

00225

1



Envío a la Dirección General de Bibliotecas de  
para difundir en formato electrónico e impreso  
resultado de mi trabajo recepcional  
NOMBRE: Alejandro Alberto Bravo Guzmán  
FECHA: 19 de mayo 2003  
FIRMA: [Firma]

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**CONSIDERACIONES PARA  
APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN  
EN EL DIBUJO**

Tesis que para obtener el título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta:

**ALEJANDRO ALBERTO BRAVO GUZMÁN**



DEPTO. DE ASISTENCIA  
PARA LA TITULACIÓN  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.

Director de tesis: Mtro. Jorge Alberto Chuey Salazar

MÉXICO 2003

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

1



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

---

# **CONSIDERACIONES PARA APRENDIZAJE Y EDUCACIÓN EN EL DIBUJO**

**REFLEXIONES PARA LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO COMO  
PENSAMIENTO CREATIVO**

---

**A mis padres Jesús e Hilda**

**que con su incondicional amor dan rumbo a mi vida**

**A mis hermanos Angelita, Jesús y Jorge**

**quienes en todo momento me han apoyado**

**A mi esposa Sandi**

**quien llena de fortaleza y amor mis expectativas de vida**

---

Agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México  
por mi formación profesional

A la Escuela Nacional de Artes Plásticas por darme el  
rumbo como profesional en las Artes Visuales

A mis profesores,

A mis compañeros

A mis amigos que compartieron este proyecto, Adriana,  
Omar y Oscar.

A mis amigos que apoyaron este proyecto, Marco, Juan  
Carlos

Un agradecimiento muy especial al Maestro Jorge Chuey,  
por su amistad y apoyo, por creer en mi trabajo.

GRACIAS

# INDICE

## INTRODUCCIÓN

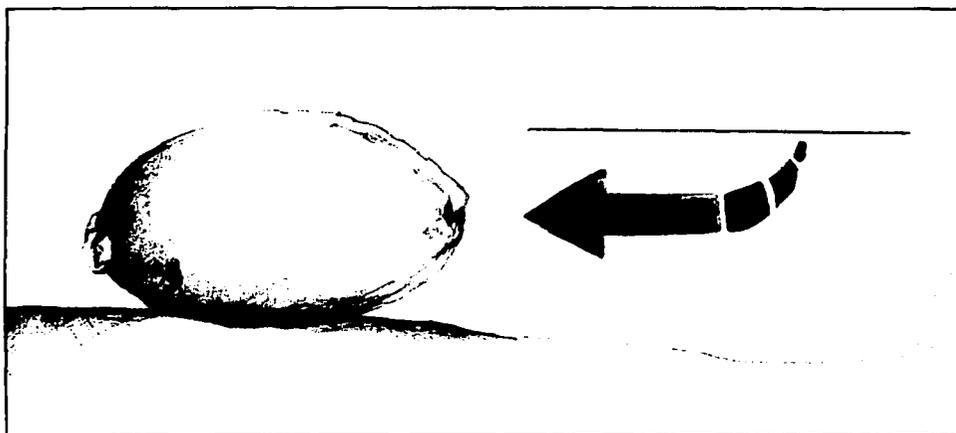
<b>1.SER HUMANO; ARTISTA Y DIBUJANTE .....</b>	<b>5</b>
1.1 Histórico.....	7
1.2 Perceptivo.....	10
1.3 Social.....	13
1.4 Anatómico.....	16
<b>2.APRENDIZAJE DEL DIBUJO.....</b>	<b>18</b>
2.1 Educación y enseñanza.....	18
2.2 Comportamiento del ser humano.....	21
2.3 Plateamiento didáctico.....	23
2.4 De aptitudes y actitudes.....	26
<b>3.DIBUJO UNA PROPUESTA EDUCATIVA.....</b>	<b>31</b>
3.1 Concepto de dibujo.....	31
3.2 Aplicación didáctica.....	35
3.3 La tipología.....	37
3.4 En síntesis.....	41

## CONCLUSIONES

## TESTIMONIO, DOCUMENTACIÓN DEL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO

## BIBLIOGRAFIA

# **PAGINACIÓN DISCONTINUA**



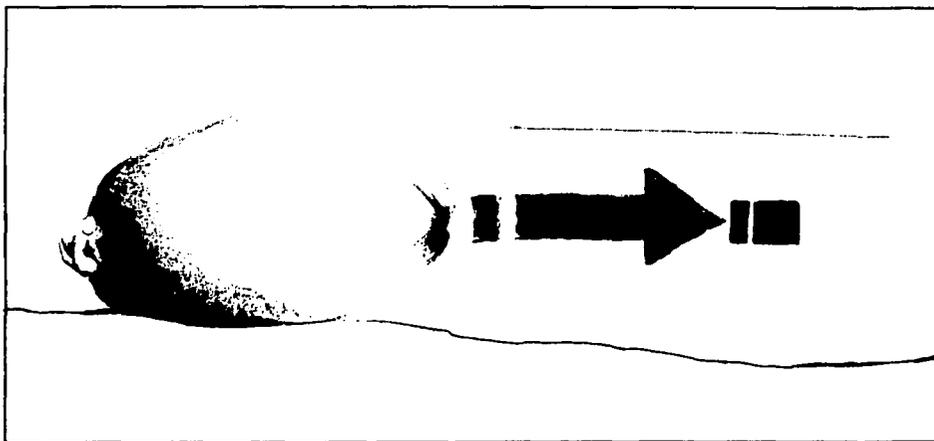
## INTRODUCCIÓN

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

En el período que formé parte de la comunidad estudiantil de la ENAP me di cuenta del grave *olvido* en que se tienen los Planes de Estudios de la licenciatura en Artes Visuales, no hay una línea de trabajo que en verdad haga un seguimiento y forme a un Artista como un profesional de las Artes Visuales.

En el marco socio cultural y político tecnológico en nuestro país se genera un acelerado desarrollo de la industria, que afecta directamente a la cultura y las artes plásticas en todas sus manifestaciones. Inmersos en este contexto me parece urgente más que necesario actualizar la enseñanza y educación en las artes plásticas y no solo visto como un reclamo social; sino también a la parte interna académico administrativo de nuestra escuela.

El proceso de la enseñanza es una función esencial en la educación, la instrucción didáctica será parte importante en la formación al igual que los sistemas de los procesos de aprendizaje. Considero que la enseñanza en las



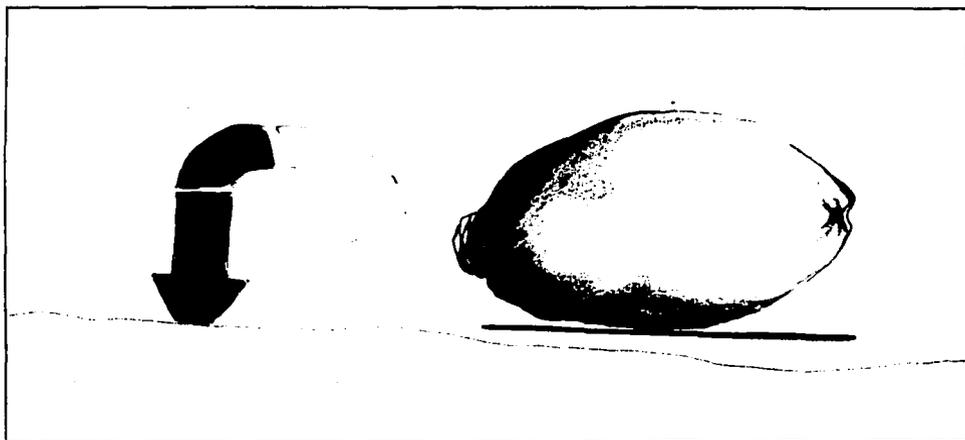
artes plásticas debe de tener un cambio sustancial; ya qué un profesor no puede seguir siendo un almacén de información que tan solo transmita textualmente al alumno los contenidos del programa, que el alumno posiblemente encontraría mas fácilmente por otros medios tecnológicos. Un Profesor de Artes Plásticas debe de hacer vivencial su enseñanza educacional, el arte no es mera información, sino experiencias de vida.

Con este referente di principio a mi investigación y ahora como parte del Cuerpo Docente de esta Escuela en el área de dibujo, pretendo proponer un sistema y conceptualización de lo que yo considero es el Dibujo, su aprendizaje y su educación.

Sin lugar a dudas el dibujo es parte fundamental en la formación del artista visual, por ser inherente a todo ser humano y sus principios de creación semejantes al instinto de alimentación o igual que el impulso de hablar, en cierta manera una necesidad.

Existen muchas interrogantes del como se desarrolla el proceso del Dibujo en

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



el ser humano, la imitación mecánica de un algo, una cosa ha sido por muchos definida como dibujo, pero no es el resultado del proceso creativo lo cual considero es lo cercano a ser artista, sino la experiencia que se da al interior del dibujante, por eso mismo en este trabajo pretendo enfocar al Dibujo como pensamiento creativo mas que como un resultado del mismo.

Este trabajo es una propuesta para ordenar el proceso de los sistemas de aprendizaje del dibujo. Esta investigación esta compuesta por algunas expectativas sobre lo que hace al ser humano *Artista y Dibujante*, seguido por los procesos de educación, Una Propuesta Educativa, Conclusiones y la documentación de lo que fué « el taller alternativo experimental de dibujo », con una duración de dos años; más una bibliografía como fuentes de información.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

SER HUMANO,

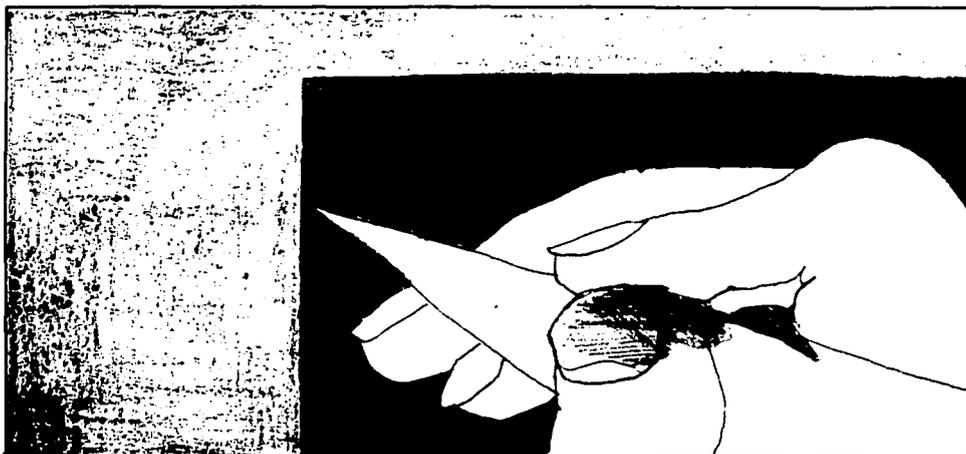


ARTISTA Y DIBUJANTE

1

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

4-7



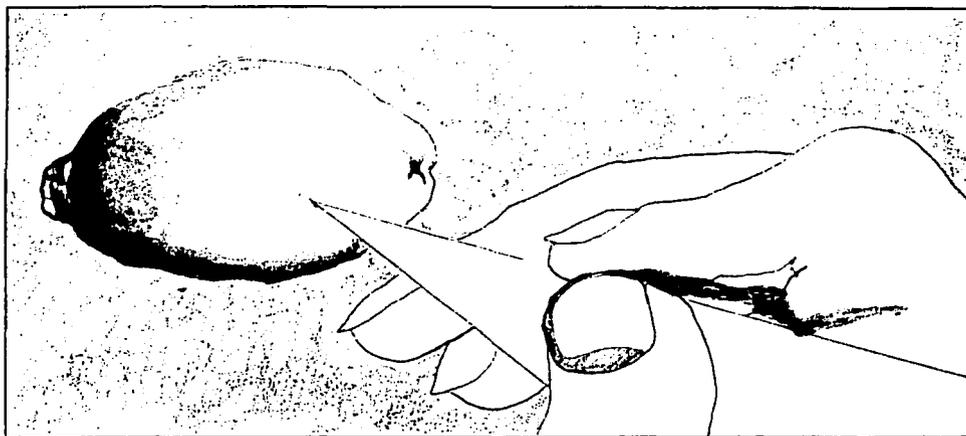
## SER HUMANO; ARTISTA Y DIBUJANTE.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Los antiguos orientales decían que todas las cosas formadas por las fuerzas del universo poseen una expresión y dibujarlas significaría no solo copiar sus formas, sino también su expresión<sup>1</sup>, en este sentido el dibujo no supone tan solo copiar el objeto sino indagar en su principio, explorar y crecer en su interior.

