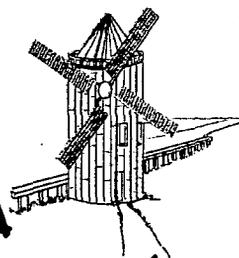


**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

LINAM ENAP
LIDIA HERNANDEZ SOTO



LA ILUSTRACION

COMO APOYO EN LA DIDACTICA
PARA LA ENSEÑANZA
DEL IDIOMA INGLES





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.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

39
29.



*"La ilustración como apoyo en la didáctica
para la enseñanza del idioma inglés"*

TESIS

Que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico presenta:

Lidia Hernández Soto

Dirigida por: Lic. C. G. Guillermo Rivera Gutiérrez

Asesorada por: Lic. C. G. Sergio Carreón Ireta



DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN
PARA LA EDUCACIÓN

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

México, D.F.

1997

AGRADECIMIENTOS



A la existencia...

*por quienes estuvieron
en el momento justo y a
la hora exacta.*

Al conocimiento...

y a quienes lo difunden.

A mis padres

y a mis hermanos...

INDICE



Introducción

1. Qué es la ilustración.

- 1.1 Definición.
- 1.2 Breve historia de la ilustración.
- 1.3 Aplicaciones de la ilustración en el diseño gráfico.
- 1.4 Tipos de representación gráfica.

2. Material didáctico visual.

- 2.1 Hablando de didáctica.
- 2.2 Ilustración didáctica.
- 2.3 Tipos de material didáctico visual.
- 2.4 Los Materiales audiovisuales en la didáctica.

3. Propuesta.

- 3.1 Como funciona la propuesta.
- 3.2 Estudio del guión.
- 3.3 El nacimiento de los personajes.
- 3.4 Definición de encuadres.
- 3.5 Determinando las técnicas y los materiales más adecuados.

10

14

32

55

4. Realización de la propuesta plástica

4.1 Formato.

4.2 Diagramación.

4.3 Composición y trazo.

4.4 Aplicación del color y acabados.

Anexos

Conclusiones

Bibliografía.

77

105

119

124

INTRODUCCION



En una ciudad con la magnitud del Distrito Federal, saltan a la vista problemas de tipo social, económico, etcétera; tan graves como lo es la educación.

La problemática existente alrededor del sistema educativo no es sólo de carácter presupuestal; dentro de los centros educativos, el desinterés, la apatía, la falta de curiosidad por *aprender* constituyen el factor principal que determina el bajo nivel educativo.

En las escuelas, facultades, institutos, etcétera; el profesor se caracteriza por colocarse frente al grupo y desarrollar su tema con palabras, explicando o describiendo. En un nivel medio a medio superior, el alumno regular atraviesa una etapa de cambios psicofisiológicos, se caracteriza por una actitud inquieta y es fácil que su atención se distraiga cuando la clase se desarrolla pasivamente, por lo que es necesario que los profesores a quienes en verdad preocupa su profesión, se valgan y apliquen todos los medios posibles que faciliten y efectivicen su tarea.

Para la enseñanza de idiomas, es primordial que el alumno se encuentre de manera directa con situaciones que le permitan relacionarse con el idioma que aprende de una forma similar a como cuando aprendió su lengua materna, esto es por imitación y práctica, adquiriéndolo como hábito. Un profesor de inglés, se acerca y plantea la inquietud que tiene por hacer sus clases más dinámicas, amenizarlas de alguna manera, pues le preocupa el caer en la monotonía. Al mismo tiempo explica sus posibilidades presupuestales y concluye que cuenta con el equipo para la realización de un audiovisual.

Adentrándonos en su inquietud se le comentan las enormes ventajas de utilizar ilustraciones para la realización de un audiovisual, pues tomando en cuenta su presupuesto y las características de su necesidad didáctica, el usar ilustraciones da la oportunidad de explotar el recurso y obtener excelentes resultados caracterizando las imágenes, adecuándolas a las necesidades, al mismo tiempo que ofrece a los alumnos material didáctico original y atractivo que se presentará como una variante en sus clases, y llamará su atención hacia los temas debido al impacto que se puede ocasionar usando ilustraciones para transmitir conocimientos, pues al involucrar imágenes en la didáctica, los conceptos se refuerzan y reafirman, quedando más claros y fijos en la memoria.

Este proyecto, plantea la necesidad de dinamizar la enseñanza - aprendizaje, involucrando más que sólo el sentido del oído, esto es, realizar ilustraciones particularizándolas a una necesidad, de manera que al presentarlas en clase, el profesor y el alumno sostengan una relación más estrecha interactuando, ya que el profesor proyectará una ilustración y el alumno (en este caso) pronunciará en idioma inglés el nombre del objeto o acción que se presente, teniendo la oportunidad en el momento de ser corregido por el profesor, así como de repetir la palabra cuantas veces sea necesario, considerando que cuantos más sentidos intervengan en el proceso de enseñanza aprendizaje, éste será de mayor calidad.

Para la realización de la propuesta, se procede a trabajar investigando o analizando los conocimientos que deben sustentarse como básicos para llegar a la solución gráfica del problema de índole didáctico.

Primeramente se planteará un concepto general de lo que es la ilustración, posteriormente se presentará una breve historia haciendo mención de las etapas decisivas en su evolución, identificaremos los tipos de ilustración y su uso en el campo del diseño gráfico, esto en términos generales sobre la ilustración.

Al particularizar sobre la ilustración didáctica, se hará una investigación sobre el concepto didáctica y el uso de ilustraciones en este campo, así como de los diferentes materiales y medios didácticos, especificando que el medio reproductivo y de proyección será fotografía diapositiva de 35 mm.

Continuaremos con un estudio de las bases técnicas de la ilustración y elementos formales que han de tomarse en cuenta, tales como planos y encuadres; así como materiales para la producción, avocándonos a las técnicas en color y, finalmente trataremos los pasos para la realización gráfica.

En esta propuesta, se pretende resolver la necesidad gráfica particular del guión que presenta el profesor Francisco Mendoza Trejo (quien obtuvo el grado de teacher's diploma course en la escuela de inglés Washington), pero además de ser el documento (tesis) para obtener el grado de licenciatura, desea ser de utilidad a los compañeros que en breve pudiesen necesitar referencia sobre el tema. Vayamos pues al desarrollo de éste.

CAPITULO

LINO 

I. QUE ES LA ILUSTRACION

1.1 DEFINICION

Por lo regular cuando se pretende definir un concepto, siempre surgen controversias; la eterna lucha entre "conservadores" y "revolucionarios", así que lo que aquí se expone, sólo pretende analizar los diversos puntos desde los que se define a la ilustración con el propósito de tener claro el camino por el cual emprenderemos esta investigación.

"La ilustración es representación" como nos dice Bernard Berenson*1, esto nos hace pensar que es una forma de ver muy particular y personal, ya que entonces la ilustración es la parte visual de las ideas, esta definición nos sumerge en una concepción bastante subjetiva porque coloca a la ilustración a la par de las artes visuales, cosa en que muchos no estarán de acuerdo.

Jeanette Collins*2 menciona: "La ilustración, a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función concreta; siempre debe tener una razón para existir", entonces, al hacer una ilustración, representamos una idea concreta, esto deducido al unir las dos definiciones obteniendo un concepto más claro, la ilustración se separa de las artes visuales ya que en la pintura, la obra representa sólo la idea del artista en particular. Sin embargo, Terence Dalley*3 considera que "las ilustraciones son arte en un contexto comercial..." y esto nos envuelve haciéndonos caer en el conflicto de si la ilustración es arte, ya que al parecer lo que separa a la ilustración de la pintura sólo es el fin con que cada una es realizada.

*1 "Estética e historia en las artes visuales", Berenson, Benhard. pág.110.

*2 "Guía completa de ilustración y diseño" Técnicas y materiales, Dalley, Terence. Prefacio.

*3 "Guía completa de ilustración y diseño" Técnicas y materiales, Dalley Terence. pág. 10.

Independientemente de si la ilustración es arte o del punto en que la pintura se convierte en ilustración (ya que definirlo sería trabajo de otra investigación), estas definiciones coinciden en que la ilustración es una forma de representación para comunicar ideas concretas, así que partiremos de ahí sin entrar en conjeturas.

Así que concluiremos que la ilustración es un medio de representación gráfica que da a conocer, transmite o complementa una idea concreta.

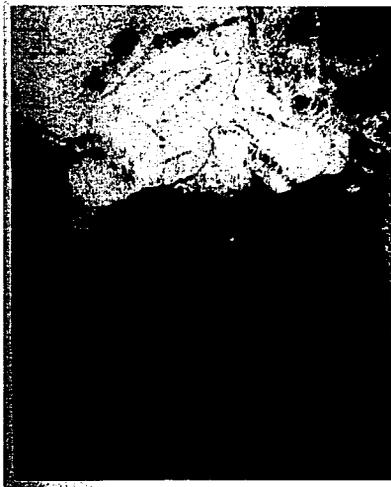
La imagen es considerada como lenguaje universal debido a su pragmatismo e inteligibilidad, siendo ésta, materia prima del ilustrador utilizando como medio la representación de elementos, ideas, sentimientos, actitudes, convicciones; es utilitaria al ofrecer los servicios que satisfacen las necesidades cotidianas, transmite conocimientos y proyecta un alto contenido de carácter social por medio

del anuncio. La ilustración debe transmitir las sensaciones o sentimientos e ideas positivos en favor de su fin.

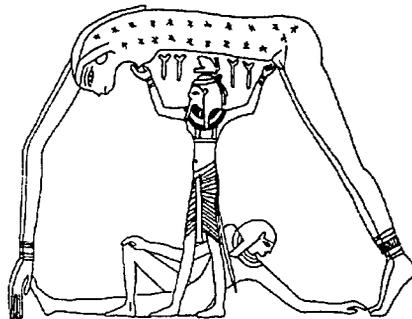
1.2 BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACION

Desde las antiguas Cavernas de Altamira (España figura 1) y Lascaux (Francia), los hombres han buscado una forma de representar sus actividades, plasmando en las rocas sus vivencias.

Poco a poco y con el surgir de las civilizaciones, la ilustración fue definiéndose.



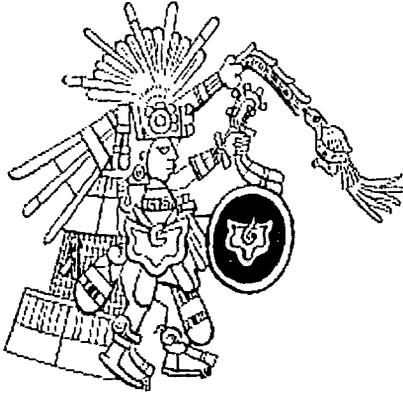
1 Pintura rupestre de Altamira (Santander)



2 Representación del cielo, el aire y la tierra (Sarcófagos egipcios)

En los antiguos pergaminos egipcios (figura 2) como el "Libro de los Muertos" o el "Papyrus Ramessum" y de la misma forma en Mesoamérica con los Códices Aztecas o Mexicas (por dar un ejemplo, figura 3), la ilustración fue complemento narrativo y hoy en día una gran ayuda para los antropólogos e historiadores que pretenden traducirlos. Cierta es que su traducción no ha sido total; sin embargo, la ayuda que las ilustraciones dan es valiosísima ya que es un lenguaje universal. Comprender una imagen es más sencillo que decodificar todo un sistema antiguo de escritura.

Muchos otros pueblos y civilizaciones han echado mano de la ilustración como manera de representar sus vivencias y como medio de comunicación ya que de generación en



3 Quetzalcoatl, Códice Borbónico

generación el conocimiento, las tradiciones, en sí la cultura de tantos y tantos pueblos, han llegado hasta nuestros días.

Los artistas de la antigua Grecia, tuvieron gran conciencia de la importancia de la representación pues establecen canones estéticos

pretendiendo técnicamente plasmar el objeto real con un alto grado de iconicidad (figura 4).

Durante la Edad Media, la ilustración se empleó en manuscritos que se tallaban en un solo bloque de madera para su reproducción, siendo estos los precursores del libro ilustrado (figura 5). Poco después, con la invención de la imprenta de tipos móviles, la ilustración para textos se fue incrementando ya que este invento acrecentó las posibilidades de reproducción.



4 Decoración en cerámica (Periodo Helénico)

Con el pasar del tiempo y el contacto entre las diversas civilizaciones, los estilos y canones artísticos cambiaron, se fusionaron o desaparecieron, esta evolución dejó innumerables muestras de cuán diversas son las formas de representar las ideas y fue en el Renacimiento cuando los artistas revolucionaron esta representación ya que plasmaron sus creaciones con un alto grado de minuciosidad y representan eficazmente la perspectiva aumentando con esto la demanda de imágenes creadas con enorme calidad y detalle (figura 6), estas imágenes se reprodujeron xilográfica (grabadas en

madera) y litográficamente (grabado en piedra).

El incremento de los avances técnicos dieron armas a los artistas para que la evolución de la ilustración siguiera su buen curso, ya que con la revolución industrial estos avances fueron innumerables; la búsqueda incansable por perfeccionar técnicas y los crecientes descubrimientos científicos aportaron a los artistas nuevas técnicas de reproducción y nuevos materiales como tintes y pigmentos para la realización.



