002
San Carlos, de la antigua Academia a la
Universidad

2º Informe anual de actividades
1995 - 1996
Mtro. José de Santiago Silva

3º Informe anual de actividades
1996 - 1997
Mtro. José de Santiago Silva

Resumen de la memoria del Taller
Infantil de Artes Plásticas, ENAP
Evencia Madrid Montes

Objetivos de la Escuela Nacional
De Artes Plásticas
Apuntes de la clase de Factores
Humanos para la Comunicación Visual
Profr. Joaquín Rodríguez Díaz

Plan de estudios
Licenciatura en Diseño y Comunicación
Visual
Proyecto aprobado por el H. Consejo
Técnico de la ENAP, México; 1997