El dibujo es un raptó del hombre por el mismo hombre, al dibujar tan solo estamos atentos a nosotros y expuestos a lo que nuestra percepción nos pueda proporcionar, lo que nuestra memoria nos quiera recordar y nuestros sentimientos nos quieran dar, ya que el dibujo no es un objeto, es la experiencia de vida que tenemos en nuestro interior, que es producida por la confrontación emocional con nuestro entorno.

Todos podemos ser dibujantes, tenemos la capacidad para serlo, pero no todos sabemos; la práctica del dibujo requiere de entrega, por decirlo de



alguna manera, de voluntad, de sensibilidad y de alterar el *ego puro*. Un dibujante es un ser que en un preciso momento es capaz de extraerse del mundo social para verlo en su totalidad.

Dibujar para algunos podría significar hacer un desplante de destreza con los materiales plásticos, pero hay que decir que si ese objeto como resultado de tal acción carece de sensibilidad no puede ser considerado artístico sino de un fin práctico utilitario, aunque en tal proceso se halla utilizado al Dibujo, o más bien al Diseño.

El dibujo es arte, pero si se toma tan solo su naturaleza utilitaria mutilándolo, estamos copiando, en su más banal definición y esto equivale solo al uso de las técnicas manuales. La práctica mas honrada del dibujo trasciende a los objetos con sus fines decorativos y de intercambio de mercado, dando mayor importancia a la experiencia del dibujante y su crecimiento como ser humano sensible y capaz de crear e innovar en cualquier momento.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



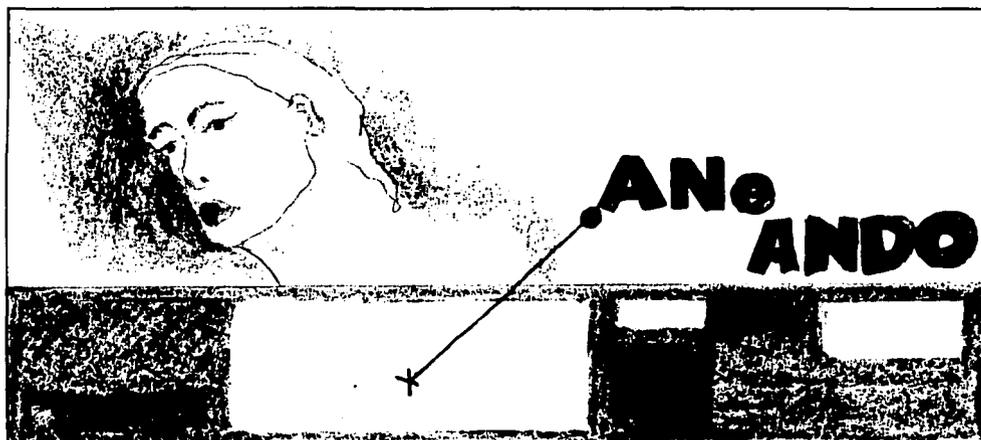
## 1.1 DIBUJANTE HISTORICO<sub>2</sub>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Para el hombre **primitivo** las huellas del material sobre la roca equivalen a la realidad, dibujar la caza de un bisonte significa atrapar su fuerza, su espíritu, para dejar tan solo a un bulto de carne corriendo que posteriormente será muy fácil de cazar, para ellos el dibujo es mágico no tiene nada que ver con la perfección del trazo, sino mas bien con la extracción de la esencia.

Los antiguos **Egipcios y Mexicanos** fueron grandes dibujantes, su trabajo fue dedicado a la religión y a lo místico, ellos dibujaban a sus dioses de los cuales no tenían referencias físicas, creían en la eternidad.

Los **Griegos** con su característica de lo nuevo presentan un gran contraste con los demás antiguos pueblos, jamás estuvieron sujetos al pasado, su manera de dibujar es quizá la predominante en la actualidad en las escuelas



de arte, el diseño como medio y fin.

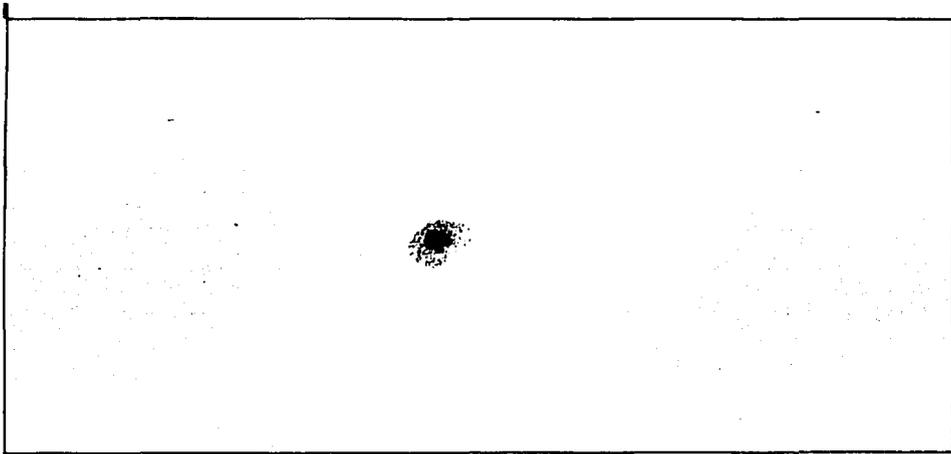
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

El dibujo en la edad media cambia el rumbo y se llena de un espíritu de investigación, la práctica del dibujo se da a partir de la experimentación, los resultados del trabajo son los que llevan a la experiencia de dibujar y al mismo tiempo se fortalece la necesidad del diseño.

El llamado **renacimiento** es quizá el primer cambio en el pensamiento de los artistas que se hace discurso, se prevé lo que va a resultar, el dibujante ya no está sujeto a lo que su interior le dicte, debe de concensar con un grupo de eruditos lo que debe y puede experimentar.

La **Bauhaus** es en su momento la síntesis de la era moderna en el arte, es ahí donde el dibujo adquiere el valor de ser reflexivo, aunque es rebasado en importancia por el diseño.

Los llamados **ismos** son de trascendental importancia para el dibujo, evidencian la necesidad del hombre en su búsqueda de expresar, dando como

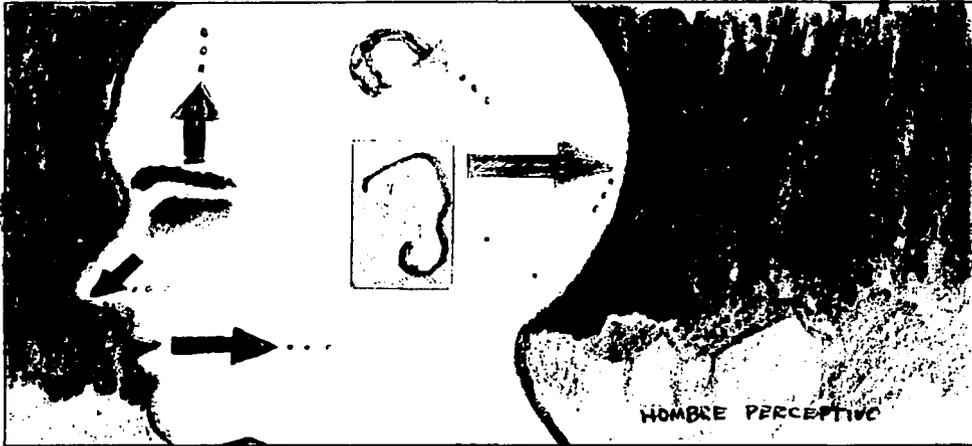


resultado múltiples posibilidades en la exploración del ser humano artista y dibujante.

El trabajo de los **actuales** artistas está constituido por una mezcla de movimientos artísticos anteriores, esto hace que no tengan identidad como grupo y el dibujo se dé como un recurso abierto a expectativas de uso.

Considero que en la actualidad los grandes movimientos de grupos dedicados a un mismo discurso artístico ya no son suficientes, Los adelantos tecnológicos han pasado a primer plano aun en los *talleres de enseñanza tradicional* y esto a desvirtuado el trabajo reflexivo y hemos de decir que sin reflexión no hay dibujo, también se ha confundido arte en si mismo con técnica novedosa olvidando al parecer que una parte del dibujante esta constituida de *tiempo*, pero el tiempo en las artes visuales no es necesariamente novedad, sino estancia atemporal, tambien se contruyen mentiras sociales que resultan verdaderas para el mundo interior del dibujante quien necesita obtener información de su entorno convirtiendose en un ser perceptivo. El dibujo se dá al interior del hombre y su principio es la percepción.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## 1.2 DIBUJANTE PERCEPTIVO<sub>3</sub>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

La percepción es un proceso mediante el cual el ser humano conoce el mundo, según la psicología actual las percepciones son el resultado de la acción directa de los objetos sobre los órganos de los sentidos; son las únicas representaciones internas de los objetos externos, son la única puerta hacia el interior.

La percepción nos permite el desarrollo de la actividad mental y es determinante en la organización del pensamiento. La percepción es el resultado de cuatro operaciones, detecta, traduce, transmite y procesa las señales del exterior que se captan por medio de órganos receptores, vista, oído, gusto, tacto y olfato, y se transmiten a través de sistemas nerviosos hasta el cerebro que los registra como sensaciones.

Una de sus características es su integridad, no importa que el estímulo sea



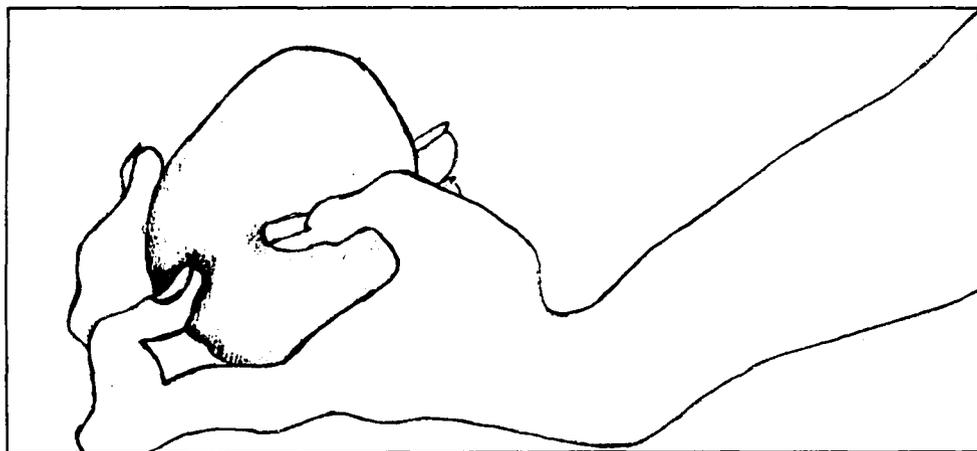
complejo y conste de diferentes partes, se percibe como un todo. Otra característica es la de ser racional, ya que al percibir el hombre los interpreta según los conocimientos adquiridos con anterioridad; también esta dotado de un carácter selectivo que consiste en la acentuación preferente de unos objetos en comparación con otros.

El fenómeno de la percepción es un factor importante en el ser humano, en particular en los artistas visuales quienes en todo momento de su practica necesitan estar en un estado alterado, con sus cinco sentidos traduciendo estímulos en experiencias creativas.

Partiendo de estas consideraciones digamos que la percepción es una capacidad de recepción y reflexión, de acuerdo a nuestras experiencias almacenadas y conformación fisiológica, aunadas a la información socio-cultural recibida del exterior.

Para que la percepción procese información que posteriormente interpretara; necesita de un recurso muy valioso, la memoria.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



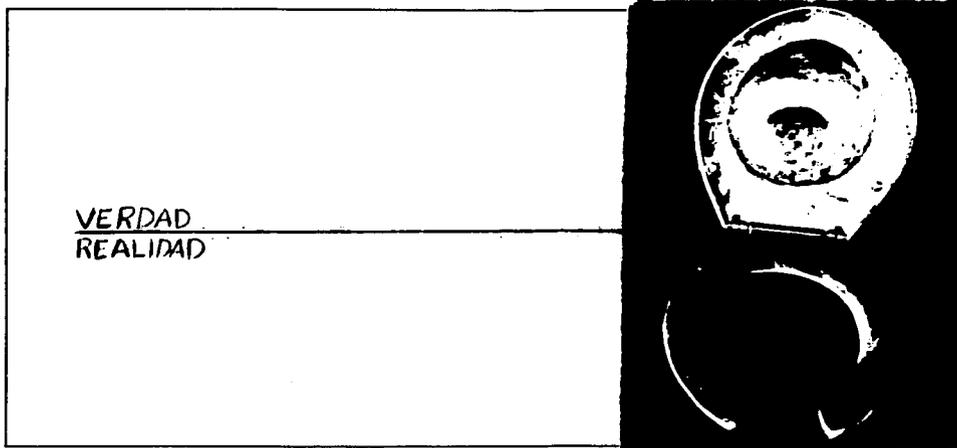
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## Memoria:

La memoria es una función de adquisición de imágenes, movimientos, conceptos, comportamientos y experiencias; consta de dos partes: retención y olvido.