5 Grabado que ilustra una imprenta de la época.

Con la invención de la fotografía, los ilustradores afrontan un gran reto debido a que surge una forma de representar la realidad fielmente, así que entonces, se ocasiona la divergencia entre los ilustradores que pretenden lograr la mayor verosimilitud influenciados por la fotografía (figura 7), y los que dejan volar la imaginación creando imágenes etéreas y fantásticas (figura 8).



6 Andrea Mantegna: Gemseman; Londres, National Gallery.

Desde que se han trabajado ilustración y texto juntos, y hasta la fecha se han dado diversos sucesos que determinaron el curso de la ilustración, modificando su representación y plasmando en ella las corrientes ideológicas de las diversas culturas en el mundo a través de los siglos. La tecnología ha tenido un papel decisivo



7 Ilustración de Hideaki Kodama: Gill B.1988, aeroflash, gouache.



8 Ilustración de Boris Vallejo, aerógrafo. Guía de arte fantástico.

en el crecimiento de la cultura y la ilustración no ha quedado exenta, ya que con este mismo avance tecnológico y sobre todo la importancia que han tomado los programas computarizados, han surgido también programas que apoyan a la ilustración



9 Ejemplo de ilustración por medios computarizados.

proporcionándole una nueva técnica e impulsando a los ilustradores a desarrollar sus aptitudes con una calidad y detalle excelsos (figura 9), valiéndose de la enorme diversidad de técnicas existentes tanto para su realización como para su reproducción.

13 APLICACIONES DE LA ILUSTRACION EN EL DISEÑO GRAFICO

Todo ese desarrollo tecnológico en el que la ilustración se ha sumergido, trajo como consecuencia el uso de ésta en diferentes medios tanto culturales, como políticos, publicitarios, científicos, sociales, industriales, comerciales, editoriales; prácticamente, se aplica en cualquier medio.

Dentro del diseño gráfico, la ilustración se utiliza en soportes tan diversos que para mencionarlos se han ubicado en 3 divisiones representativas dependiendo del fin o medio para el cual se crean:

La ilustración editorial (figura 10), que es empleada en libros como novelas, historias, cuentos, temas infantiles y educativos, obras técnicas; así como en revistas, cubiertas, sobrecubiertas, portadas y dibujos de modas. Con temas tan variados como:



10 Ejemplo de ilustración en el campo editorial

educación, recreación, enseñanza, orientación, prevención, política, creencias, etc.

La ilustración Publicitaria "da vida al anuncio - el poder de mayor contenido social" *4, éste ofrece cosas mejores para la vida, la cultura, la salud, la comodidad y se aplica en cine, televisión, prensa, vehículos, carteles, espectaculares, escaparates, folletos, etc (figura 11).

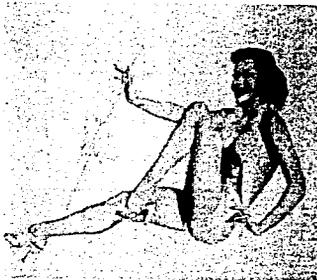
*4 Eugene Arnold "Técnicas de la ilustración" pág.5



11 Ilustración para cartel publicitario de la cerveza americana Budwieser

La ilustración Comercial (figura 12), utilizada principalmente para catálogos, propaganda, presentación de productos (promocionales), tarjetas, folletos, marcas, membretes (papelería), rótulos, etc.

Andrew Loomis*5 menciona en su libro "Ilustración Creadora", 3 tipos de



12 Ilustración en aerógrafo, realizada para calendario. Pin-up de Alberto Vargas 1943

ilustración dependiendo de su jerarquía en la composición según el tipo de mensaje:

El primer tipo presenta a la ilustración como parte central, ésta cuenta toda la historia expresando la idea que se pretende dar, llamando la atención del lector (figura 13).



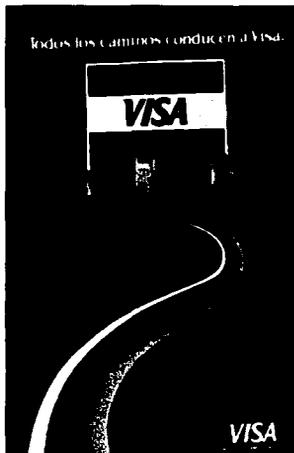
13 Ilustración de Armando Testa para la campaña publicitaria de Pirelli 1956.

El segundo tipo de ilustración es la que refuerza el mensaje; utiliza primeramente una frase y posteriormente la ilustración que complementa la narración reafirmando la idea (figura 14).

*5 "Ilustración creadora" Loomis, Andrew pág. 178.

El tercer tipo son las ilustraciones usadas como introducción, éstas tienen la función de llamar la atención del lector y son complementadas por un texto que totaliza la información (figura 15).

El ilustrador además de tener que decidir entre la gran variedad de materiales y técnicas posibles dependiendo de los también variados métodos de reproducción utilizables, debe considerar y valerse de los conocimientos teóricos de manera tan



14 Ilustración que refuerza el mensaje.



15 Ilustración que introduce.

hábil para que el resultado a obtener sea el más funcional cumpliendo con los requerimientos del cliente. Este debe saber representar eficazmente ideas, sentimientos y expresiones, así como dominar las diversas técnicas para que pueda resolver cualquier tipo de problema que se le presente.

1.4 TIPOS DE REPRESENTACION GRAFICA

Existen variadas formas gráficas para dar solución a un requerimiento o necesidad comunicacional, siendo en este caso la ilustración el motivo de esta investigación, sólo se hará mención de las otras alternativas.



16 Acrílico. L. H. S., Técnicas de representación gráfica 3, 1993

Considerando que la representación es la manera de sustituir algo cuando ese algo no está presente físicamente, tenemos que estas formas pueden ser icónicas, cuando la representación es realista o hiper realista (como en los

casos de la ilustración y la fotografía de retrato, figura 16 y 17 respectivamente), se refiere a las formas que se acercan más a lo natural; abstractas, cuando la representación es sintetizada (figura 18), son extraídos o modificados algunos de sus elementos, pero conservando rasgos característicos que los hace identificables (caricaturas o estilizaciones gráficas). Por la calidad de su trazo:

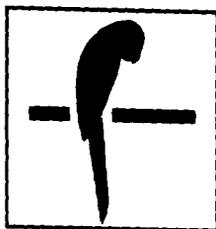


17 Collage fotográfico para realizar ilustración.

geométricas, las representaciones con trazos basados en las formas creadas por abstracciones de la naturaleza: círculo, cuadrado, triángulo (figura 19); orgánicas, son las representaciones con trazos libres y espontáneos (figura 20).

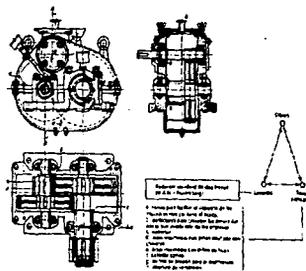


18 Representación sintetizada.

19 Representación geométrica presentada para el taller de diseño gráfico
2. L. H. S. 1992.

20 Representación orgánica. Sakura 1993.

Existen imágenes que hacen visibles cosas que no lo son, tales como los planos arquitectónicos, esquemas industriales, gráficas cuya función es transmitir conocimientos o dar indicaciones mostrando la estructura y el funcionamiento de dichas cosas para manipularlas o construirlas, es decir,



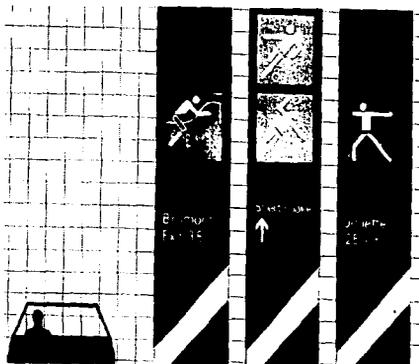
21 Esquema industrial que muestra las partes de un reductor standart.

visualizan cosas que no son reales pero que son realizables para estudiarlas o utilizarlas (figura 21).

Dentro del diseño gráfico existe también una disciplina llamada señalética cuya función es orientar a los individuos sobre su entorno para lograr un mejor desplazamiento en el mismo y se valen de pictogramas e ideogramas

para su fin. Esta comunicación es monosémica porque debe tener un sólo significado en general, debe ser comprensible para cualquier persona en cualquier lugar y es temporal-espacial porque esa información sólo sirve en el momento que se percibe y sólo para el lugar en donde se encuentra (figura 22).

Otra disciplina que se vale de la representación es el diseño de identidad utilizando grafismos de marca, logotipos, colores, que serán distintivos de empresas, instituciones, firmas, etc. para personalizarlos e individualizarlos y serán aplicados en una enorme cantidad de



22 Ejemplo de señalización (Señalética).



23 Imagen de marca que identifica al Tequila Azteca.

soportes gráficos y medios masivos de comunicación, globalizando la imagen (figura 23)

Así llegamos a las disciplinas editorial, publicitaria o comercial donde la ilustración se desenvuelve en diversos soportes tales como:

El cartel, es un soporte gráfico con funciones amplísimas ya que puede realizarse con fines diversos. Dentro de la publicidad y el comercio, el cartel persuade y promociona con el fin de cambiar los hábitos de consumo o incitar la compra de productos.



24 Un ejemplo del múltiple uso de la ilustración en el cartel.

El cartel informativo se dedica a la difusión, ya sea de ideas (cartel político), de conocimientos (cartel educativo o didáctico), de servicios: salud (cartel preventivo, prohibitivo); recreativo, deportivo, turístico, cultural y artístico, etcétera.

La ilustración en el cartel, complementa, reafirma o presenta totalmente la idea que se pretende expresar dependiendo del fin (figura 24),

siendo ésta una enorme tarea para el ilustrador ya que deberá saber representarla eficazmente para alcanzar la funcionalidad del medio.

El folleto (díptico, tríptico o políptico); difunde, informa, promociona o persuade; al igual que el cartel se aplica con fines variados pero a diferencia, es manipulable y contiene mayor información textual, en éste, la ilustración apoya al mensaje y en algunos casos, esquematiza, evoca u ornamenta (figura 25).



25 La ilustración en el folleto.



26 La ilustración publicitaria en diversos soportes.

Dentro de lo editorial, la publicidad y el comercio, la ilustración también se aplica en *envase, empaque, etiquetas y prospectos* (promocionales) de productos; así como anuncios espectaculares, cinematográficos, discográficos y televisivos (figura 26). Su función principal es llamar la atención de los consumidores para destacar de entre todos los productos y hacerlos de esta manera más atractivos incitando y persuadiendo.

Dentro de un ámbito más comercial aunque en algunos casos aun publicitario, tenemos a la ilustración en soportes como calendarios, tarjetas de felicitación, postales y posters, donde su función es decorativa y estéticamente atractiva de manera que estos productos se adquieran debido a las ilustraciones que se presentan (figura 27).

En la disciplina editorial la ilustración manifiesta su poder comunicacional en documentos



27 La ilustración en soportes comerciales.

impresos como libros y revistas en los que también se vale de estrategias persuasivas, de difusión y de publicidad.

Dentro de los *libros*, la ilustración es complemento narrativo de novelas, cuentos, historias; en libros de texto o científicos, en los que apoya de manera didáctica para la mejor comprensión y estudio de conocimientos.

En el libro, la ilustración también ocupa portadas, cubiertas y

sobrecubiertas (figura 28) en las que da la introducción al tema que trata la publicación de manera que al ubicarse en el punto de venta este destaque, pero además que despierte el interés del lector llevándolo a la compra; siendo utilizada como estrategia persuasiva.

Para las revistas ya sean comerciales, científicas, infantiles, políticas, etcétera, la ilustración interviene principalmente en portadas y anuncios en páginas interiores haciendo publicidad a productos, persuadiendo o llamando la atención de posibles compradores (figura 29).

Hasta este punto se ha tratado la función de la ilustración dentro de los medios gráficos en general, dándola a conocer como medio comunicacional; transmitiendo, persuadiendo o difundiendo ideas, sentimientos, servicios, conocimientos o productos y es aquí

CAPITULO

DOS 

2. MATERIAL DIDACTICO VISUAL Y AUDIOVISUAL

2.1 HABLANDO DE DIDACTICA

Hay quienes adoptan la definición basándose en la etimología ya sea del griego: didaktiké, enseñar; o del latín docere, enseñar o discere, aprender. Investigando definiciones de pronto nos sumergimos en un mar de palabras que, dependiendo del autor, definen en forma general a la didáctica como acto relativo a la enseñanza, después encontramos que es la ciencia que trata de la enseñanza en el medio escolar; por ahí alguien debate la restricción que se hace en esta definición sólo el "medio escolar" y así encontramos un sinnúmero de definiciones que ahondan en generalizar o particularizar la definición. En esta investigación tomaremos las definiciones que nos ilustren el camino a seguir.

Karl Stöcker*6 nos dice: "Doctrina general de la enseñanza o didáctica, la teoría de la instrucción y de la enseñanza escolar de toda índole y en todos los niveles. Trata de los principios, fenómenos, formas, preceptos y leyes de toda enseñanza..."