**Retención:** es el proceso de almacenamiento de un aprendizaje durante un periodo de tiempo y se da de dos maneras, almacenamiento a corto plazo o periodo temporal que es posterior al almacenamiento inmediato y se refiere a la información no procesada que se pierde si no ocurre un subsiguiente procesamiento.

Y el almacenamiento a largo plazo que ocurre cuando la información es procesada por repetición y codificación, manejados para su retención por un tiempo de 20 segundos a 20 años. La retención es la capacidad de conservar información de dos tipos verbal y no verbal.



**Olvido:** podemos decir que el olvido es la sensación de memoria que se tenía. El almacenamiento que se pierde por falta de atención, o con el tiempo, por avanzada edad.

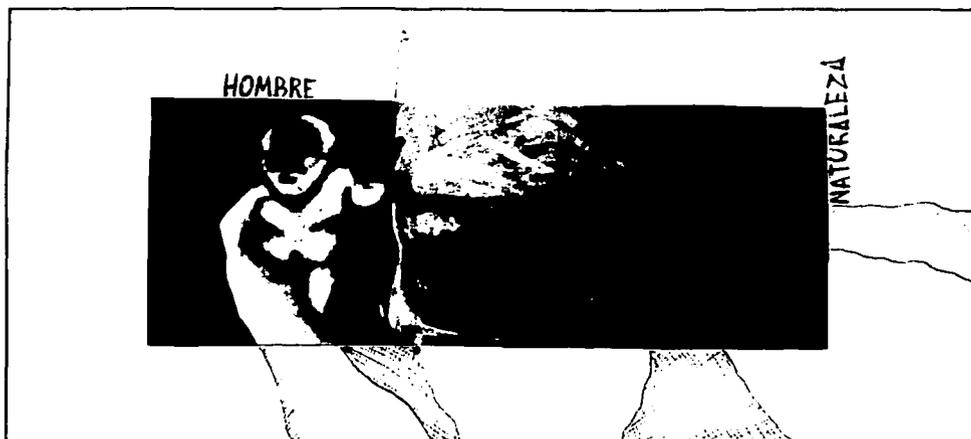
La memoria es el conocimiento de lo que la mente registro en el pasado, es la perpetuación de actos y experiencias pasadas, en el presente.

El recuerdo es fundamental en la memoria, es el acceso que se tiene al almacenamiento de la misma. La memoria es importante en el dibujante dado que la información que se obtiene queda al resguardo para su posterior reflexión y procesamiento.

### 1.3 DIBUJANTE SOCIAL

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

La diversidad humana como sociedad también incluye la diversidad de los seres humanos individuales, el hombre por naturaleza es incapaz de sobrevivir aislado, la soledad es algo *antihumano o deshumanizado*.



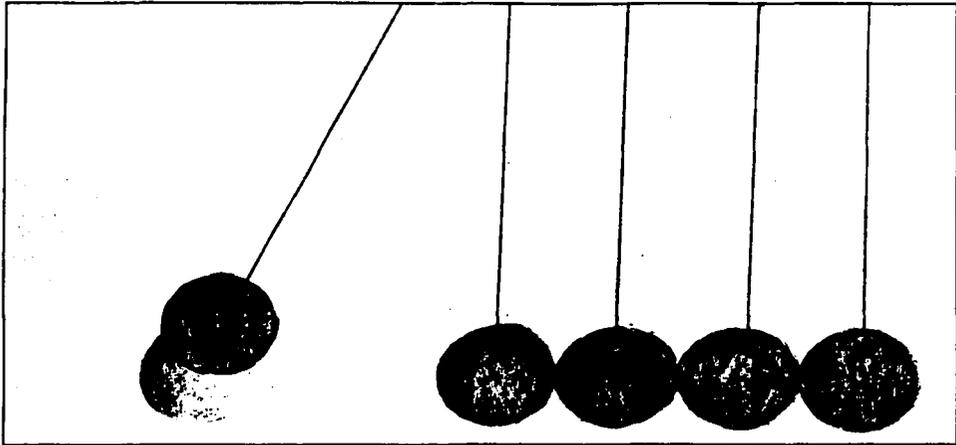
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

El hombre siempre ha vivido en comunidades es su naturaleza, existe porque no está sólo, el enfrentar este mundo, explorarlo y querer conocer todo sobre él, hace necesario el compartir experiencias, reflexiones y afectos. Un ser humano es comunicativo por naturaleza, en cierto manera es lo que le dá sentido a su vida.

Como seres sociales y comunicativos siempre estamos a la búsqueda de expresarnos y el dibujo es una manera de representar o hacer externo lo interno, compartiendo experiencias y conocimientos.

Ha caracterizado al hombre su infinita necesidad de conocer todo sobre él, esto equivale a explorar todo, inmiscuirse en el ciclo de la naturaleza y crear sociedades.

La comunicación es la parte humana que regula los flujos de información para una interacción social. El ser comunicativo implica a su situación perceptiva ya que en el medio de la comunicación, las percepciones pueden acortar o



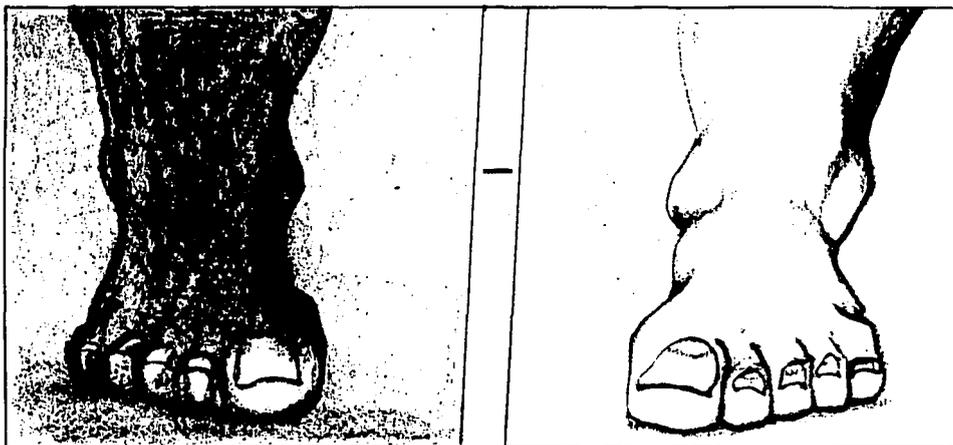
prolongar distancias, y de esta manera cambiar el mensaje. La comunicación es una característica y necesidad de vida. Todos los seres vivos sentimos en todo momento la necesidad de comunicarnos socialmente.

Esta capacidad que tenemos de emitir y recibir señales o mensajes proviene del aprendizaje, que se tiene con la práctica cotidiana. Aprendemos a comunicarnos mediante la imitación de lo que percibimos. Aprendemos y fortalecemos nuestra comunicación en la medida que la llevamos a la práctica.

Como sucede con cualquier otra habilidad la comunicación se ve afectada por muchos factores, algunos de los cuales son al interior del ser humano y revelan diferentes estados de animo.

El ciclo de la comunicación necesita de un emisor; la naturaleza y los seres naturales, de un mensaje que conllevan las inquietudes del hombre y de un receptor que tendría que ser la misma naturaleza con sus seres naturales.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## 1.4 DIBUJANTE ANATÓMICO.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Los seres humanos nos hemos adaptado a las condiciones cambiantes que nos han rodeado en todos los tiempos. Algunas de estas adaptaciones han repercutido en la modificación de nuestra anatomía, que en consecuencia cambia algunos comportamientos y conductas.

A pesar de las dificultades del medio ambiente el hombre ha subsistido en el tiempo sobre este mundo natural.

La anatomía es de naturaleza material, aunque cabe aclarar que es más que la estructuración de una forma especial y específica, constituye una mezcla de objetividad y subjetividad.

La historia ha registrado la constante búsqueda por conocer todo sobre el funcionamiento anatómico desde la aparición del hombre, desde los seres



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

primitivos, pasando por Versalio y Galeno, los antiguos mexicanos, los orientales y hasta la actualidad, los conocimientos anatómicos han sido parte importante para la reflexión.

El cuerpo humano anatómico, ha sido pretexto para la creación de obras artísticas, desde las pinturas rupestres hasta nuestro tiempo.

El estudio del cuerpo anatómico es entendido y valorado, su conocimiento es importante como una revaloración del carácter de aptitudes del ser humano para su uso y exploración.

La naturaleza nos ha dotado de facultades y limitaciones, el ser humano se comporta según los acontecimientos que la misma naturaleza exprese; no nos movemos libres en la tierra aunque la misma libertad sea la búsqueda permanente y estigma del hombre.

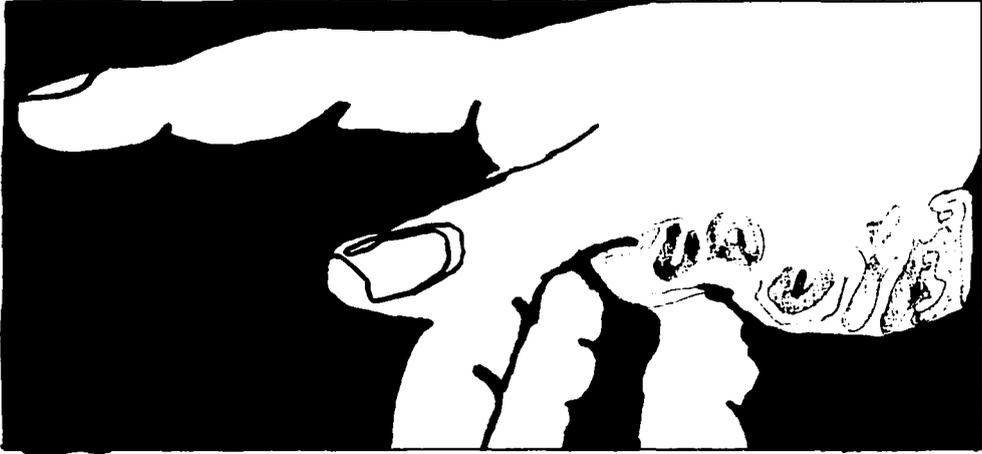
Como conclusión tenemos que, somos de energía y materia, por lo tanto nos debemos a nuestro cuerpo y nuestra mente, la parte artística es una ficción creada por el hombre para alcanzar la felicidad social e interna.

# APRENDIZAJE DEL DIBUJO



2

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## APRENDIZAJE DEL DIBUJO

### 2.1 EDUCACION Y ENSEÑANZA

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**EDUCACIÓN.** Del latín *educatio, onis*, de *educare* y este de *ducere*, guiar, nutrir. Es el acto de guiar y alimentar o nutrir las capacidades de un individuo.

**ENSEÑAR.** Del latín *insignare*, señalar, se refiere a dar ejemplo, advertencia a una persona para lograr en ella una conducta dada.

**APRENDER.** Del latín *aprehendere, prehendere*, percibir. Que tiene que ver con adquirir conocimiento de algo por medio de la experiencia.”<sup>5</sup>

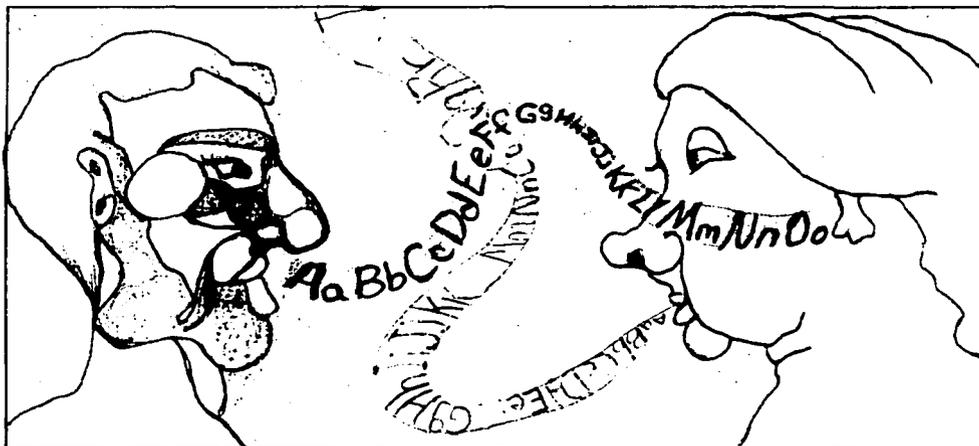
Se define a la educación como el proceso que busca el desarrollo integral de las personas, mientras que la enseñanza y aprendizaje es la manera en que el ser humano se puede conducir hacia ese fin.