Vicente Benedito Antolí*7 cita: "Didáctica es la disciplina teórico/normativa que sistematiza y guía el proceso de enseñanza/aprendizaje para que el alumno alcance la instrucción formativa (formación intelectual)".

Larroyo*8 define: "La didáctica es aquella parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas, conocimiento y en suma, a su adecuada e integral formación".

*6 "Principios de didáctica moderna", Stöcker, Karl. Kapelusz. Buenos Aires 1964. Traducción Thomas, Juan Jorge. pág.6.

*7 "Aproximación a la didáctica", Benedito Antolí, Vicente. ICE. Barcelona 1987. pág. 45.

*8 "Didáctica general contemporánea", Larroyo. Porrúa. México D.F. 6a. edición 1979. pág.40.

Podemos concluir que la didáctica teleológicamente es interactiva ya que se basa en la enseñanza/aprendizaje, como se menciona en las anteriores definiciones, se encarga de los métodos para obtener esta peculiar simbiosis (enseñanza/aprendizaje) ya sea instruyendo, sistematizando, organizando, etcétera; el punto central es dotar de "armas" al docente para hacer eficiente su tarea en cuanto al objetivo de enseñar sus conocimientos y que estos puedan ser aprendidos de manera igualmente eficaz.

Así, la didáctica puede ser general cuando se encarga de los problemas, medios, formas, técnicas, etcétera, de la enseñanza/aprendizaje en general, esto es, en cualquier ámbito, en cualquier nivel y contempla los conceptos y formas, leyes del aprendizaje y los fines de la enseñanza; motivación, planes y programas, método, recursos y todo éste desarrollo culmina en la relación maestro /alumno que requiere disciplina; éste

último manifiesta el aprendizaje fuera del aula con las tareas escolares y finalmente verificándola por medio de un diagnóstico o evaluación. Este proceso es básicamente el cómo, el qué, el por qué y de qué forma enseñar para aprender.

La didáctica especial utiliza y aplica la didáctica general, pero tomando en cuenta precisamente factores especiales que determinarán la forma, el contenido y el medio de la enseñanza/aprendizaje, es decir, la didáctica especial toma en consideración la edad escolar, las asignaturas o materias de enseñanza, tipos de formación profesional (dependiendo de la metodología particular) y la didáctica a utilizarse para los educandos discapacitados (ciegos, sordo-mudos, etc.).

Como concebimos ahora con mayor claridad los conceptos de didáctica tanto general como especial,

sabemos que nuestro trabajo se avoca hacia la didáctica particular de la enseñanza/aprendizaje del idioma inglés en un nivel medio que abarca a los jóvenes entre los 13 y 20 años teniendo con esto una mayor delimitación del trabajo.

Como ilustradores, nuestro interés es apoyar la enseñanza/aprendizaje valiéndonos de la ilustración en este proceso aportando material didáctico visual.

La didáctica es eminentemente práctica. La metodología didáctica: son los pasos a seguir para la instrucción, a diferencia de la técnica didáctica que es el modo de utilizar los materiales y recursos de manera efectiva. La tecnología didáctica estudia los recursos dados por los medios masivos de comunicación con el fin de aplicarlos para emitir el mensaje didáctico.

El material didáctico se usa como refuerzo y motivación, es el medio

contenedor instructivo de los signos para obtener el aprendizaje. El refuerzo y la motivación se obtienen al presentar material novedoso o diferente al habitual, lo cual motiva el interés del estudiante manteniendo su atención, lo observa, lo analiza, hasta que se convierte en algo conocido y así se obtiene el refuerzo.

En la relación que se establece entre enseñanza y comunicación, tenemos al material didáctico como medio o canal que basándose en signos, establece el primer contacto esencial del proceso, sin embargo, la enseñanza, trasciende a la comunicación ya que ésta contiene factores como la inducción (despierta el interés), la verificación del mensaje, pero además incluye el elemento interactivo en cuanto a la relación enseñanza/aprendizaje (profesor/alumno), donde la enseñanza es en función del aprendizaje.

Existe una enorme variedad de tipos de material didáctico visual y

audiovisual (denominado así por la intervención de imágenes y elementos verbales *sonoros* o textuales *escritos*). Debido a la importancia para el tema, en los capítulos siguientes se hará la presentación de los tipos de material didáctico visual y audiovisual, que por la enorme variedad existente, mencionaremos los materiales didácticos visuales más representativos y profundizaremos en los materiales audiovisuales por la importancia que tienen para esta investigación.

2.2 LA ILUSTRACION DIDACTICA

Las imágenes estimulan la vista, a su vez ocasionan una reacción en la mente o el sentimiento humano. Las imágenes impactan y atraen, siendo más fácil recordarlas formando un archivo visual mental (visualizaciones).

A través de este complejo sistema psicofisiológico, es posible la percepción de imágenes que ocasionan respuestas diversas en el ser humano, estas respuestas o reacciones dependen de condiciones particulares como la cultura, la sensibilidad, la edad, la educación, etc. Y también están condicionadas por el fin u orientación con que dichas imágenes son realizadas.

Los ilustradores encargados de la producción de imágenes que dentro del diseño gráfico participan en gran número de soportes, utilizándolas como

medio comunicacional ya sea icónica o sintéticamente, podrán valerse de la manipulación de dichas imágenes para lograr transmitir las ideas, sentimientos, conocimientos o sea cual fuere el objetivo o fin de la producción.

Dentro de los fines que se persiguen al utilizar imágenes se intenta aprovechar o explotar la capacidad de penetración y fijación de éstas en la mente humana con fines didácticos. El ilustrador, quien tiene conocimientos sobre la representación de imágenes debe tener además la habilidad para distribuir las en un formato de manera que destaque y se identifique claramente el elemento o elementos principales que constituyan el mensaje para que cumplan su cometido.

La ilustración, da la opción dentro de la didáctica de infiltrar el elemento icónico o esquemático (sintético) fácilmente inteligible, que agiliza la

enseñanza pues al observar esquemas o dibujos el tiempo tardado en comprenderlos es mínimo y en ocasiones éstas representan la única forma de transmitir algunos conocimientos o de ayudar a que se comprenda el funcionamiento de sistemas o maquinarias ya sean científicas, industriales o hasta domésticas. Es verdad que las imágenes no podrán siempre explicar todos los conceptos, en los que será necesario utilizar el razonamiento, sin embargo las imágenes pueden ampliar la comprensión de dichos razonamientos por medio de gráficas, esquemas, ilustraciones, fotografías, etcétera. Existe una diversidad de material que se puede utilizar dependiendo de las necesidades y de las posibilidades del lugar o región donde se pretendan aplicar.

Al utilizar imágenes en la didáctica, se persigue mantener el interés y la

atención del receptor con el objetivo de que memorice el mensaje y lo domine para que pueda utilizarlo aplicándolo en su medio. Las personas van aprendiendo a través de experiencias en las que involucran los sentidos. Desde que se nace, los conocimientos básicos llegan a nosotros por medio de



1 El aprendizaje inicialmente se obtiene a través de los sentidos.

observar, escuchar, tocar, gustar, oler, etcétera (figura 1); y mientras más sentidos en conjunción intervengan en la experiencia, mayor y más fuerte será la fijación de ésta en la memoria.

Es muy común que dentro de la enseñanza se utilice el medio verbal

involucrando sólo el sentido del oído, por lo que muchos conocimientos quedarán difusos siendo más fácil que se distraiga la atención, sin embargo, el uso de imágenes involucra un sentido adicional: la vista, haciendo más atractivo el mensaje pero sobre todo, lo hace más comprensible por lo que se mantiene la atención del alumno y al mismo tiempo aumenta el poder de memorización.

El material didáctico utilizable en el salón de clase puede ir desde dinámicas interactivas en las que participen profesor y alumnos conjuntamente, donde no se necesita más que la astucia y creatividad, hasta proyecciones filmicas elaboradas.

Básicamente los materiales didácticos pueden ser manuales, visuales o auditivos y pueden ser usados simultáneamente. Como la ilustración es la imagen motivo de esta investigación, daremos mayor énfasis a ésta en su uso didáctico como material

visual, y posteriormente se aunará el material auditivo dando dirección a la información.

En su libro "Funciones de la imagen en la enseñanza", José L. Rodríguez Dieguez*9 menciona 7 funciones didácticas de la imagen

1. Función incentivadora: Se usa frecuentemente en libros de texto. Esta imagen habla por sí misma, no interactúa con el texto.

2. Función vicarial: Cuando se presenta una imagen que ejemplifica visualmente un contenido que de una manera verbal sería difícilmente



2 Descripción visual del interior de una construcción Gótica.

posible lograr, es el caso de imágenes que muestran estilos arquitectónicos (figura 2).

3. Catalización de experiencias: Estas imágenes ejemplifican la realidad, yuxtaponiendo situaciones que son difíciles de presentarse realmente u ordena dicha realidad representándola en un mismo instante.

4. Función informativa: Como su denominación, esta imagen informa y el texto que la acompaña solo explica el contenido de la misma.

5. Función explicativa: A la imagen icónica se le superpone un código direccional o una explicación incluida en la ilustración.

*9 "Funciones de la imagen en la enseñanza" Rodríguez Dieguez, José Luis

6. Facilitación redundante: Esta imagen expresa gráficamente lo ya explicado verbalmente.

7. Función estética: Son aquellas ilustraciones cuya única función es adornar un espacio, equilibrando o dando color a una página.

Estas formas de utilizar la imagen de manera didáctica, en este caso las ilustraciones y aunando elementos verbales o textuales haciendo unívocos los mensajes, facilitan el entendimiento, obteniendo una asimilación de conocimientos por medio audiovisual. Este tipo de ilustraciones apoya exitosamente en libros de texto, rotafolios, periódicos murales, carteles y gráficas que se exponen en el interior de los salones (aunque es triste reconocer que carecemos en gran manera de respeto y cuidado hacia este tipo de material), esclareciendo información y dinamizándola al mismo tiempo que la clase se vuelve amena ya que las

imágenes pueden utilizarse como factor de motivación impulsando el aprendizaje.

Nos encontramos en la época de la imagen, donde los medios masivos de comunicación (mass media) imperan. Los avances tecnológicos y científicos han aumentado el ritmo de vida y día con día salen a la luz nuevos conocimientos. La necesidad en el ámbito educativo de ir a la velocidad de éstos medios es preponderante, de manera que para ajustarse a este ritmo, es necesario también que los métodos de enseñanza/aprendizaje sean ágiles y efectivos ya que es necesario educar a una generación cuyo principal medio comunicativo es precisamente la imagen.

Después de hacer un análisis para determinar el público a quien se dirigirá la ilustración, en qué campo se empleará y el tipo de material didáctico que se requiere (de lo cual se hablará

posteriormente), el ilustrador determinará la técnica a utilizar eligiendo la que considera, bajo su conocimiento, la más funcional para el caso específico, de manera que logre cubrir las necesidades que el requerimiento exija.

23 TIPOS DE MATERIAL DIDACTICO VISUAL

Los materiales didácticos visuales, como ya lo mencionamos, son los soportes en los que se presentan las imágenes contenedoras del mensaje didáctico. Tanto su construcción como su manipulación requieren del conocimiento claro de las necesidades, las posibilidades y los recursos que se tienen. Algunos materiales son sencillos de construir y manipular, aunque no se les debe subestimar pues se necesita de conocimientos previos y de aptitud como de actitud positivos para asegurar la efectividad. A continuación haremos la presentación de los materiales didácticos más representativos.

El pizarrón (figura 3): Es el material más común utilizado en cualquier escuela y es factible decir que a nivel mundial, sin embargo, también desafortunadamente no es aprovechado al máximo, su potencial es



3 Uso del pizarrón en el aula.

ilimitado ya que en él se pueden ilustrar hechos, esquemas, gráficas, mapas, etcétera; también es un medio que puede facilitar la participación del alumno y apoyar en la presentación de otros materiales.

El franelógrafo (figura 4): Es una base ya sea de cartón grueso o madera triplay forrada con franela, paño o fieltro. En él se colocan los elementos (dibujos, esquemas, mapas, recortes, etc.) que también van forrados por la parte de atrás de franela o cualquier material áspero que se adhiera al franelógrafo (como el papel lija).

Su uso es igualmente versátil como el pizarrón, su construcción es bastante sencilla, una ventaja del franelógrafo es que el material que se utiliza para la clase, puede guardarse y ser utilizado posteriormente.

El rotafolio (figura 5): Es una serie de láminas de papel o cartulina, unidas en



4 El franelógrafo.

la parte superior en las que secuencialmente se representa la idea básica del tema con ilustraciones, esquemas, diagramas, etcétera; y una explicación o descripción de las imágenes.

Es un material con gran potencial, cada rotafolio construido, puede ser



5 Uso del rotafolio.

fácilmente utilizado dinamizando la clase en cualquier nivel escolar, su versatilidad permite que sea almacenado y utilizado cuantas veces sea requerido.

Cartel didáctico (figura 6): Este material es principalmente de apoyo a la clase para complementar, motivar y estimular el interés hacia el tema de exposición.

La información en un cartel debe ser concreta, su presentación será impactante, la ilustración o dibujo será colorido, atrayente y se integrará con el texto que ampliará o explicará la

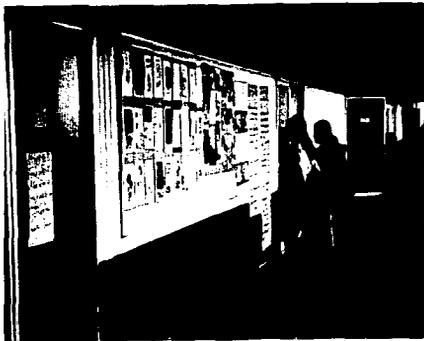
información dada por las imágenes. Su ubicación debe ser estratégica de manera que sea visible a toda la clase o en pasillos, ventanillas que son lugares transitados.

Para su construcción, pueden utilizarse desde técnicas manuales (gises, tintas, rotuladores, etc.), mecánicas (mimeógrafo, estarcido, serigrafía, etc.) o técnicas reproductoras más avanzadas (offset, etc.).

Tablero de desplegados o periódico mura (figura 7): Este tablero puede estar ubicado dentro del salón de clases o en pasillos de la escuela, en él se expondrán temas de interés a nivel local.



6 Ejemplo de cartel didáctico.



7 El periódico mural.

La ayuda que este material ofrece es cuantiosa ya que desde su elaboración; se formula y capacita el trabajo en grupo, el trabajo de investigación y organización de la información; se elige un tema específico, se desarrolla y se cambia periódicamente de manera que el tiempo en exposición sea suficiente para su consulta. No se saturará de información, ésta será equilibrada de acuerdo al formato para lograr una mejor lectura y adquisición de los datos que serán siempre de interés y ayuda para los estudiantes.

El libro (figura 8): Es el material didáctico visual más práctico, para

transmitir ideas y conocimientos así como para guardar información (acopio).

El libro de texto es el libro planeado sistemáticamente para transmitir el conocimiento y en base a su función se han nominado los libros de consulta, que instruyen e ilustran un tema determinado y los libros funcionales que permiten la autodidáctica y la autoevaluación.

El libro, permite también el seguimiento del estudio o actualización de conocimientos para los profesores aplicando la técnica del estudio. La



8 Uso didáctico de los libros.

accesibilidad a los libros influye enormemente en el rendimiento escolar, debido a que son considerados como base inmediata de comunicación o adquisición de conocimientos.

Al igual que los libros, existen también revistas, folletos, manuales, guías, etcétera; que colaboran en la tarea del aprendizaje.

Estos son los materiales didácticos visuales que se consideran (en esta investigación) más representativos puesto que otros son sólo variantes de los aquí expuestos *10.

Dentro de los materiales didácticos se considera también a la voz del maestro, pues la importancia de las palabras en la comunicación es fundamental, pero además, el énfasis, la forma de utilizarlas, son factores determinantes en la educación. El alumno tomará los ejemplos y explicaciones para comprender y aplicar los conocimientos

que le son presentados en base a su experiencia, o relacionándolos con los conocimientos previamente adquiridos. El capítulo siguiente nos mostrará más ampliamente el uso del audio como material didáctico, los tipos y además el uso simultáneo de óptica y acústica como recursos didácticos (material didáctico audiovisual).

*10 Si se desea ampliar la información sobre los tipos de material didáctico visual se puede recurrir a los libros "Métodos didácticos audiovisuales" Kent Jones, Richard. Pax-México 2a. edición 1980. Y "El maestro y los medios audiovisuales" Hane y Ullmer. Pax-México 1a. edición en español 1974.

2.4 MATERIALES AUDIOVISUALES EN LA DIDÁCTICA

La creciente necesidad en esta época de fomentar de manera eficaz la comunicación profesor/alumno, pone de manifiesto la utilidad de los materiales audiovisuales.

En la actualidad se recibe todo tipo de información a través de la televisión, el cine, la radio, etcétera; mientras la educación escolar se queda en la monotonía discursiva verbal. Implementando el material audiovisual en la didáctica, es posible dar solución a varios problemas, como lo es el impartir una mayor densidad de información en menor tiempo a un número cada vez más y más creciente de alumnos; opuesto al cada vez menor número de profesores. Otro problema que se soluciona, es el hacer más atractivo el aprendizaje, pues, se implementan los

medios que en la actualidad tienen mayor auge.

Aunque se ha hablado de la gran eficacia comunicacional que se obtiene en la educación al utilizar materiales audiovisuales, también es conveniente decir, que se necesita de una previa preparación técnica por parte del profesor además de dedicación extra clase para la selección y organización del material; a pesar del factor atractivo de éste, el darle un uso excesivo o repetitivo lo volvería rutinario y perdería lo interesante de un medio novedoso que puede aportar demasiado aplicándolo de una manera adecuada.

Otro punto que es importante destacar es que la enseñanza con medios audiovisuales es abstracta, pues sólo se muestran representaciones de los objetos reales, así que es necesario vincular en medida de lo posible las imágenes con objetos o experiencias reales, de manera que el alumno pueda

enfrentarse a la realidad que vive y no se quede sólo con la representación de ésta.

Los materiales audiovisuales ayudan a la enseñanza mas no la garantizan, por lo que es necesario la presencia guiadora del profesor hábil, que aclare cualquier incógnita surgida de la interpretación de cada alumno, pues es bien conocido que cada uno tomará el mensaje que se le envía y lo relacionará con sus particulares experiencias vividas.

En investigaciones hechas sobre los materiales audiovisuales y su uso adecuado en la didáctica, se observan 7 puntos que se pueden lograr en cuanto al aprendizaje*11:

1. Proporcionan una base concreta para el pensamiento conceptual...
2. Tienen un alto grado de interés para los estudiantes.
3. Hacen el aprendizaje más permanente.
4. Ofrecen una experiencia real que

estimula a la actividad por parte de los alumnos.

5. Desarrollan continuidad de pensamiento...
6. Contribuyen al aumento de los significados y, por tanto, al desarrollo del vocabulario.
7. Proporcionan experiencias que no son fácilmente obtenibles a través de otros materiales y contribuyen a la eficiencia, profundidad y variedad del aprendizaje."

Al analizar estos puntos, podemos decir que al implementar material audiovisual, se da información concreta de manera que el alumno adquiere conceptos más claros del tema y la fijación de éstos en la memoria del estudiante, será más fuerte, debido a la calidad de experiencia de aprendizaje

*11 "Métodos de enseñanza audiovisual" Dale, Edgar. pág. 69

que este medio puede brindar. Con una debida orientación por parte del profesor, el alumno podrá enfrentarse al material con la mejor disposición e interés, manteniéndose atento y ampliando el conocimiento del tema particular, con lo que podrá aclarar dudas y adquirir un concepto bien delimitado que le permitirá referirse al tema con mayor seguridad. Al explicar un tema y reforzarlo con imágenes, es posible mostrar al alumno cosas que no están a su alcance; lugares muy apartados, cosas tan pequeñas que no son visibles para el ojo humano, o simplemente conocer la forma y ubicación geográfica de su país. De esta manera se esclarecen dudas, se refuerza y afianza el aprendizaje usando un medio atractivo para el estudiante: el material didáctico audiovisual.

A continuación daremos un recorrido a través de los materiales didácticos audiovisuales mostrando sus

particulares características y usos en la enseñanza/aprendizaje.

Hemos hablado ya de la imagen en el terreno de la didáctica, ahora, comentaremos sobre el audio. Este material, puede presentarse grabado en disco (LP o CD) y en cinta magnética (figura 9), son de gran versatilidad pues



9 El material de audio.

permiten una fácil manipulación en cuanto que es posible repetir, detener, regresar o adelantar la información y son de fácil adquisición, o hasta pueden ser creados por el profesor o los mismos alumnos (en el caso de la cinta magnética).

El uso de grabaciones ya sean discos o cintas, puede darse en documentos sonoros que proporcionan información de un tema particular. Este tipo de documentos, tienen una función primordial; la grabación, proporciona el grosor de la información. Son principalmente utilizados en cultura musical, lecciones y lecturas sonorizadas, ejercicios lingüísticos, etcétera; y también son muy utilizados para la enseñanza de lenguas extranjeras en los denominados laboratorios de idiomas (figura 10).

También se usan como complemento explicativo o narrativo de materiales visuales. "Ofrecen paralelismo"¹² con la imagen fija (en el



10 El laboratorio de idiomas de la Facultad de Química UNAM.

discurso audiovisual). O bien como fondo musical, para enfatizar, dramatizar o simplemente para relajar.

Son de gran ayuda autodidacta. La cinta magnética ofrece la opción por su fácil utilización, de permitir grabar material como conferencias, entrevistas, discursos, etcétera; y posteriormente llevarlos al aula de manera que puedan ser escuchados en grupo, estudiarlos y comentarlos. Aunque, cabe mencionar que para obtener una mayor efectividad, es mejor usarlos alternando con material visual, debido a que el uso exclusivo de éste tipo de material, necesita de hábitos más disciplinados por parte de los alumnos. Es en el estudio de la música, poesía, teatro y enseñanza de idiomas, donde los documentos sonoros son imprescindibles pues la reiteración es básica (pueden repetirse cuantas veces sea necesario).

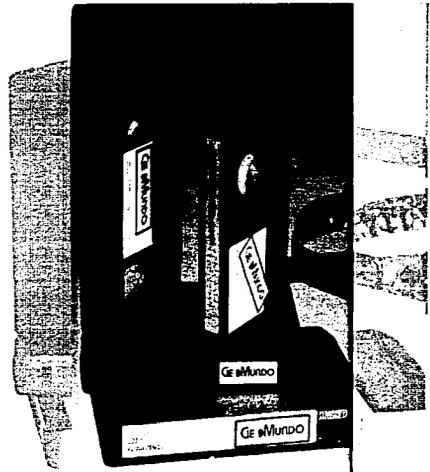
¹² Fernández, Adalberto "Tecnología didáctica", pág.204

Las transmisiones radiofónicas pueden tener una aplicación didáctica en cuanto que el profesor pueda preparar a los alumnos poniéndolos al tanto de la emisión que será de utilidad para la clase, dicha emisión podrá también ser grabada de manera que sea posible repetirla y hacer énfasis en determinados puntos deteniéndola para comentarlos o analizarlos.

El uso de audio es utilizado sincronizando imágenes fijas (estáticas) diaporamas audiovisuales, o en movimiento (cinéticas) éstas aplicadas en cine y televisión, aunque también existen materiales cinematográficos o televisivos que carecen de audio.

Las técnicas televisivas, permiten amplificar, multiplicar, combinar imágenes; así como almacenarlas mediante la grabación en videotape (figura 11). Crea síntesis con la fusión o unión de elementos dispersos, unificando el mensaje.

La televisión educativa, brinda la opción de recibir las lecciones en el hogar llevándolas a lugares apartados o con climas extremos que en determinadas épocas imposibilitan la



11 Uso del video tape.

asistencia al recinto escolar, o también en el aula, aunque esto es solo posible en las escuelas que cuentan con la economía o el equipo necesarios.

Para utilizar la televisión educativa, es conveniente que el profesor primero introduzca a los alumnos en el tema,

básicamente, es de éste de quien depende el control para el uso del material televisivo y de su funcionalidad, pues el profesor es quien debe revisar primero el contenido para determinar si cubre las necesidades o requerimientos manteniéndose dentro del tema, de manera que no distraigan u ocasionen mal lineamiento que pudiera distorsionar el mensaje.

Algunas escuelas o institutos de aprendizaje cuentan con televisión de circuito cerrado. Este sistema permite controlar la programación de temas que se adecuan a sus necesidades.

En la televisión de circuito cerrado, el procedimiento es diferente. El profesor tiene que seguir un manual contenedor de los objetivos de la lección, pues aquí, no podrá hacer una revisión previa del material. Los alumnos se guiarán por el manual que muestra el nuevo vocabulario, bibliografías, posibles preguntas con respuestas tentativas, etc.

En la actualidad, es posible con la ayuda del videotape grabar programas televisados que puedan ser de utilidad para la clase, con la opción de hacer ediciones eliminando elementos vanos o inservibles.

De una forma muy similar a la televisión educativa, pero sin hacer a un lado sus peculiaridades, el cine aporta a la didáctica los documentales o reportajes con información general, monográfica o información determinada y específica expuestas con el particular lenguaje cinematográfico sugestivo.

No es muy usual el manejo de este tipo de material, más que por alguna ineficacia, es por el gran costo que implica su realización, así como el equipo necesario para su proyección (figura 12); aunque existen lugares que prestan o rentan materiales cinematográficos, aun así, son muy pocas las escuelas que cuentan con el presupuesto suficiente para adquirirlos o



12 Equipo para proyección cinematográfica

profesores con los conocimientos técnicos para aplicarlos.

Otra ventaja que puede aportar la película cinematográfica, es que su proyección necesita ser en oscuridad total, permitiendo con esto que el alumno mantenga la atención en la pantalla luminosa, sin embargo esto mismo puede caer en desventaja, pues si el profesor no ha tenido la precaución de orientar correctamente a los alumnos, esta situación puede convertirse en distracción o desinterés.