Es característica de la enseñanza actual en las artes visuales, que el Profesor sólo se dedica a la tarea de enseñar técnicas, sin comprender, la parte sensible del estudiante que le podría dar la posibilidad de enriquecer su valor creativo, consolidando una formación integral.

Por mucho tiempo se le ha considerado a la transmisión de conocimientos y experiencias educativas como una herencia, que nos permite por un lado , lograr un perfeccionamiento técnico y que por otro lado debe de formar una mentalidad y personalidad de acuerdo a los valores humanos que buscan hacer seres conscientes, con armonía en la sociedad; la enseñanza en las artes visuales debe saber motivar para proponer con respecto esa información recibida exaltando el saber y sentir del ser humano ante el *tiempo*, esto quiere decir que el educando no debe de estar sujeto a lo que el profesor le quiera transmitir , ni tampoco ser obligación del profesor el acercarle esta información, sino debe de ser una relación diferente donde ambos aprendan con el ejercicio e intercambien experiencias, uno con el cúmulo de años que le da el haber comenzado antes en esta labor y- el otro con la frescura que le hace cuestionar mas las cosas los conceptos y en consecuencia generar conocimiento.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



La enseñanza de las artes visuales no debe de ser una imposición, solo debe sugerir , la función del profesor es la de guiar y orientar conforme a su experiencia, no imponer; el aprendizaje supone la modificación gradual de conductas como resultado de experiencias y una imposición tan solo es un dato, que no permite el acercamiento a la verdadera esencia de lo que se pretende adquiera el alumno.

El aprendizaje es una experiencia de cambio en la conducta individual que implica unas modificaciones posiblemente duraderas, donde al alumno se le debe promover e impulsar a pensar , sentir y desear.

La enseñanza de dibujo es difícil, sobre todo si tomamos en cuenta que no existe en el país hasta el momento una verdadera infraestructura pedagógica dedicada a la Enseñanza en las Artes Visuales. trataré a manera de propuesta de ordenar y fundamentar los procesos de enseñanza. Este sistema de enseñanza tiene en cuenta los elementos fundamentales del desarrollo del ser humano, motivación, la conjugación de las áreas psicomotriz, afectiva y cognoscitiva.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## 2.2 EL COMPORTAMIENTO DEL SER HUMANO

### MOTIVACIÓN.

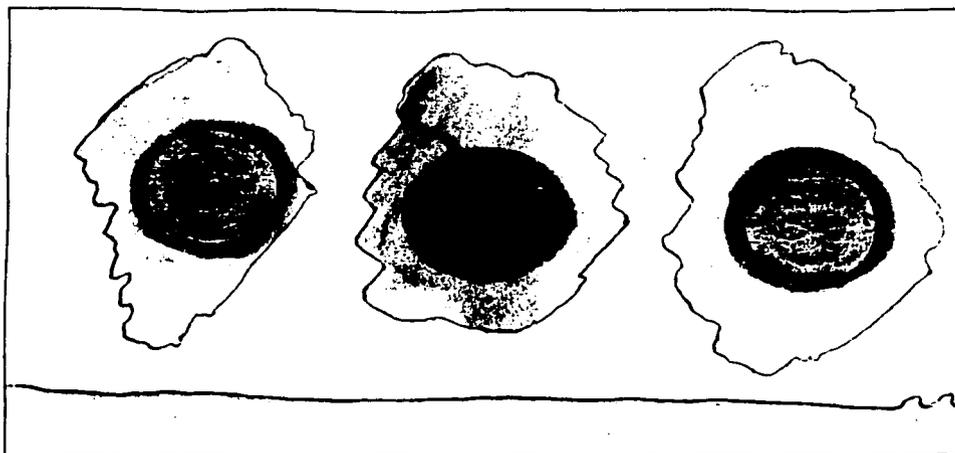
La conducta del ser humano se rige por motivaciones que nos permiten asimilar deseos y necesidades a lo largo de nuestra vida. Es importante desear, esto equivale a estar motivado. Una persona incentivada esta en el camino correcto para su pronta motivación; la motivación es básica en el estudiante, los seres humanos nos movemos motivados, principalmente por sentimientos, reacciones interiores.

Un artista visual motivado es capaz de llevar a cabo constantes propuestas artísticas, innovadoras y sensibles, será capaz de crear en todo momento, en su formación y posteriormente en su producción profesional.

### TRES AREAS

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

“PSICOMOTRIZ. Es el comportamiento que se refiere a las habilidades

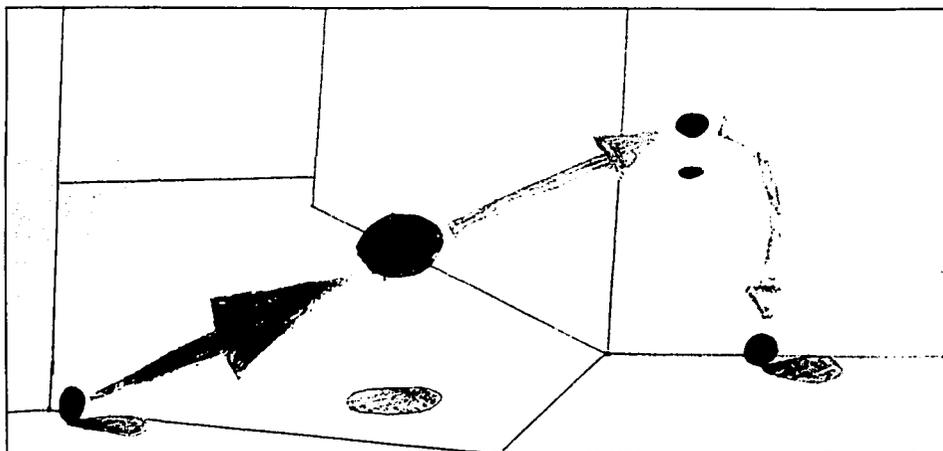


musculares y nerviosas, que propician destrezas físicas; su desarrollo se lleva a cabo por medio de estímulos movidos perceptualmente; en donde se pretende una coordinación entre los sentidos perceptuales y la parte muscular-nerviosa. **HABILIDAD.**

**COGNOSCITIVA.** Se refiere a los procesos intelectuales, basados en el adiestramiento reflexivo que tiene como finalidad el examinar , atender y guardar la mayor información percibida. **CONOCIMIENTO.**

**AFECTIVA.** Se refiere a las actitudes, valores y sentimientos. La entrega, conjugada con la afabilidad, la proyección de lo que se siente y se dice, se trata de hacer sentir y ver, gozar procesos sensitivos, reafirmando en todo momento la confianza. **SENTIR."**<sup>6</sup>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## 2.3 PLANTEAMIENTO DIDACTICO

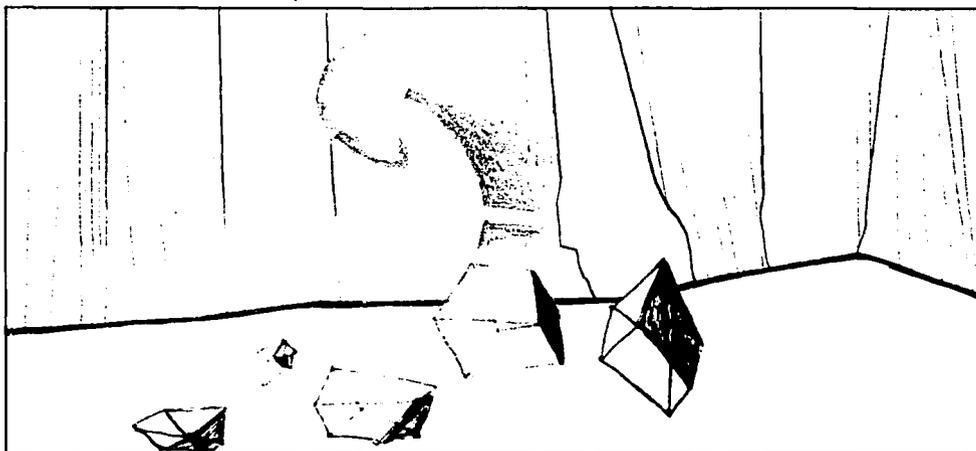
### LOS OBJETIVOS

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Un objetivo es lo que preveé el desarrollo de la sensibilidad y la capacidad de percepción, debido a que el aprendizaje se realiza por medio de los sentidos. El mismo objetivo de aprender es parte implícita en la concepción humana.

Los objetivos emanan de contenidos y ciclos de aprendizaje concretos, anteriores, buscando desarrollar necesidades posibles ulteriormente.

Una necesidad básica en el desarrollo de la capacidad de expresión para comunicar sensaciones, sentimientos y pensamientos en la enseñanza del dibujo, requiere de comprender, seleccionar y adecuar la pretensión, para conseguir que se de la instrucción a impartir, para este propósito es conveniente un indicador como marco de referencia; uno que ha tenido gran aceptación es: la taxonomía del dominio cognoscitivo de Benjamin Bloom, quién establece



una escala de seis categorías.

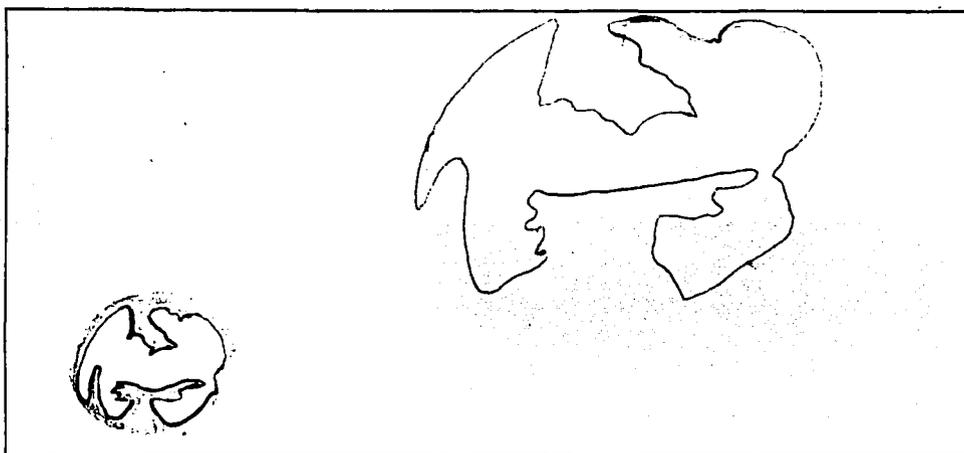
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

“**CONOCIMIENTO.** Se refiere a la forma más elemental de conocer algo, o sea, aquella que se finca en el proceso de la memoria.

**COMPRENSIÓN.** La comunicación de los conocimientos debe cumplirse en la comprensión del material informativo que se trasmite al alumno. Cuando se ha alcanzado efectivamente la comprensión permite al estudiante modificar la comunicación original y transformarla en otra forma paralela, más significativa para él.

Los objetivos de esta categoría ponen en juego un tipo de razonamiento elemental, consistente en captar el conjunto de cualidades que integran una información para expresarlas con las propias palabras. Esta actividad es diferente de la de memorizar, reconocer o identificar.

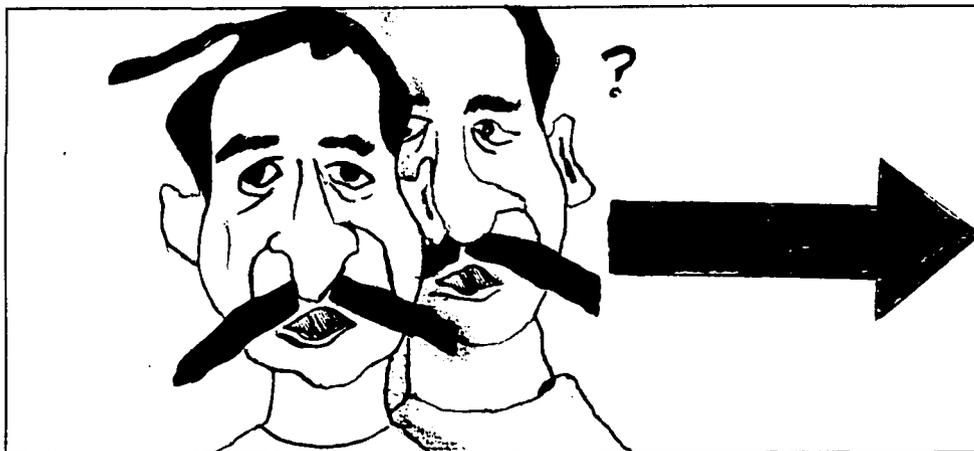
**APLICACIÓN.** Esta categoría implica las dos anteriores y se refiere al uso de la información conocida y comprendida en situaciones nuevas. Los objetivos



de esta categoría permiten generalizar una conducta particular a todos los casos semejantes, a través de la transferencia del conocimiento adquirido.

**ANALISIS.** En términos generales, analizar significa fraccionar una comunicación en sus elementos constitutivos, de manera que aparezca claramente la jerarquía relativa de las ideas y se exprese la reacción existente entre estas. Pertenecen a esta categoría aquellos objetivos que permiten al alumno diferenciar ideas, relacionarlas y organizarlas. Por su complejidad, esta categoría implica las anteriores, aunque es factible que en ciertos casos la delimitación respecto a comprensión no sea muy clara.

**SINTESIS.** Pertenecen a esta categoría los objetivos de aprendizaje que desarrollan en el alumno la capacidad de trabajar con elementos, partes etc. y coordinarlos de manera que constituyan un esquema o estructura que antes no existía o no se apreciaba con suficiente claridad. El aprendizaje dentro de esta categoría permite al estudiante, más que en las otras mostrar sus capacidades productivas y de creación, ya que estimula el pensamiento divergente por medio del cual se llega a una variedad de respuestas no



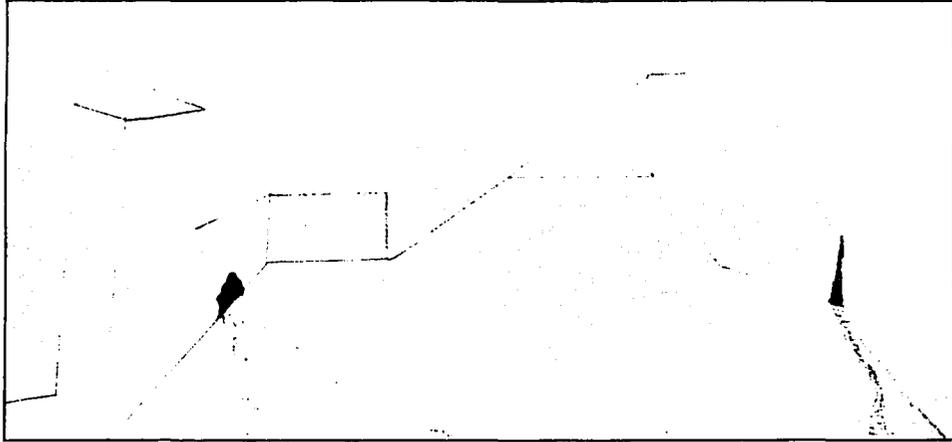
establecidas en a información conocida.

**EVALUACION.** Los objetivos de esta categoría tienen como finalidad la formulación de juicios sobre el valor de ideas, obras, soluciones, métodos, etc. para ello, el alumno deberá manifestar habilidad para identificar errores, así como para determinar la coherencia, exactitud o validez de lo que estudia.'7

## 2.4 De Aptitudes y Actitudes

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

El planteamiento didáctico que se propone, viene definido por la necesidad de explorar la posibilidad de conjugar dos sistemas de enseñanza; el del dibujo como conocimiento descriptivo, apegado a lo funcional, a las aptitudes del dibujante, un dibujo de destreza, habilidad y técnica, que defino como Diseño y a la experiencia, como Dibujo, donde se exploran las actitudes del dibujante y destaca el desarrollo de la capacidad de ver y mirar correctamente.



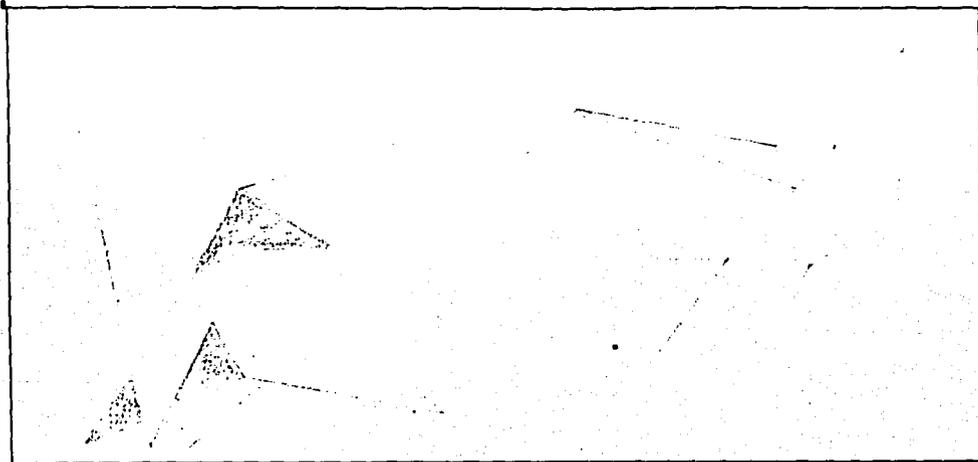
## DE DESTREZA-APTITUD DISEÑO.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Este planteamiento cuyo proposito es que el estudiante trate de representar la naturaleza tal cual, mimético. El trabajo fiel y realista es uno de los más antiguos métodos de análisis, este medio de aprender a conocer y dominar la visión conduce a una reproducción de imágenes del motivo o los datos visuales externos.

Es la capacidad de representar dibujando un ser, un objeto, una situación o la naturaleza, que puedan reconocerse de inmediato. Dibujar con destreza significa ser capaz de percibir y representar la realidad con ayuda de los materiales adecuados que tendrían un alto porcentaje de importancia en el resultado final de un trabajo logrado.

El sistema se basa en el ensayo y error de la asociación de formas como camino a la comprensión cabal de la estructura formal.



### Características:

- Destreza
- Habilidad
- lo mimético
- la materia
- el ahora y aquí

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Reforzamiento.** consiste en el fortalecimiento de sus capacidades :

#### psicomotriz:

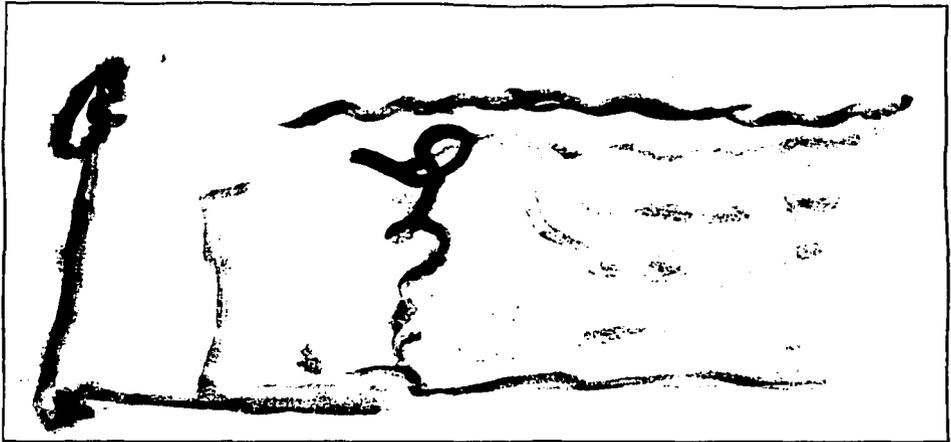
lo particular  
el detalle  
la lentitud  
lo parecido

#### cognoscitivo:

el análisis  
las técnicas  
estructura lógica  
la comprensión

#### afectiva:

paciencia  
introversión  
suavidad  
afabilidad



## COMO EXPERIENCIA-ACTITUD DIBUJO.

Este sistema exige el estado mas despierto de los sentidos, ya que la atención puede ser interrumpida en cualquier momento, a cada instante según el curso natural de los sucesos motivos.

Significa la expresión de una emoción, una transmisión de sentimientos, una exploración del carácter del dibujante en estado alterado; dejar que la experiencia por si misma intente descifrar los misterios del arte.

El dibujante interroga a la naturaleza y extrae de ella los elementos necesarios para su recreación. Este proceso no es con orientación a un fin determinado con anterioridad, se inicia en un caos que produce la reacción inmediata y es único e irrepetible, de esta manera el proceso creativo se vuelve una revaloración continua.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



### **Características:**

- gesto
- postura
- la esencia
- el dondequiera y siempre
- expresionismo

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Reforzamiento.** consiste en el reconocimiento de sus capacidades:

#### Psicomotriz:

lo general  
lo universal  
la rapidez  
lo ilimitado  
lo arrebatado

#### Cognoscitivo:

la memoria  
el lenguaje  
la comunicación  
lo psicobiológico

#### afectiva:

la fuerza  
el enojo  
la impaciencia  
la alegría  
el impulso

# DIBUJO,



## UNA PROPUESTA EDUCATIVA

### 3

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



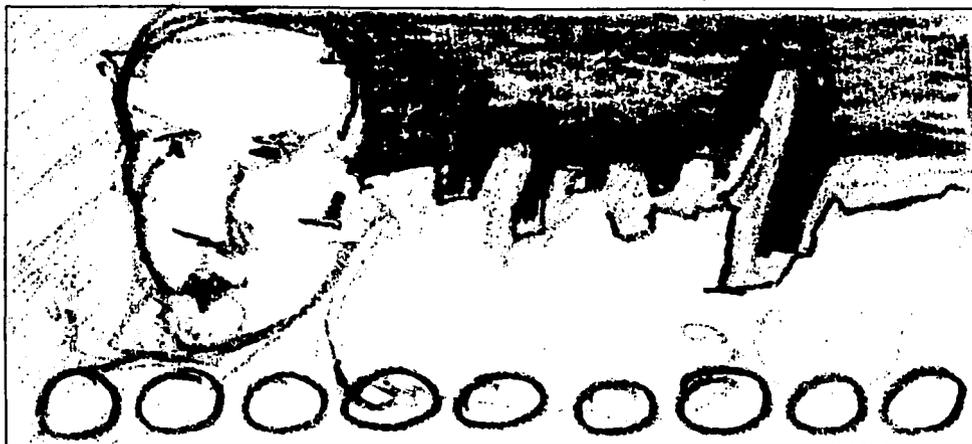
## **DIBUJO, UNA PROPUESTA EDUCATIVA**

### **3.1 CONCEPTO DE DIBUJO**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

El dibujo es el resultado de un estado de vida. Dibujar es percibir, reflexionar y sentir. Dibujar no supone copiar el objeto externo, sino materializar las sensaciones propias; el dibujo trasciende los materiales plásticos, no significa el registro por manchones y rayados, podremos decir que el dibujo trasciende los objetos y se sitúa en la intuición, el acto de dibujar es único, excepcional e irrepetible

Por mucho tiempo se ha dicho que el dibujo es un auxiliar de las demás disciplinas artísticas como son; el boceto, el preliminar, el apunte; el recurso gráfico para registrar los antecedentes de la obra a construir, mas sin embargo tiene su propio caracter como verdadera manifestación artistica. Se le ha visto al dibujante tan sólo como un copista de la naturaleza, mimético, que se limita a reproducir diseños dados y adecuarlos a una función requerida; solo copian no proponen



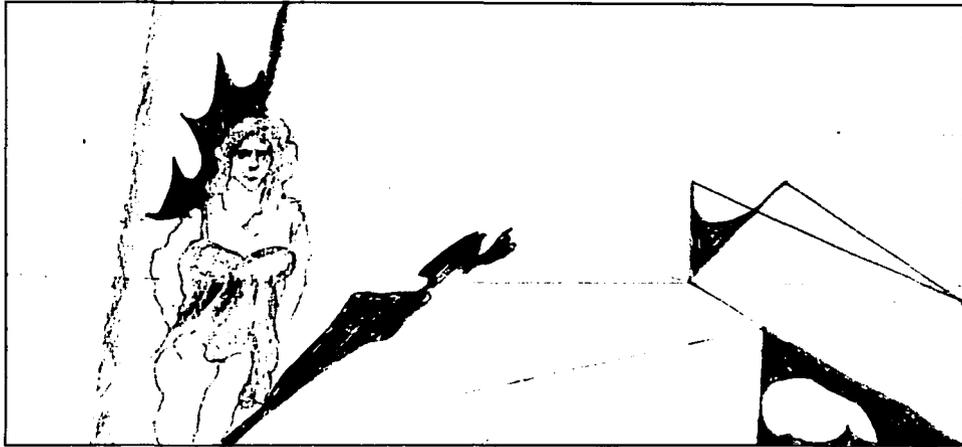
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Pero el dibujo considero que va mas allá, Dibujar es una practica para acelerar el pensamiento del ser humano, es por eso que su necesidad tan solo es el requerimiento de si mismo. Aunque tampoco se considera que la producción es solo de imágenes, sino que la imagen misma forma parte del dibujo.