Cabe destacar las innumerables recomendaciones que dan los

estudiosos de la didáctica sobre utilizar en lo posible tipos variados de material didáctico para un tema en común, de manera que aumente el potencial enseñanza/aprendizaje de los mismos, al tiempo que esta actividad demuestra la creatividad y profesionalismo del profesor que los aplica.

Se han dejado al final de este capítulo, los medios de proyección fija que son básicamente el retroproyector, el proyector de cuerpos opacos, el proyector de filminas y el proyector de diapositivas; puesto que su utilización es similar aunque esto no quiere decir que esa similitud, sea entre sus mecanismos de proyección. Se utilizan imágenes de libros, revistas, ya sean fotografías o ilustraciones, etcétera; que se proyectan sobre una pantalla (independientemente del tipo de proyector que se utilice). Generalmente son acompañadas de textos que también se proyectan, explicaciones verbales hechas por el profesor durante

la proyección o con cintas magnéticas preparadas previamente con la información grabada, que se expondrá en sincronía con las imágenes.

El material didáctico visual que ha de realizarse en este proyecto, tendrá como fin la creación de un documento audiovisual que será proyectado como diapositivas con película fotográfica de 35 mm. Debido a esto, es que sólo se mencionan los otros medios como opciones *13.

Para la explotación del potencial didáctico de las ilustraciones proyectadas por diapositiva, es necesario tomar en cuenta y aplicar correctamente la metodología necesaria. Primeramente se analizará el tipo de trabajo que se requiere, una vez que se conocen las necesidades y las posibilidades tanto técnicas como económicas (en éste caso del "cliente"), posteriormente se determinarán material, formato y

técnica a utilizarse (considerando el estudio previo), finalizando con la parte práctica que equivale a la realización de las ilustraciones (cuyo procedimiento se ilustra en el capítulo 4 de este trabajo).

Cuando se requiere realizar un diaporama didáctico, es necesario también tener conocimientos de fotografía y si se le agrega audio, se deben tener conocimientos también acerca de éste tema, pero como este trabajo se limita a la realización de ilustraciones didácticas, consideramos por motivos de concreción, no hacer mayor mención al respecto.

El paso que daremos ahora, nos llevará hacia la delimitación final.

*13 Si se desean conocer a fondo las diferencias existentes entre el material para proyección fija o uso de los medios de proyección, puede consultarse el libro de Haney y Ullmer "El maestro y los medios audiovisuales". Pax-México, 1er. edición México D.F. 1974.

Después de haber estudiado los conocimientos considerados básicos sobre la ilustración didáctica y el medio o material al que ha de aplicarse, se presenta el guión del capítulo uno para la primera unidad de enseñanza del idioma inglés (documento propuesto por el profesor Francisco Mendoza Trejo), concluyendo que la ilustración didáctica a realizarse, será en particular para la enseñanza del idioma inglés.

CAPITULO

TRES 

3. PROPIUESTA

3.1 COMO FUNCIONA LA PROPIUESTA

Al obtener la solución gráfica del guión, se harán tomas fotográficas diapositivas de las ilustraciones. Cada clase se iniciará con la proyección del grupo de ilustraciones que representan las cosas o verbos que se aplicarán para la lección que corresponde (estas imágenes apoyan a la lección, más no totalizan el contenido de la misma). Al proyectar las ilustraciones, el alumno escuchará el nombre en inglés correspondiente al objeto o acto representado, y lo repetirá hasta lograr la pronunciación correcta (el profesor corregirá la pronunciación), estas imágenes se proyectarán en cada clase mientras dure la lección (cada lección puede abarcar varias clases). La característica que relaciona a las palabras que han de representarse con

imágenes es la similitud en cuanto a la pronunciación en inglés, pues de esta manera ayudará al alumno a diferenciar e identificar auditiva y visualmente el objeto o verbo que se le presenta directamente en inglés.

El tiempo que durará la proyección dependerá del avance del grupo, pues el profesor pronunciará la palabra, los alumnos la repetirán y el profesor corregirá la pronunciación cuantas veces considere necesario hasta lograr el objetivo.

En adelante se presentarán los puntos que han de tomarse como base para la solución de las imágenes.

3.2 ESTUDIO DEL GUIÓN

Al llegar hasta aquí, hemos considerado a la ilustración en sus diversas facetas como medio visual, así como particularizada al medio didáctico, utilizada en los múltiples materiales apoyando con su particular lenguaje y expresión. Se mostrarán a continuación, las características específicas y las características formales que deberán tomarse en cuenta para la realización de esta propuesta.

Ahora, presentaremos las características del guión: documento textual escrito, contenedor de la información que ha de representarse con imágenes (debido a que no es trabajo de ésta investigación analizar la estructura, metodología, técnica, etcétera; de la enseñanza del idioma inglés, nos limitaremos a plantear las cuestiones relevantes para la solución del problema gráfico).

Las necesidades que plantea el guión, son imágenes que representen cosas o acciones. Los elementos, deberán evitar acercarse al naturalismo representacional, pues es irrelevante el detalle extremo para los fines didácticos a que serán aplicadas, sin embargo, la síntesis que existirá en los elementos deberá permitir el reconocimiento de dichos objetos u actos, al igual que su representación, mostrará figuras agradables a la vista procurando con esto que sean atractivas y resulten interesantes a los alumnos, motivando el aprendizaje.

Por cuestiones prácticas para este trabajo, se presenta solamente el vocabulario para el primer capítulo de la unidad número uno. El guión es sencillo, muestra las palabras que integrarán el vocabulario que se utilizará en lecciones posteriores de acuerdo al sistema de enseñanza empleado por el profesor Francisco Mendoza denominado

*método directo**14 en lecciones posteriores. Nuestro trabajo es dar solución gráfica a dichas palabras mediante la ilustración.

Para representar las acciones verbales, se requiere de 4 personajes protagónicos. No existe indicación específica en el guión sobre características particulares acerca de dichos personajes, salvo que serán jóvenes de entre 18 y 25 años, y que responderán a los nombres de Mark, Rick, Betty y Karen (para mantener una constante e identificarlos debido a necesidades del programa que se plantea).

33 EL NACIMIENTO DE LOS PERSONAJES

Partiendo de la libertad que se tiene para la realización de los personajes (salvo indicaciones de edad y sexo), comentaremos la importancia del bocetaje en el proceso creativo.

La ubicación del diseñador en un espacio adecuado, es básica para la correcta realización, pues es necesario mantener una vista total y certera del trabajo para conservar proporciones correctas entre los elementos del dibujo. El tamaño del boceto preferentemente será en proporción al tamaño del trabajo final.

El trabajo de bocetaje es importantísimo pues permite elaborar de manera rápida varios dibujos, con la opción de analizarlos comparándolos para elegir el que cumpla con los requerimientos, o en su defecto,

mostrarlos al "cliente" para que elija el que sea de su agrado o para que indique modificaciones según su criterio; en éste caso, el "cliente" puede tomar alguna decisión errónea que el ilustrador deberá observar y hacer los comentarios pertinentes explicándole las desventajas de las modificaciones que pretende se hagan al dibujo.

El bocetaje se hace regularmente sólo a lápiz en hojas de papel (ya sea bond o albanene) con trazos rápidos, pero también puede hacerse con pluma, aguadas o acuarela sobre papel de algodón donde podrán hacerse valoraciones de color. Al realizar los bocetos, es conveniente en muchos casos, aproximarse lo más posible a la impresión que tendrá la ilustración terminada para que sea apreciado el contenido total en forma, color y si es posible, tamaño. La ventaja que ofrece un boceto terminado con las cualidades antes expuestas es que "el cliente" tendrá la oportunidad de ver el trabajo

con la mayor semejanza de lo que será la ilustración final, eliminando la posibilidad de alguna inconformidad posterior.

Para la realización de los bocetos, es necesario tomar en consideración factores compositivos necesarios para lograr la positiva comunicación didáctica, por lo que el punto siguiente, tratará dichas consideraciones.

3.4 DEFINICIÓN DE PLANOS Y ENCIADRES

Para bocetar, es necesario primero tomar en cuenta las características formales que tendrá la imagen en cuanto a la composición, el plano y el encuadre. Cada elemento determinará particularidades al dibujo dependiendo del mensaje didáctico que quiera enviarse.

Las estrategias compositivas de que se vale el ilustrador, objetivizan el mensaje que desea transmitir basándose en estructurar y ordenar los elementos sobre la superficie. Los elementos gráficos pueden colocarse u ordenarse manifestando:

MANERA DE REPRESENTACIÓN

Una de las formas de representar es la que se muestra en la imagen. Se puede observar que el autor ha utilizado una técnica de representación que es la que se muestra en la imagen.

Se puede observar que el autor ha utilizado una técnica de representación que es la que se muestra en la imagen.

Una de las formas de representar es la que se muestra en la imagen. Se puede observar que el autor ha utilizado una técnica de representación que es la que se muestra en la imagen.



Rigidez.
Disposición
estática de los
elementos en la
superficie.

Espontaneidad.
Los elementos
se distribuyen
de manera
libre.

Unidad. Los
elementos se
integran ya sea
por su cercanía,
superposición o
yuxtaposición.

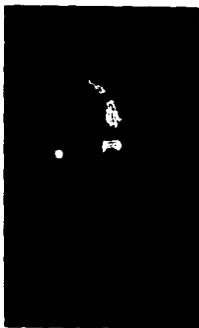


Fragmentación.

Los elementos se encuentran aislados o dispersos en la superficie.



Simetría. Los elementos se distribuyen en base a un eje o centro.



Sencillez. Los elementos se economizan permitiendo descanso visual.



Asimetría. Variación en la disposición de los elementos pero consiguiendo un equilibrio visual.



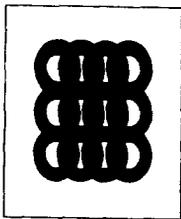
Complejidad. Se utilizan diversos elementos y variaciones de tamaño y ritmo.



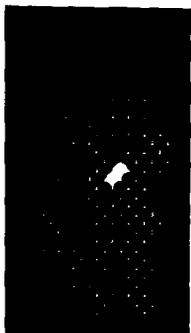
Equilibrio. Los elementos se sitúan en base a un centro de gravedad, u ortogonalidad.



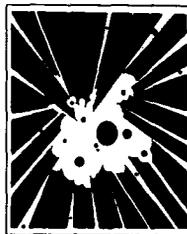
Inestabilidad.
Los elementos se colocan de manera que se crea o provoca movimiento aparente.



Neutralidad. La composición no provoca sensaciones intencionadas.



Destaque (acento). Un elemento concreto se realiza o destaca más que el resto.



Realismo. Las formas se representan acercándose lo más posible a la realidad o a lo natural.

Distorsión. Las formas son modificadas desviándolas o violentándolas para crear un efecto particular.

Contraste. Se consigue a través de utilizar elementos dispares o que no tienen relación, ya sea en forma, color, proporción, etc.

Estas son estrategias que se consideran básicas en la composición y se refieren esencialmente a la organización y presentación de los elementos, concretamente, a la apariencia y ubicación en relación al formato o superficie utilizada.

El plano, es un componente de la imagen que determina la amplitud del discurso de ésta, en otras palabras, es la relación que existe entre el cuadro de la imagen y los elementos que intervienen en la composición, ya sean personas u objetos.

Para denominar los tipos de planos que se utilizan, hay variantes básicamente sólo en las palabras pues la amplitud de éstos es similar (para evitar cualquier confusión en cuanto a los diversos nombres utilizados para los tipos de planos, se han elegido los que se consideran más claros en cuanto explican el tipo del mismo).



1. Gran plano general



2. Plano general



3. Plano
completo



5. Plano
medio
corto



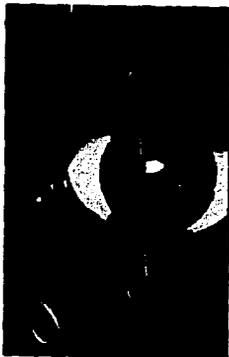
6. Primer
plano



4. Plano
medio



7. Primerí-
simo
primer
plano



8. Plano
detalle

El encuadre y el ángulo de la imagen se refiere a la relación de ésta con los márgenes de delimitación (cuadro), y la perspectiva o punto de vista que muestran.

Los encuadres pueden ser en cuanto a la posición del cuadro o formato:



Vertical
(acartelado):



Horizontal (apaisado):

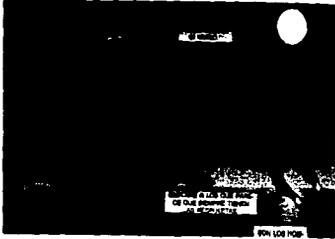


Diagonal (holandés):

Por la relación de los elementos con el cuadro:



Central o simétrico:
refuerza los valores
descriptivos de la
imagen.



Descentrado o asimétrico: se
determina en base a leyes de
composición geométrica*15.



Oblicuo: crea sensación de
inestabilidad.

En relación al ángulo, la imagen
puede ser:



Frontal.



Perfil.

*15 Para ampliar sobre el tema ver "Estética de las proporciones en la naturaleza y las artes" Ghyca, Matila "Forma y simetría" Kuhn y Wolf.



Tres cuartos.



Perspectiva lateral.

Picada.



Contra picada.