Tal vez al Dibujo no se le ha contemplado en su totalidad, tal vez se le ha fraccionado y aunque siempre se ha llevado a la práctica, quizá no se ha dicho que los objetos planos y manchados tan solo son el resultado de la experiencia del dibujo, que son el diseño de la naturaleza expuestos a ese gran filtro humano que es el dibujo.

Tradicionalmente al dibujo se le ha considerado dependiente de reglas y técnicas manuales, yo considero que el dibujo como reflexión es un aparato mas complejo, que requiere de un análisis, visto no solo como herramienta gráfica sino como pensamiento creativo, instintivo y natural. El dibujo esta en el interior del ser humano, se inicia con la naturaleza a partir de la percepción.

Las experiencias que el hombre recibe de la naturaleza son por medio de los



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

llamados receptores perceptuales. Dibujar es percibir, es extraer esos secretos de la naturaleza que el hombre recrea en su interior y los vuelve a través del dibujo, disciplinas artísticas.

Después de ser percibidos los estímulos exteriores y convertirlos en imagen, inicia la acción de la creación quién se encarga de mostrar posibilidades infinitas de manejo de las imágenes que son proyectadas por el cerebro como consecuencia de la percepción.

Toda la información que registra el cerebro requiere de un tipo de orden y éste se lo dá la razón, quien confronta la información de ese momento con experiencias pasadas emitiendo un juicio de orden. Cuando estamos hablando de creación artística la razón no actúa sola, se filtra algo totalmente intuitivo que hasta el momento no se le ha dado definición precisa, tan sólo se le ha conceptualizado, los sentimientos.

Los sentimientos dan flexibilidad a ese orden y adecua las acciones a la situación emocional del ser humano en ese preciso momento. También se puede decir que dibujar significa exaltar la sabiduría del ser humano, un dibujante en estado



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

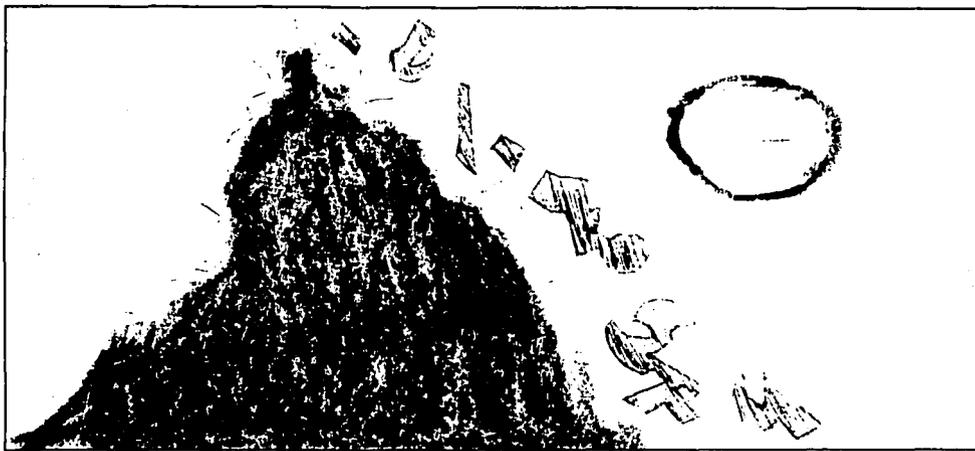
de creación no se vale de su inteligencia, sino mas bien de su sabiduría que significa, conocer, intuir y sentir.

El dibujo esta en cada uno de nosotros en lo más profundo de nuestro interior, pero para que se manifieste como disciplina artística, requiere de una acción anatómica y sensible que dá como consecuencia, el Diseño.

Y cuando nos referimos al diseño no estamos utilizando la definición del diseño como especialidad en cuanto a su utilidad práctica, sino más bien nos referimos a la esencia estructural de la imagen como resultado del dibujo

El diseño en este sentido no es el creador de objetos, sino de ficciones, se podría decir que el diseño define el contenido y los discursos visuales mientras que los materiales les darán forma volviéndolos objetos comunicativos

Dibujar es un proceso de extracción del diseño de la naturaleza, recrearlo en el interior del ser humano y manifestarlo por medio de un diseño, que se materializara por medio de los recursos gráficos. Manifestándose también como disciplina artística.



## 3.2 APLICACIÓN DIDACTICA

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Para iniciar el aprendizaje del dibujo el reconocimiento como ser humano y artista con actitudes y aptitudes es el principio del proceso sensibilizador.

**HISTORICO**. La historia no es solo el recuerdo de objetos y personajes del pasado, la historia en el arte es el conocimiento de pensamientos del ser humano en el tiempo, necesario para el dibujante en el reconocimiento de su pasado, presente y futuro, la historia es tiempo, recuerdos del ser humano y pasado en la sociedad. Aunque también puede ser cierto que el tiempo no exista, el ser humano ha creado maneras de medirlo, si no a el siquiera a la ficción creada para ubicarnos en algún espacio; la historia es tiempo como también es contenido, es la verdad en el tiempo.

**FILOSOFICO**. Desde que el ser humano se preguntó el ¿Porqué?, comenzó una reflexión interminable; el hombre por naturaleza se pregunta y cuestiona cualquier hecho de su entorno o de sus necesidades básicas, dando



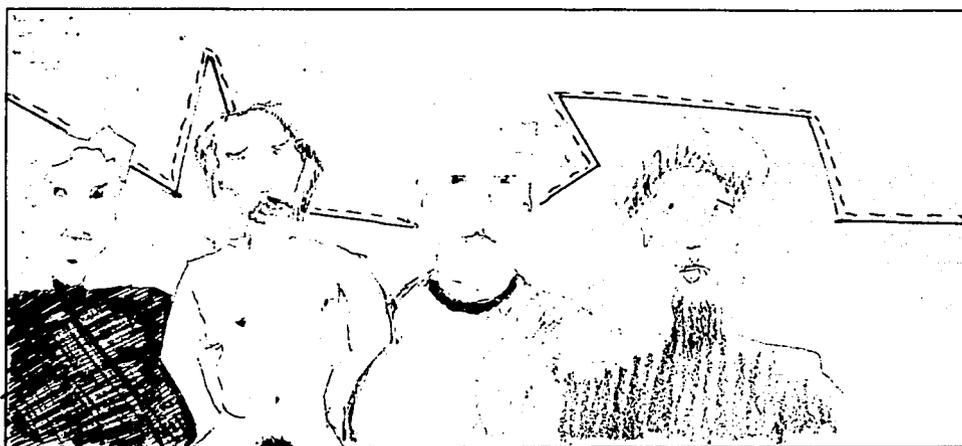
siempre miles de respuestas posibles. El dibujante debe reflexionar, no es un simple copista, es un ser expresivo y pensante.

**PERCEPTIVO**. La percepción es un proceso mediante el cual el hombre conoce al mundo. El fenómeno de la percepción es un factor indispensable en la absorción de conocimientos del espacio circundante al ser humano. El artista visual es un ser perceptivo que en todo momento de creación debe de estar con sus cinco sentidos alerta traduciendo estímulos y proponiendo ideas

**SOCIAL**. El ser humano no puede existir solo, necesita comunicarse, relacionarse; su expresión no tendría sentido sino fuera un mensaje aunque abstracto con destino a su igual.

El artista dibuja para satisfacer una necesidad personal, pero siempre es con relación a su entorno y a quienes lo conforman, seres humanos, animales, vegetales y minerales. Naturaleza.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



**BIOLOGICO.** Dentro de su reconocimiento o exploración el ser humano necesita conocer su estructura física y su funcionamiento, con esto mide sus capacidades, hasta donde pueden llegar sus aptitudes y su relación real con su entorno

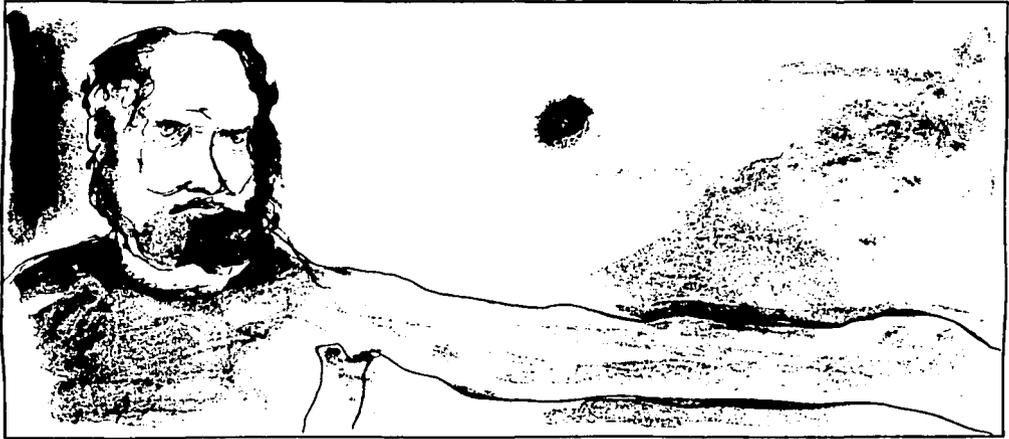
### 3.3 DE LA TIPOLOGIA DEL DIBUJO

En la adquisición de conocimientos, las estructuras y el orden que aplica una institución son posibilidades para una mejor aprensión de información siempre útil para conjugar una experiencia nueva. Un orden que posibilita conocer y comprender los logros del pasado es una clasificación tipológica de lo que anteriormente se le ha llamado dibujo.

**Histórica.** de lo que sabemos:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

-Del antiguo: copiar técnicas de artistas anteriores.



-Del ropaje: copias de telas, modas a través del tiempo

-Primitivo: conocimiento de los dibujos rupestres copias de su estructura básica, sintética.

-Académico: del dibujo dirigido según la tradición europea antigua, principalmente escuelas de pintura y grabado.

**Filosófica:** de lo que reflexionamos y proyectamos.

-Mimética: copia fiel de la naturaleza, una verdadera copia espejo.

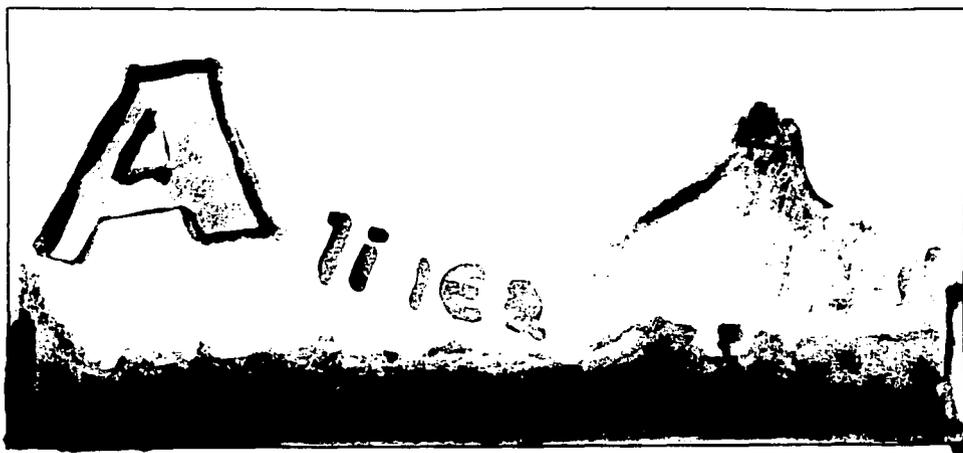
-Ornamental: Signos y caligrafía

-Emblemático: Con seguimiento a una simbología dada.

-Heurístico: De invención total.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA



Psicológico: de lo que experimentamos.

- Descriptivo: Registro de detalles que recuerda.
- Rítmico: Repetición de un patrón general.
- Estructural: Reducción a forma geométrica.
- Esquemático: Forma general.
- Sinestesico: Hacer imágenes producidas por estímulos exteriores no visuales.
- Expresionista: Resultado de estímulos externos y afectivos.
- Decorativos: Con sentido utilitario.
- Romántico: Interpretados, inventados, fantasía

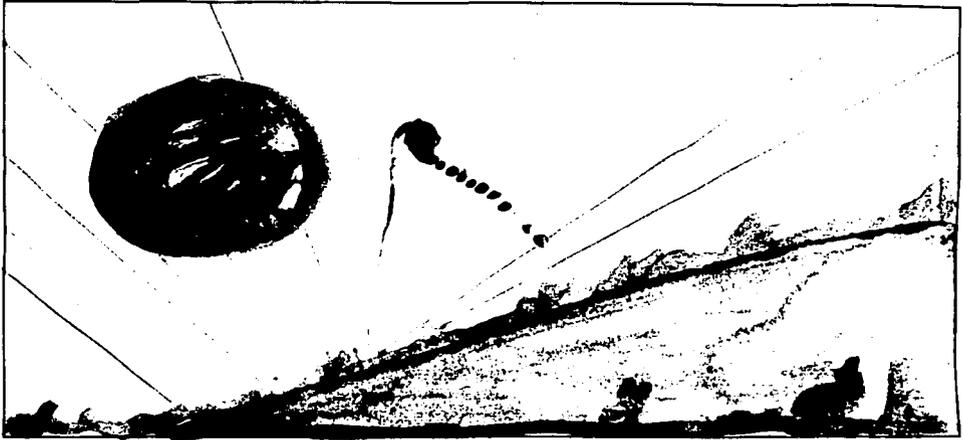
ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA



Social tecnológico: De lo que queremos perpetuar.

- Fenomeno luminico: Valorar el aspecto de la luz y sombra.
- Arquitectónico: Lineal estructural, de diseño industrial.
- Del natural: De elementos de la naturaleza en reposo.
- Geométrico: Proporción geométrica.
- De estatua: Copia de piezas tridimensionales estáticas.
- Por ordenador: Utilizar herramientas de computo

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



### 3.4 SÍNTESIS

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

En el Diseño, Que es la manera en que se manifiesta el dibujo culturalmente; la disciplina del mismo se ha ido configurando a través del tiempo y esto ofrece una continuidad como proceso. La disciplina es una preocupación por dejar asentadas bases de formación de experiencias anteriormente valoradas.

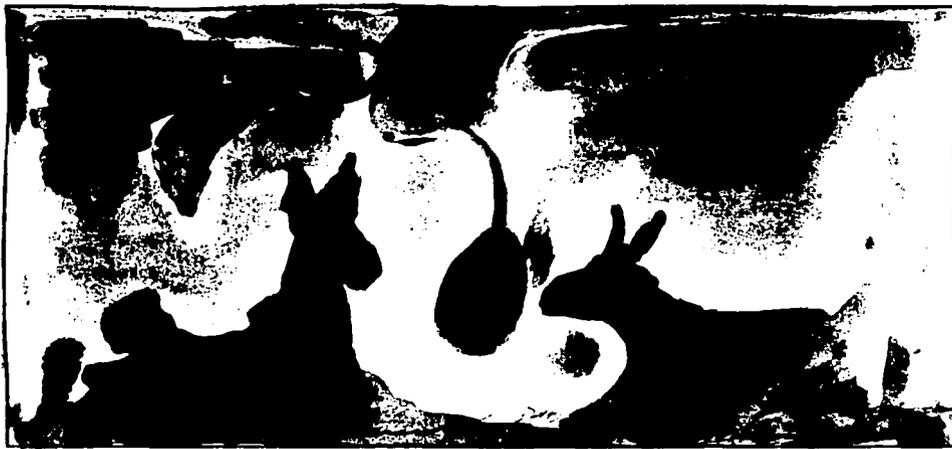
El diseño en las artes visuales mas que una simple práctica significa la propia creación plástica.

**Recursos formales.** Normas estéticas valoradas según el tiempo histórico social cultural y tiempo histórico natural:

Volumen, textura, plano, proporción, composición, ritmo, claroscuro, perspectiva,

**FALTA  
PAGINA**

42



El papel tiene como principio activo la celulosa por lo que conserva cualidades de la madera y se comporta en cierto modo como ésta. Los movimientos de las fibras son irregulares al producirse en diversos sentidos lo que puede ocasionar que cada tipo de papel reaccione diferente.

- Aglutinantes: sólidos, pastosos, líquidos y virtuales.

Medio en que se desplaza el pigmento. Es una sustancia que mantiene juntas las sustancias de un pigmento y las fija al soporte. Son compuestos que intervienen en la preparación de los materiales uniendo los pigmentos y fijándolos a la superficie sobre la que se pinta accionan como medios y como aglutinantes. Las características del vehículo definen la técnica de la pintura, los más tradicionales son: agua, resinas naturales y sintéticas, ceras, huevo, caseína, aceite. También podemos hablar de medios generales: pastosos, líquidos, secos o electrónicos.

- Solventes: Fijadores y aditivos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Un solvente es cualquier líquido en el que se puede dispersar un sólido para formar una solución. Los solventes son importantes por su capacidad de transformar una sustancia sólida, como colas o resinas, en una solución estable



que permite extender y manejar el sólido sobre la superficie del soporte; el solvente se evapora sin dejar ningún residuo. Más importante quizá, es el empleo de los solventes como diluyentes

- Instrumentos: Pincel, lápiz, plumilla, estilógrafo, navajas, estarcidores, aerógrafo, máquina computadora.
- Pigmentos: Polvos y líquidos.

Los pigmentos suelen ser polvosos y líquidos, la naturaleza del pigmento se modifica, según la naturaleza del aglutinante, por la naturaleza del soporte o de la base a que se adhiere y por la acción variable de la luz.

Un pigmento es un material sólido en forma de pequeñas partículas separadas. Cuando están secas, presentan dos tipos fundamentales de estructura: agregados, cuando las partículas o cristales están unidos por las caras, y aglomerados, con estructuras más sueltas que los agregados. El color del pigmento depende de su absorción de luz.

Se clasifican en dos grupos:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



1. **Artificiales:** ofrecen mayor estabilidad ante los agentes climatológicos y proceden enteramente de procedimientos químicos.
2. **Naturales:** Se subdividen en orgánicos e inorgánicos. Ambos se producen tanto de forma natural y casi tradicional . En el caso de los orgánicos existen algunos colores que no se han podido igualar en tonalidad y pureza, por lo que en cierta medida se continúa usando sus versiones originales.

### **Aplicación de los materiales:**

**Técnicas:** La técnica es el procedimiento que explica la secuencia de pasos necesarios para hacer algo "bien"; en las artes plásticas, se refiere al conjunto de procedimientos empleados en la aplicación correcta de los materiales. La utilización de una técnica depende tanto del conocimiento y sensibilidad del artista.

### **MATERIALES SÓLIDOS:**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**Grafito:** El grafito es un carbono natural, que como el carbón, se crea por la presión de la tierra sobre la madera en estado de descomposición. El carbón se forma solo por la presión, pero una combinación de presión y calor hace



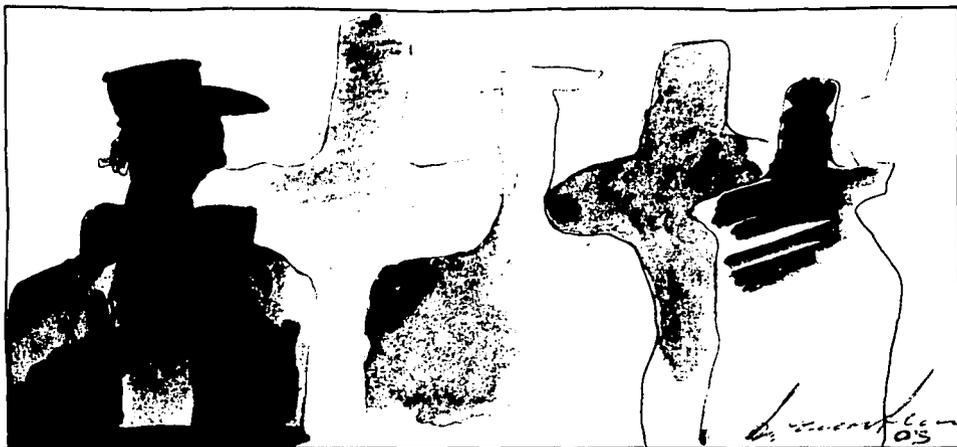
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

cristalizar el carbono amorfo en laminas de cristales de grafito. Estos cristales están ligeramente unidos por capas, lo que proporciona al grafito su suavidad.

Carboncillo: El carboncillo es uno de los materiales más antiguos; se consigue quemando madera de sauce, de parra o de otro tipo, a altas temperaturas, en recipientes herméticos. Empleándolo adecuadamente, a veces es muy semejante al pincel en lo que se refiere al manejo cómodo y a la facilidad con que se consiguen tonos. Ciertamente la escala hacia la oscuridad no es tan espléndida como con el dibujo a pincel, pero quizá tenga el color más noble, el color gris plata y gris hierro.

Pastel polvoso: La pintura al pastel constituye la superficie más vulnerable de todas las superficies pintadas, aunque su apariencia polvorienta sea su característica principal, es necesario proteger el trabajo tan pronto se concluya fijándolos con alguna laca. Los pasteles polvosos son crayones secos hechos de pigmento ligeramente aglutinado con goma de tragacanto, normalmente tiene algún conservante.

Rotuladores: Un rotulador es de punta de fieltro o de fibra; la punta de fieltro produce una línea más ancha y espesa y por lo regular es menos resistente que la de fibra, la tinta que utilizan puede ser con base de agua o de alcohol. Es recomendable su uso sobre superficies gruesas y con porcentaje de algodón.



Pastel óleo: Se caracteriza por estar hechos de pigmento en polvo, con resina o aceite como aglutinante, los pasteles óleo son más resistentes que los secos debido a su aglutinante

**MATERIALES HUMEDOS:**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Acuarela:

Su presentación es en pastillas secas y sus características son su frescura y brillantez. La transparencia se obtiene aclarando con agua, permitiendo ver y aprovechar la luz que ofrese el mismo papel.

La aplicación se basa en lavados de color que pueden ser planos o uniformes, degradados graduales o sangrados sobre el papel humedo o seco, por lo regular se piensa que su vehiculo es el agua pero en realidad es la acción de la goma arabiga.

Gouache:

Está preparado con pigmentos, goma arabiga, gliserina y un espesativo; tiene una cinsistencia espesa y opaca. difiere de la acuarela en que esta se aplica



en capas que cubren totalmente la superficie por lo que se puede trabajar en cualquier papel, se aplica tambien mediante lavados planos, semi opacos y transparentes.

#### Acrilico:

Las resinas sintéticas son productos resultantes de la unión por polimeración o condensación de las moléculas de compuestos como el caucho, celulosa etc.

El acrilico permite aplicaciones espesas, cargas, pastas asi como liquidas; son de secado rapido y existen varios aditivos para dar cuerpo y retrasar su secado.

#### Tinta:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Es una mezcla de carbono puro, aglutinantes y agua; su presentación es líquida y en barra soluble en agua. Es un material muy antiguo se aplica con pincel en diferentes grados de solución con agua; las técnicas con tinta son el garabateado, cruzado, punteado y con gradación tonal, chorreado, goteado y salpicado.