Todos estos componentes o características de la imagen son utilizados también en televisión, video y cine, siendo éste último el que los instituyó como elementos del lenguaje con imágenes para crear secuencias comunicacionales.

Estos puntos, son de principal importancia y deberán tomarse en gran consideración para pasar a la realización de lo que en lenguaje audiovisual se llama story board, es un documento que muestra en secuencia un esbozo de las imágenes en pequeña proporción, pero considerando ya todas las características antes mencionadas y

van en sincronía con el texto e indicación de audio que aparecen al lado de éstas; éste documento permitirá observar el orden que llevarán las imágenes en lo que será el diaporama, permitiendo controlar el tiempo de exposición de la imagen en relación al texto, explicación o audio, así como la secuencia de aparición (útil para preparar el material con anterioridad y evitar pérdida de tiempo).

Después de definir las características formales (composición) de cada imagen, se podrá estudiar el color que estará determinado dependiendo de la técnica que se utilizará, a la vez que esta se elegirá considerando los factores de reproducción y presupuesto. A continuación, haremos una reseña de variadas técnicas en color utilizadas en ilustración.

3.4 DETERMINANDO LAS TECNICAS Y LOS MATERIALES MAS ADECUADOS

Para iniciar un estudio acerca de las técnicas en color, primero estableceremos los conceptos en cuanto a color y sus dimensiones.

Lo que percibimos como color, es el reflejo de la luz (solar o "blanca") sobre una superficie determinada, el color, depende de los componentes y características (moleculares) de dicha superficie.

En el estudio del color, se han identificado los colores luz (empleados en el proceso fotográfico) y los colores pigmento (tintas, pinturas, etcétera). Para los fines de ésta propuesta, habremos de basarnos sólo en el manejo de los colores pigmento.

Los colores pigmento se dividen en primarios siendo éstos: rojo, azul y amarillo; y en secundarios que surgen de la mezcla de los primarios:

azul + rojo = violeta,

azul + amarillo = verde y

rojo + amarillo = naranja.

El negro y el blanco son colores neutros, aunque también se les considera como ausencia de color, en donde el blanco es la luz total, mientras que el negro es la oscuridad total. También es considerado neutro el gris que surge de la unión de blanco y negro.

El color se mueve en dimensiones de tono, saturación y valor (cualidades cromáticas), donde el tono, es el tipo de color dependiendo de su longitud de onda, por ejemplo: azul índigo, azul ultramar, son tonos de azul. El valor, es la luminosidad u oscuridad existente (determinado por la presencia o ausencia de gris, blanco o negro) en un

color; mientras que la saturación se refiere a la intensidad del pigmento, esto es, la capacidad de transparencia.

El color, se maneja por cromatismo armónico, análogo y complementario. La armonía se adquiere entre gradaciones tonales que tienen relación en común. Un cromatismo análogo es aquel que presenta los tonos, matices, tintes, etc. de un mismo color, por ejemplo: púrpura, violeta y morado con sus diferentes valores y gradaciones. Los colores complementarios, son aquellos que se encuentran opuestos en el círculo cromático, estos son un primario y un secundario que no lo contenga en la mezcla que lo forma; por ejemplo: rojo y verde son complementarios.

El color ocasiona reacciones al percibirlo, ya sea de impresión al llamar la atención o de expresión al provocar emociones y esto, se logra a través de manipular las dimensiones cromáticas así como el orden y ubicación de los

mismos. Factores externos, como la luz incidente intervienen en la percepción de éstos.

Se considera que para el ilustrador, es mucho mejor trabajar con una paleta de color que contenga los colores primarios como básicos (rojo, azul, amarillo; así como blanco y negro), pues con una buena utilización de los mismos, podrá lograr una enorme variedad de tonos y matices, y al manejar las cualidades cromáticas de éstos, obtendrá trabajos de gran calidad en colorido (aunque la elección de la paleta de color queda a consideración y preferencia del ilustrador).

Las técnicas en color aplicables a la ilustración, están supeditadas a los medios reproductivos. En cuanto que la reproducción de las ilustraciones didácticas para éste proyecto será en fotografía diapositiva, se tomará en cuenta éste factor para el estudio de las

técnicas de representación adecuadas para la elaboración de los originales.

La elección de las técnicas presentadas a continuación, está determinada por las necesidades y posibilidades para la solución gráfica de ésta propuesta, los materiales, ya sean acuarela, lápices de color, plumones, etc. por su versatilidad y economía (en cuanto a valor comercial) nos dan una buena opción. Seguimos ahora con una lista de materiales y técnicas que se consideran viables para realizar nuestra propuesta.

Guache o tempera (figura 1). Son colores con aglutinante de goma y miel, análogos a la acuarela, se diluyen en agua sin embargo, éstos son opacos. Se aplican con pincel, tiralíneas o aerógrafo (pincel de aire); diluidos o en plasta uniforme, el inconveniente que presentan es que al secar tienden a variar en color y valor, pero esto puede

superarse haciendo una prueba previa sobre un trozo de cartulina.

Los papeles o cartulinas recomendables para utilizar ésta técnica son blancos o coloreados de grano fino o grueso y también de superficies ligeramente satinadas. Para utilizarlos, es conveniente que con una esponja húmeda se retire cualquier posible residuo de cola. Al dibujar, la mano debe descansar sobre una hoja, pues al pasarla por zonas ya coloreadas, éstas

tienden a rayarse, brillantarse o se ensucian. En caso de resultar mal la aplicación de un color, no se pintará sobre éste pues el resultado será un color sucio, lo mejor es lavar la zona con una esponja y agua, secar y aplicar nuevamente el color.

Acrílico (figura 2). Es una suspensión de pigmentos en agua mediante polimerización de partículas de resina. Al secar (evaporación del agua), deja una película flexible sólida a la luz, e



1 Gouache L. H. S. Técnicas de representación gráfica 2 1993.



2 Acrílico. L. H. S. Técnicas de representación gráfica 3. 1994

inalterable al paso del tiempo. Son de secado rápido y definitivo, diluibles en agua.

Se puede usar simplemente diluyéndola en agua, más se recomienda usar o agregar una cantidad de disolvente o medium especial para pintura acrílica, con la ventaja de obtener una mejor coloración o dar acabados brillantes, satinados uniformes o mate (algunos acentúan la transparencia u opacidad de los colores).

El manejo de las pinturas acrílicas en ocasiones se dificulta pues su secado es rápido, sin embargo existe un auxiliar denominado comercialmente retardador (glicerina), que facilita su manejo pues como su nombre lo indica, retarda el secado haciendo o permitiendo una mejor manipulación.

Otros materiales aplicables con el acrílico (para obtener efectos o acabados), son los espesores

(comercialmente plastilita), que permiten dar texturas táctiles trabajando con pincel o espátula, tallando o raspando. Los barnices, son otro elemento para las pinturas acrílicas que permiten dar diferentes acabados a los trabajos, estos, se aplican integrándolos a los pigmentos o aplicados después de que el trabajo se ha terminado. Para la aplicación o uso de las pinturas acrílicas y de sus complementos pueden utilizarse diversos soportes y todo tipo de instrumentos.

Aguada, lavados, aguatininta (figura 3).

Con éstos nombres se le conoce a la acuarela monócroma. Se realiza con un sólo color diluido, ya sea tinta china o acuarela con agua, también es posible usar color de tempera degradado con agua o con blanco.

La técnica de la acuarela son colores transparentes con aglutinante (base) de goma y miel que se diluyen en agua.



3 Aguada. L. H. S. Técnicas de representación gráfica I. 1992.

El manejo de las técnicas anteriores es similar, se trabajan sobre papeles de grano fino principalmente no satinados y con pinceles de pelo de marta o de ardilla, redondos y planos, también pueden aplicarse con aerógrafo o tiralíneas.

En la técnica puramente artística de la acuarela, el blanco es dado por la transparencia del papel donde se trabaja, en la técnica aplicada a la ilustración es posible utilizar otros recursos como lo son colores opacos, lápices de color, negro, pluma, etc; esto debido a que en la ilustración lo importante es

lograr efectos que sean lo más fácilmente reproducibles.

En las principales técnicas de la acuarela que se utilizan, se aplican primero los tonos más claros y gradualmente se avanza por medias tintas hasta llegar a las más oscuras o viceversa, se aplican primero los tonos más oscuros, extendiéndolos y superponiéndolos hasta llegar a los más claros. Otro método es aplicar de primera instancia el color definitivo que posteriormente es repasado con lavados o valoraciones y color para al final detallar y contornear.

Con la acuarela se obtienen sensaciones de suavidad, sutileza y espontaneidad cuando la técnica es resuelta hábilmente.

Cuando se quiere aplicar un color uniforme en una zona muy grande, es recomendable prepararlo en un pequeño recipiente y con un pincel

grosso bien cargado, extenderlo sobre la superficie, procurando pinceladas proporcionadas, de manera que se eviten saturaciones ocasionando manchas o zonas demasiado transparentes.

Lápices de colores (figura 5).

Pueden ser utilizados en diferentes tipos



5 Lápiz de color. L. H. S. 1995.

de papeles, principalmente de grano fino pues es más fácil su aplicación y se

logran enormes variaciones en intensidad y tono. Existen lápices de color suaves para trabajos de coloreado en general, también los hay duros para detalles y contornos finos y, lápices solubles en agua con los que se puede dar un efecto de acuarela trabajándolos sobre papel húmedo o disolviéndolos en agua con ayuda de un pincel.



6 Plumón. L. H. S. Técnicas de representación gráfica 4. 1994.

La versatilidad de los lápices de color permite que sean utilizados desde

el bocetaje rápido haciendo insinuaciones de color, hasta trabajos muy elaborados en detalle o para retoque, efectos de brillos o reflejos.

Plumones, marcadores o plumines (figura 6). La diferencia básica entre éstos materiales es el grosor o ancho de sus puntas, aunque, más específicamente, tenemos que los plumones son de punta ancha con base de agua o alcohol, que permiten lograr efectos de gradación y mezcla de líneas y color; los marcadores tienen puntas de ancho similar o mayor a los plumones, su composición química es más densa, por lo que preferiblemente son para trabajar en plasta por zonas, rotular o rellenar superficies ya sean lisas o rugosas; los plumines se caracterizan por tener puntas mediana, fina o extra fina y son ideales para remarcar siluetas, reforzar contrastes y sombras detalladas. Las diferencias entre los plumones con base de agua o de alcohol, son los efectos y acabados que pueden lograrse con

cada uno y utilizados hábilmente pueden explotarse sus características en un mismo trabajo o simplemente ser utilizados por separado para objetivos diferentes.

Es posible utilizar los diversos materiales y técnicas simultáneamente para la solución de un mismo trabajo, aplicándolas de acuerdo a los efectos que se quiera dar a cada elemento de la composición, complementando o auxiliándose entre sí.

Para la aplicación de cualquiera de los materiales anteriormente presentados, existe una enorme variedad de papeles, cartulinas o cartones (soportes o superficies de trabajo) que se diferencian por su peso, grosor, textura, acabados, etcétera; habiendo también una enorme gama de colores que dan la opción al ilustrador de elegir el más conveniente de acuerdo a sus necesidades.

Ahora, concretando la técnica específica a emplearse para la solución gráfica de este proyecto, señalamos, que esta será mixta utilizando plumones para dar saturación, acuarela para medios tonos y lápiz de color para delinear y/o detallar.

La superficie sobre la que se trabajará, será cartulina opalina, seleccionada por sus características de resistencia y adecuada constitución para manejar las técnicas antes expuestas, aunado a su economía de costo.

Hasta aquí, se han presentado las "herramientas" de que un ilustrador puede valerse en el caso concreto de resolver la producción de ilustraciones didácticas y ya que el caso particular, depende de una necesidad específica (y limitada a un presupuesto presentado a "cliente"), damos el paso final que es la realización de dichas ilustraciones

determinando o especificando las características formales, mostrando el resultado gráfico, lo cual se plasma en el capítulo que prosigue.

CAPITULO

CUATRO 

4. REALIZACION DE LA PROPIUESTA GRAFICA

4.1 FORMATO

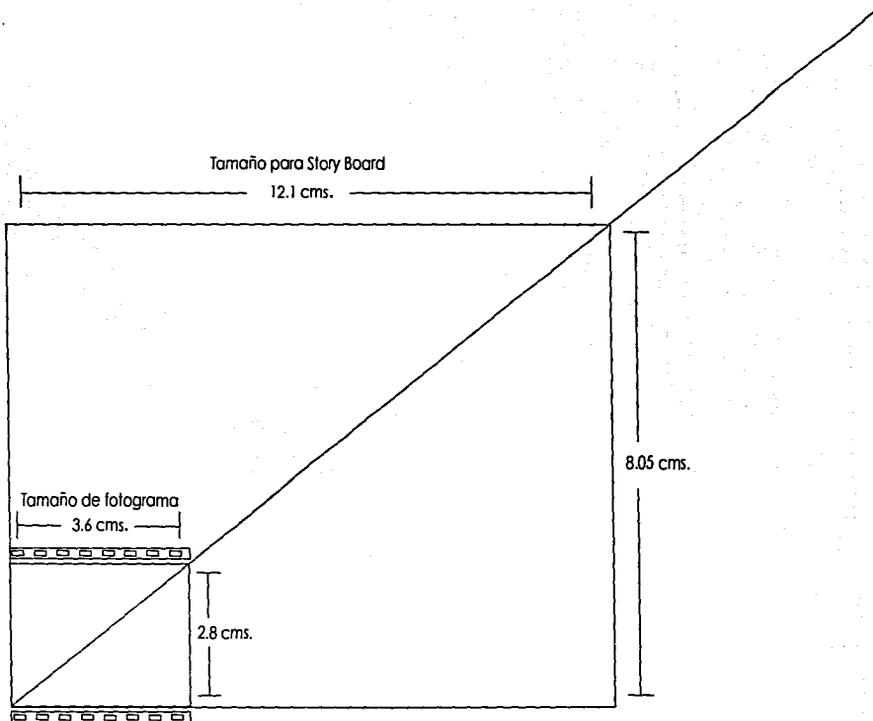
Una vez determinados los materiales, llega el momento de proceder a la realización. De este momento en adelante se presentarán las etapas del trabajo práctico, el texto incluido, sólo se referirá a las especificaciones que merezcan ser mencionadas.