**temas.** simbolicos, del pensamiento aductivo

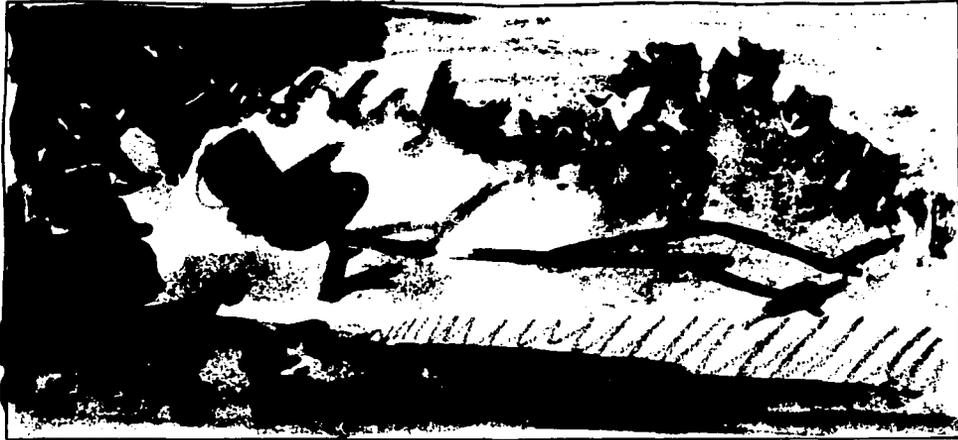
### **Experiencias de aprendizaje.**

El medio tecnològico, medio cultural

- paisaje
- naturaleza muerta.
- autorretrato
- desnudo

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**En el Dibujo.** Como introspección el dibujo solo es metàfora de la vida, tan verdadero como alejado de la realidad. En el aprendizaje del dibujo se debe trascender de la explicación de información institucionalizada, para transformarla en la praxis artistica del dibujo. En la praxis dibujistica se recurre a **elementos basicos para los procesos creativos:**



- Experiencia: actitud, caracter y fuerza
- Sensibilidad: Capacidad de sentir
- Sensación: Experiencia que parte de la percepción
- Emoción: Sentir y experimentar,

**Recursos formales:**

Forma: como forma general y como figura

Espacio: soporte universal

Color: teorías de la luz y simbolismo

Linea: psicologica y grafica

Mancha: explosión del punto, grafica y psicologica

Tiempo: Caracter

**Experiencias de aprendizaje.**

.Ser humano y naturaleza.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## Conclusiones

- El dibujo es un espacio para la práctica creativa que tiene lugar en el interior del dibujante y se manifiesta con el uso de herramientas y materiales que se deben de explorar hasta la adquisición de una técnica personal; el espacio del dibujo no solo debe de ser visto como un momento donde se va a compilar información, sino como un espacio donde se genere conocimiento a partir de la autoexploración.
- En un taller de dibujo se debe de estimular al alumno a reflexionar sobre el trabajo, y no solo fortalecer su técnica que aunque valiosa, no sirve de nada sin creatividad.
- El dibujo no es un oficio, es un pensamiento creativo inherente a todo ser humano que requiere del diseño para manifestarse socialmente.
- El dibujo no se puede enseñar como técnica, sino la técnica puede ser un medio de hacer presente socialmente al dibujo en un objeto artístico. La técnica manual es el medio para adquirir experiencias de acciones dibujísticas.
- La practica del dibujo trasciende los objetos, es mas bien la reflexión del artista visual.
- El dibujo es educación, si tomamos en cuenta que es la manera de fortalecer las actitudes y aptitudes humanas.
- La enseñanza del dibujo trasciende el aula de trabajo, el aprendizaje se da en todo lados según la disponibilidad sensible del estudiante.
- El principal factor de aprendizaje en educación de dibujo es la estimulación del alumno para su pronta motivación, que repercutiría en el dinamismo en la practica.
- Enseñar a dibujar es una labor que no se puede sustentar en el manejo de información institucionalizada, todo docente tiene la obligación de actualizar su estrategia según los conocimientos adquiridos en la misma experiencia de aprendizaje, esto le permite

alimentarse de dudas recientes que debieran de concluir en nuevas propuestas para la enseñanza.

- En los sistemas de enseñanza del dibujo el principal objetivo son las experiencias de los alumnos , mas que la obra u objeto terminado.

Dibujar debe de considerarse como la herramienta sensible para que el ser humano trascienda su capacidad anatómica y se reconozca como ser humano con capacidades físicas e intelectuales. En la praxis dibujística el artista debe de responder a sus impulsos, ya que estos son los que definen su humanidad dentro del ambito artistico, un impulso para un artista dibujante no debe ser sinonimo de imprudencia sino más bien de propuesta.

La enseñanza del dibujo debe de orientarse al fortalecimiento de las capacidades del alumno y no a la corrección de lo que el docente crea es el arquetipo del dibujante.

El dibujo es una experiencia de vida que inicia con la percepción y que tan solo requiere de la atención del mismo dibujante para poder hacerse manifiesta por medio del diseño.

---

**Documentación del taller  
Alternativo Experimental de  
Dibujo**



DIBUJOS DE ADRIANA PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



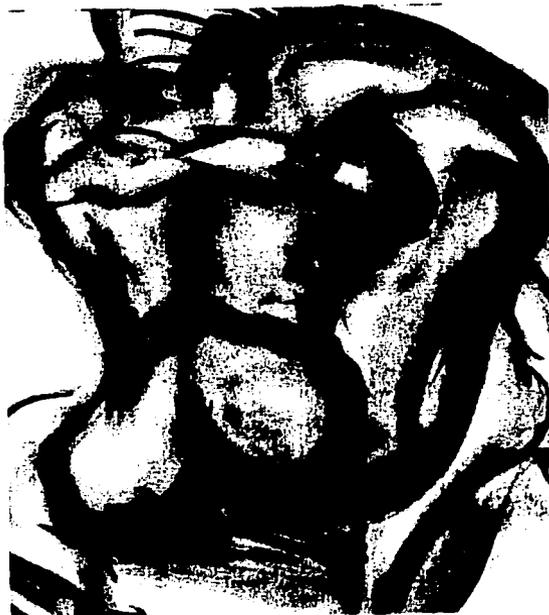
DIBUJOS DE ADRIANA PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



DIBUJOS DE OMAR PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO



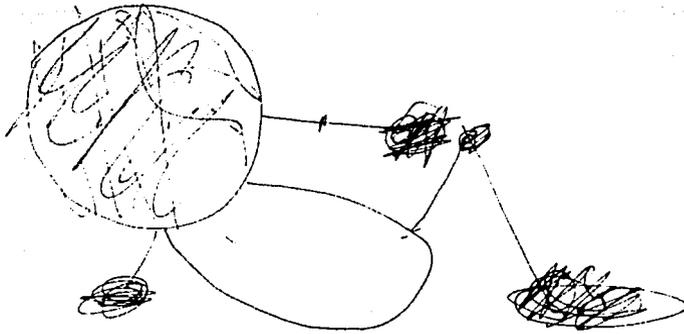
TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



DIBUJOS DE OSCAR, PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

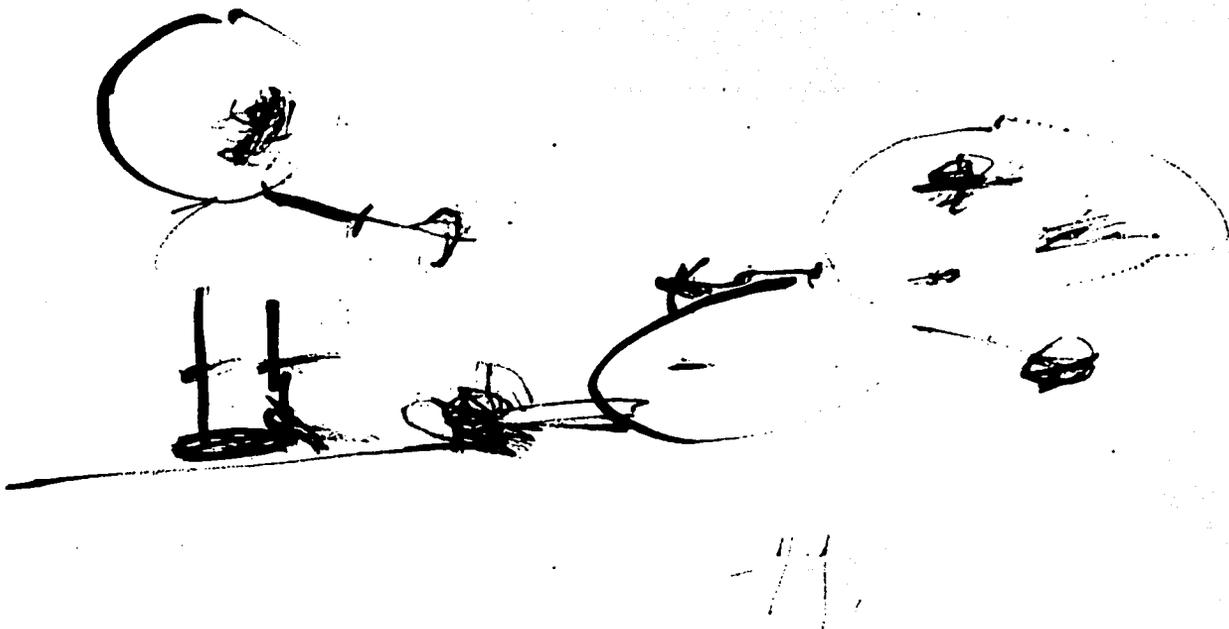


1/30

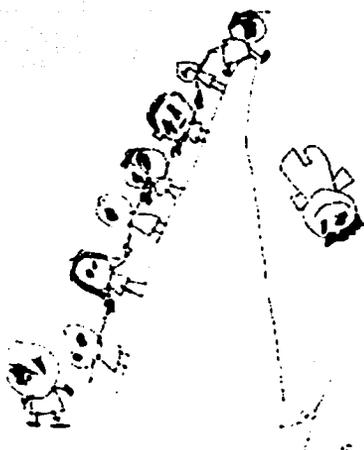
DIBUJOS DE MARCO PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



DIBUJOS DE MARCO, PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



DIBUJOS DE ALEJANDRO PARA EL TALLER ALTERNATIVO EXPERIMENTAL DE DIBUJO



TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## BIBLIOGRAFIA

- Acha, Juan. Teoría del dibujo. Ed. Coyoacan. México. 1999
- Aguilerra, Octavio. El proceso creativo Ed. Fragua. Madrid. 1998
- Arnheim, Rudolf. Consideraciones sobre la educación artística.ed. Paidos. Barcelona. 1993
- Arnheim, Rudolf. El poder del centro. Ed. Alianza. Madrid. 1984
- Bowyer, Jason. Introducción al dibujo. Ed. Blume. Barcelona. 1992
- Cabrera Hidalgo, Edgar Alberto. Antología de psicología. Ed. UNAM. México. 1987
- Carcedo Marcos, Bruno. Muerte del arte. Ed. C.E.C. España. 1997
- Collinwood, R.G. Idea de la historia. Ed. F.C.E. México. 1965
- Chuey Salazar, Jorge. Dibujo lenguaje no verbal, un ensayo de cuentos chinos para el taller clandestino. Tesis de grado, maestría en artes visuales. E.N.A.P. UNAM. 1986
- Dondis, A Donis. La sintaxis de la imagen. Ed. G.G. Barcelona. 1976
- Edwards, Betty. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ed. Blume. Madrid. 1984
- Facundo Mossi, Alberto. El dibujo enseñanza aprendizaje. Ed. Alfaomega. Valencia. 2001
- Gombrich, E.H. La imagen y el ojo. Ed. G.G. Barcelona. 1980
- Jimenez Morell, Roberto. Espacio, vision y representación. Ed. U.P.V. Valencia. 1979
- Kandinsky, Wasily. Cursos de la Bauhaus. Ed. Alianza. Madrid. 1983
- Kandinsky, Wasily. Delo espiritual en el arte. 13a.Edicion. Ed. Barral. Barcelona. 1982
- Kandinsky, Wasily. Punto y linea sobre el plano. 4a. Edicion. Ed. Barral. Barcelona. 1975
- Klee, Paul. Bases para la estructuración del arte. Ed. Premia. México. 1978

- Lain Entralgo, Pedro. El cuerpo humano. Ed. Espasa calpe. Madrid. 1987
- Lopez Austin, Alfredo. Cuerpo humano e ideología. Instituto de investigaciones antropologicas. UNAM. México. 1989.
- Lopez, Hernandez, Barragan. Encuentros del arte. Ed. Angle. España, 1997
- Martinez Aguínaco, Aristela. Material didáctico para un taller de juguetería. Tesis para obtener la licenciatura en comunicación grafica. ENAP UNAM. México. 2001
- Puig, Arnau. Sociología de las formas. Ed. G.G. Barcelona. 1979
- Reinach, Salomon. Apolo, Historia general de las artes plasticas. Ed. Pax. México. 1972
- Rosas Lopez, Florida. Consideraciones sobre la importancia del dibujo. Maestria en artes visuales. E.N.A.P. UNAM 1995
- Sanchez, vazquez A. Las ideas esteticas de Marx. 7a edicion. Ed. Era. México. 1980
- Semiónovich Makarenko, Antón. Problemas de la educación escolar. Ed. Progreso. Moscu, México. 1982
- Smith, Ray. El manual del artista. Ed. Blume. Madrid. 1990
- Tosto, Pablo. La composición aurea en las artes plasticas. Ed. Hachette. Buenos Aires. 1966.
- Yutang, Lin. Teoria china del arte. Ed. Sudamericana. Buenos Aires. 1968
- Ulrich, Gerhard. El placer de dibujar. Ed. circulo de lectores. Barcelona. 1969