Cada original se realizará en un formato horizontal con medidas de 38x25.5 cms. (equivalente a 1/8 de cartulina ilustración).

El tamaño de la imagen será proporcional al tamaño de un fotograma de 35 mm. (3.6x2.4cms). Dicha proporción se obtendrá mediante la prolongación de la diagonal que cruza los vértices opuestos del

fotograma, hasta obtener las medidas 28x18.8 cms. que se consideran adecuadas para resolver los gráficos al permitir manejabilidad de los cuadros dentro del formato y suficiente resolución para las tomas fotográficas.

4.2 DIAGRAMACION



4.3 COMPOSICIÓN Y TRAZO

Cada elemento se presenta con trazos bien definidos, ubicándolos dentro del formato de manera que destaquen y se identifiquen inmediatamente, esto, aplicando los criterios formales determinados en el capítulo 3 referente a composición, encuadres y planos.

A continuación se presenta el trabajo en composición y trazo realizado para el story board. Se presenta a línea pretendiendo únicamente mostrar la disposición de los elementos conforme al cuadro y posteriormente, será utilizado como guía para ordenar las imágenes al presentar el audiovisual.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

PRIMERA UNIDAD

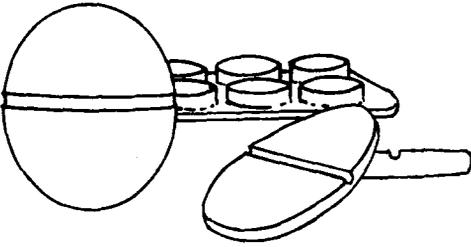
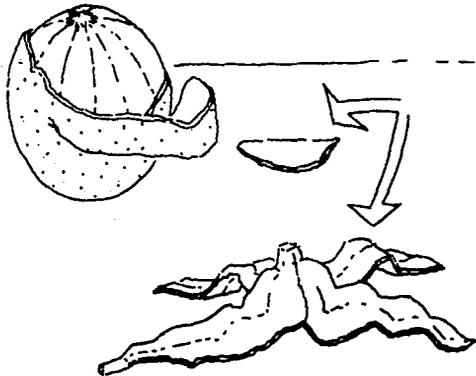
LECCION 1

GUION: Francisco Mendoza Trejo

PRODUCCION: Lidia Hernández Soto

TITULO: VOCABULARY

No.	STORY BOARD	GUION	AUD.
1	LESSON 1 VOCABULARY		

No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUD.
2		<p>pill (píldora)</p>	
3		<p>peel (cáscara)</p>	

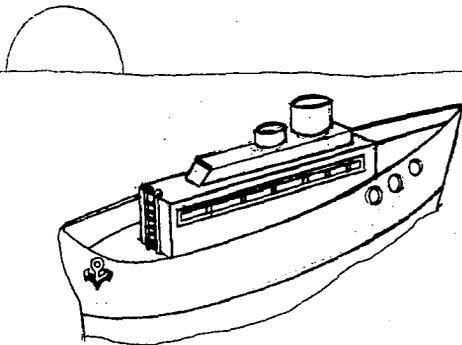
No.

STORY BOARD

GUIÓN

AUD.

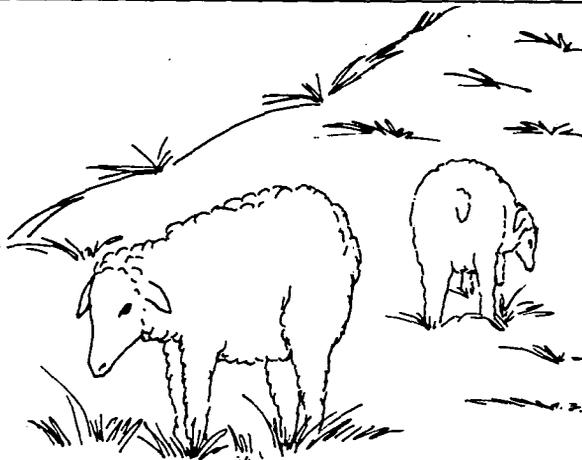
4



ship

(barco)

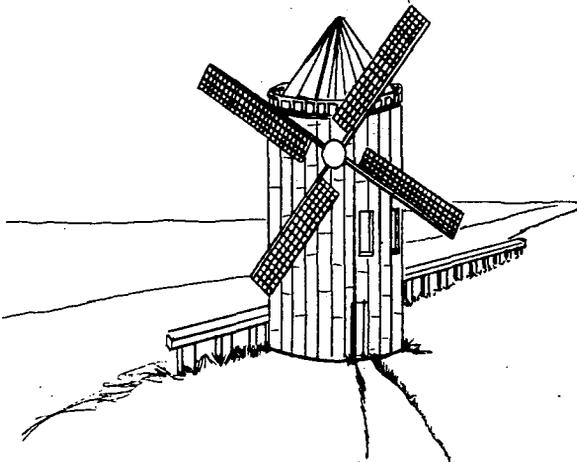
5

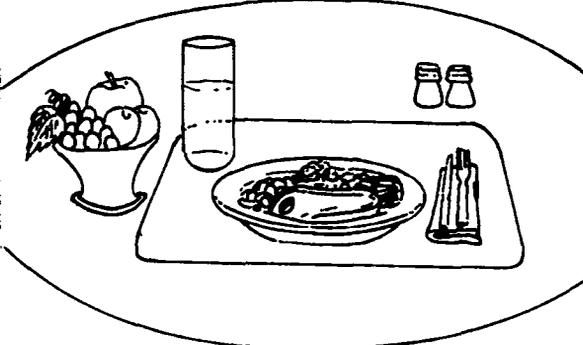


sheep

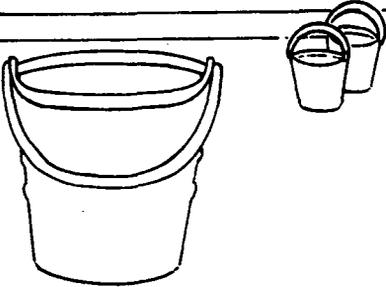
(oveja)

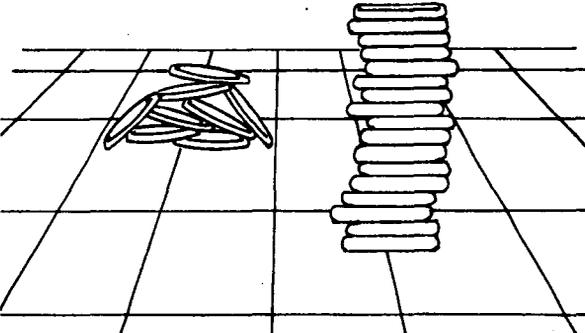
No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUD.
-----	-------------	-------	------

6		<p data-bbox="868 289 952 338">mill</p> <p data-bbox="868 431 952 462">(molino)</p>	
---	---	---	--

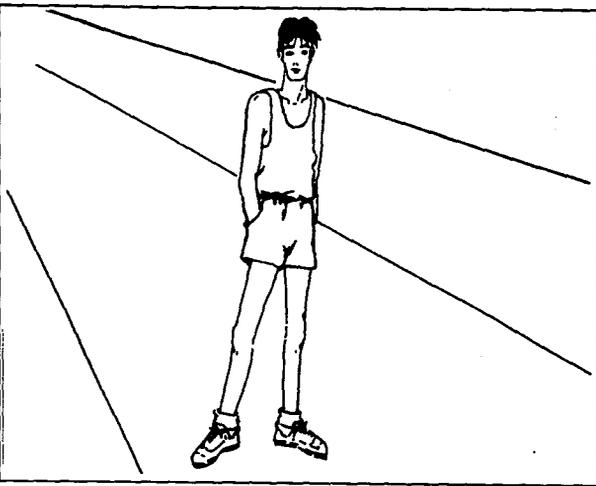
7		<p data-bbox="845 794 980 843">meal</p> <p data-bbox="868 905 957 936">(comida)</p>	
---	--	---	--

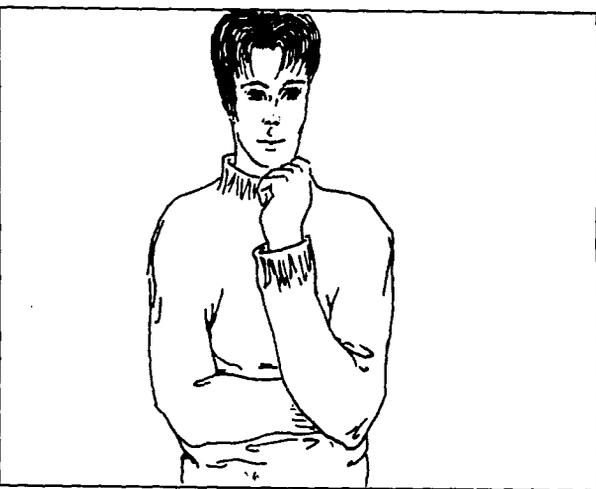
No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUL
-----	-------------	-------	-----

8		<p>pail</p> <p>(balde, cubo)</p>	
---	---	---	--

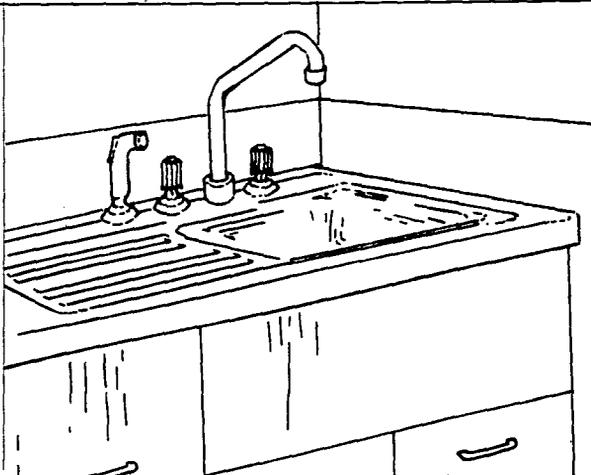
9		<p>pile</p> <p>(pila, montón)</p>	
---	--	--	--

No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUD.
-----	-------------	-------	------

10		<p data-bbox="834 283 929 344">thin</p> <p data-bbox="795 406 968 437">(delgado, flaco)</p>	
----	---	---	--

11		<p data-bbox="817 788 940 843">think</p> <p data-bbox="834 930 924 960">(pensar)</p>	
----	--	--	--

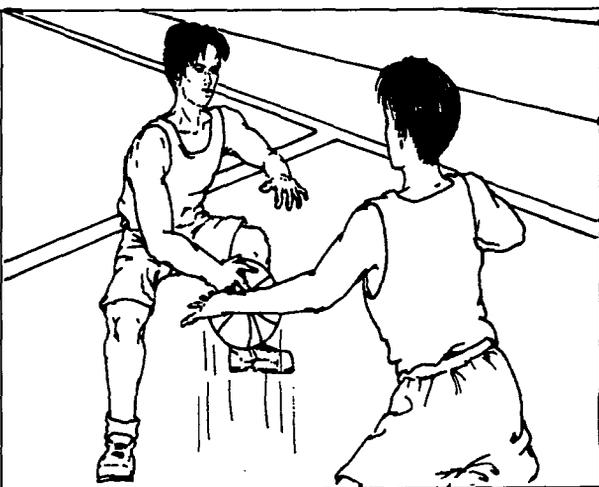
No.	STORY BOARD	GUION	AUD.
-----	-------------	-------	------

12		<p data-bbox="848 296 941 349">sink</p> <p data-bbox="835 386 958 439">(lavatrastes, fregadero)</p>	
----	---	---	--

13		<p data-bbox="844 798 941 851">sing</p> <p data-bbox="852 904 938 928">(cantar)</p>	
----	--	---	--

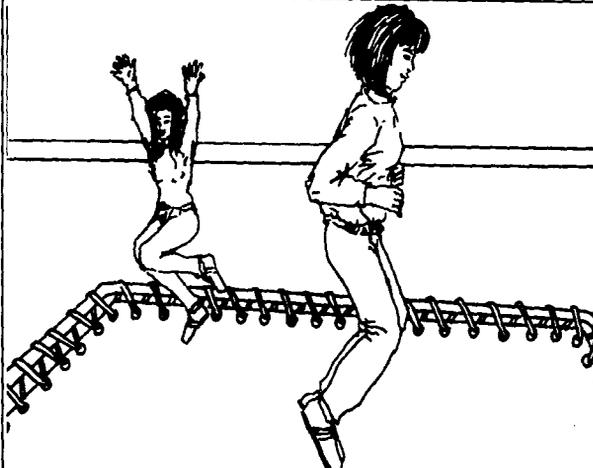
No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUD.
-----	-------------	-------	------

14		<p data-bbox="812 289 946 351">sleep</p> <p data-bbox="834 400 924 437">(dormir)</p>	
----	---	--	--

15		<p data-bbox="823 794 935 856">play</p> <p data-bbox="845 893 912 930">(jugar)</p>	
----	--	--	--

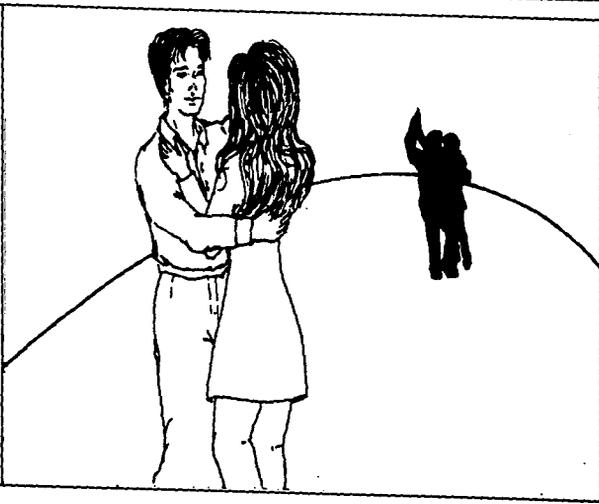
No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUD.
-----	-------------	-------	------

16		eat	
		(comer)	

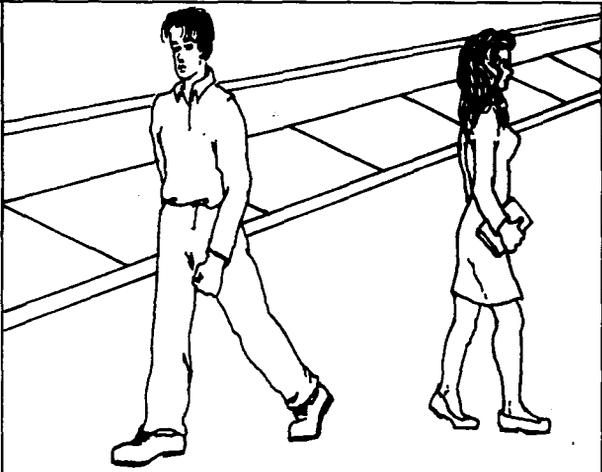
17		jump	
		(saltar, brincar)	

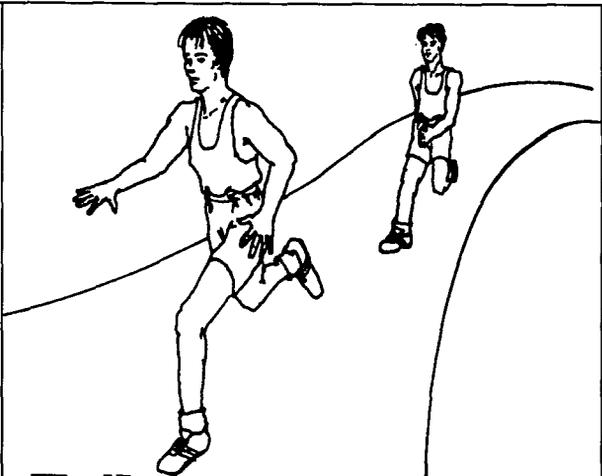
No.	STORY BOARD	GUION	AUD.
-----	-------------	-------	------

18		<p>read</p> <p>(leer)</p>	
----	---	---------------------------	--

19		<p>dance</p> <p>(bailar)</p>	
----	--	------------------------------	--

No.	STORY BOARD	GUIÓN	AUD.
-----	-------------	-------	------

20		<p data-bbox="879 301 1002 351">walk</p> <p data-bbox="890 412 991 437">(caminar)</p>	
----	---	---	--

21		<p data-bbox="896 806 980 856">run</p> <p data-bbox="901 930 980 967">(correr)</p>	
----	--	--	--

No.	STORY BOARD	GUION	AUD.
-----	-------------	-------	------

22		<p data-bbox="829 321 958 374">swim</p> <p data-bbox="857 426 936 453">(nadar)</p>	
----	---	--	--

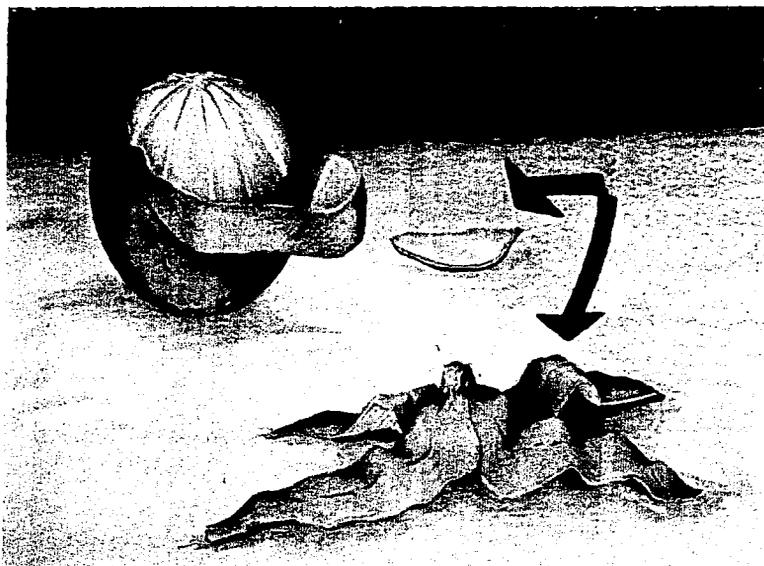
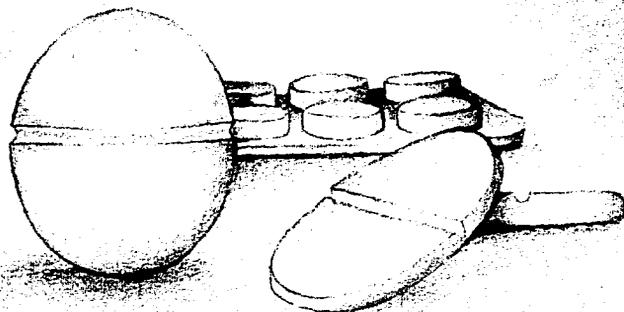
23		<p data-bbox="841 818 964 871">drink</p> <p data-bbox="863 922 941 949">(beber)</p>	
----	--	---	--

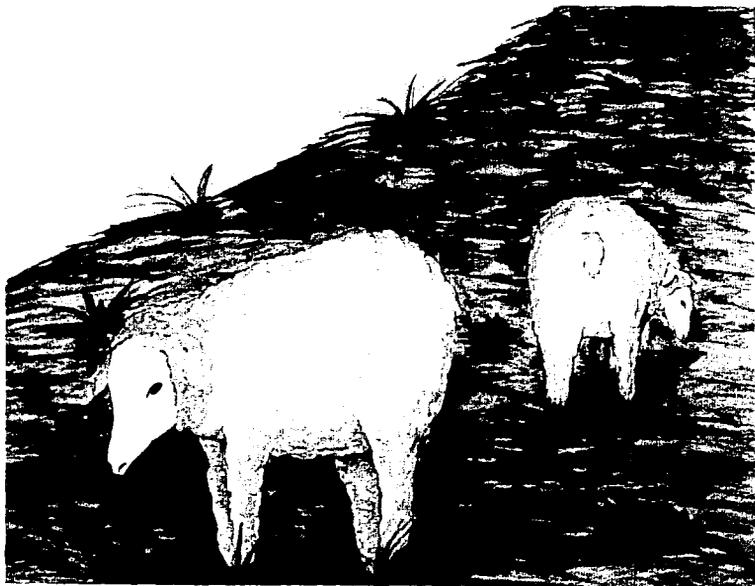
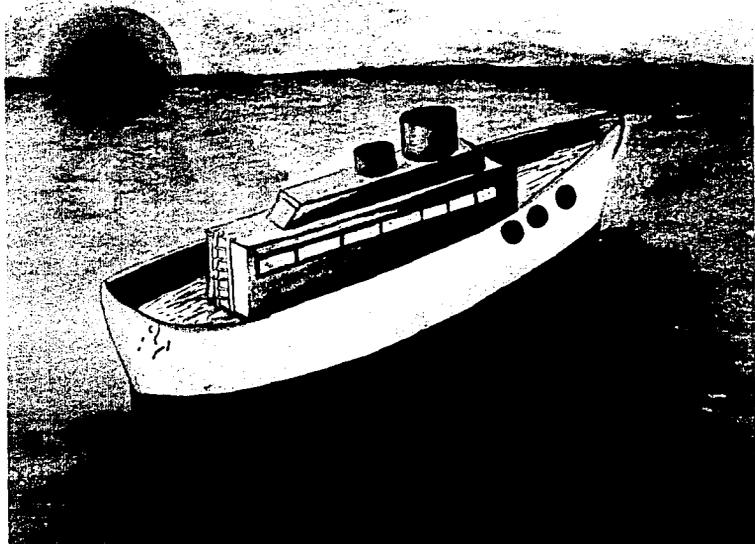
4.4 APLICACION DE COLOR Y ACABADOS

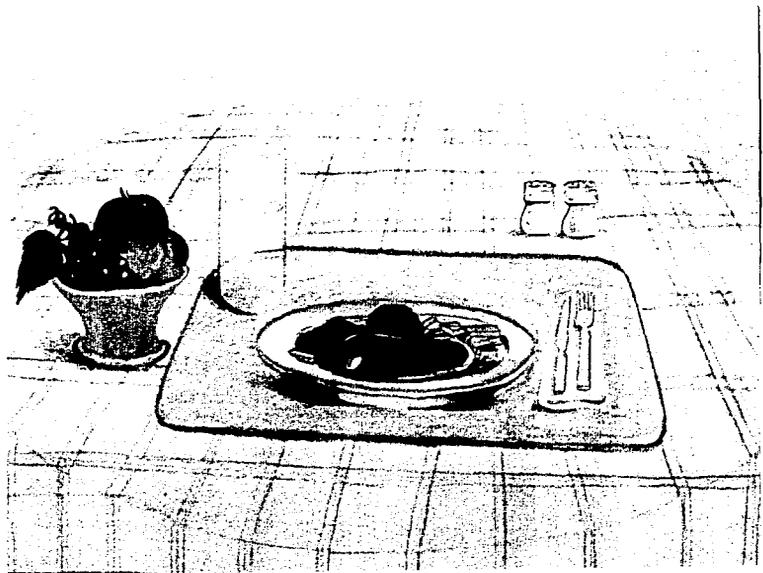
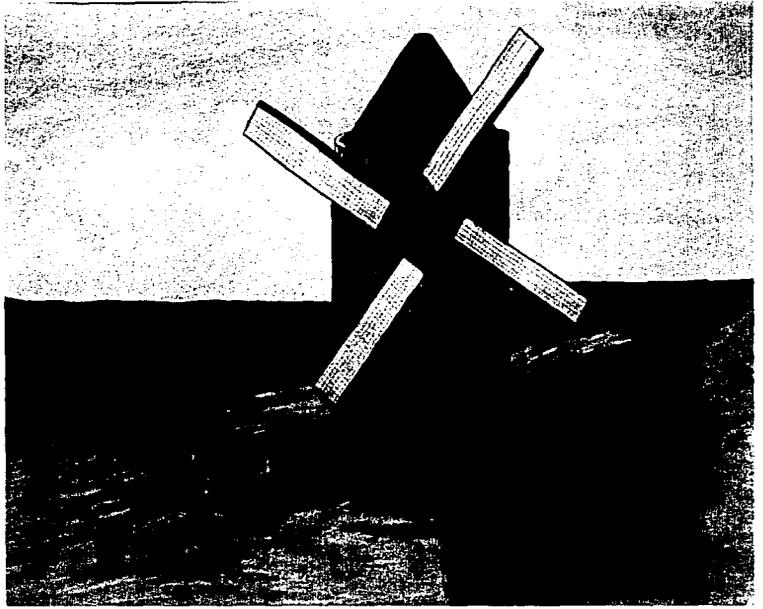
El color se aplicará con rotulador para lograr saturación, acuarela para lograr medios tonos y para obtener contornos y detalles en zonas que lo requieran, se empleará lápiz de color.

A continuación se presentan las imágenes originales con la aplicación de color que será el definitivo para las tomas fotográficas.

El uso del color, queda a consideración del ilustrador quien tomará la decisión en base al objetivo, teniendo presente que deberán ser atractivas (el uso del color se hará en base a la particular aplicación de la técnica del ilustrador en esta propuesta).

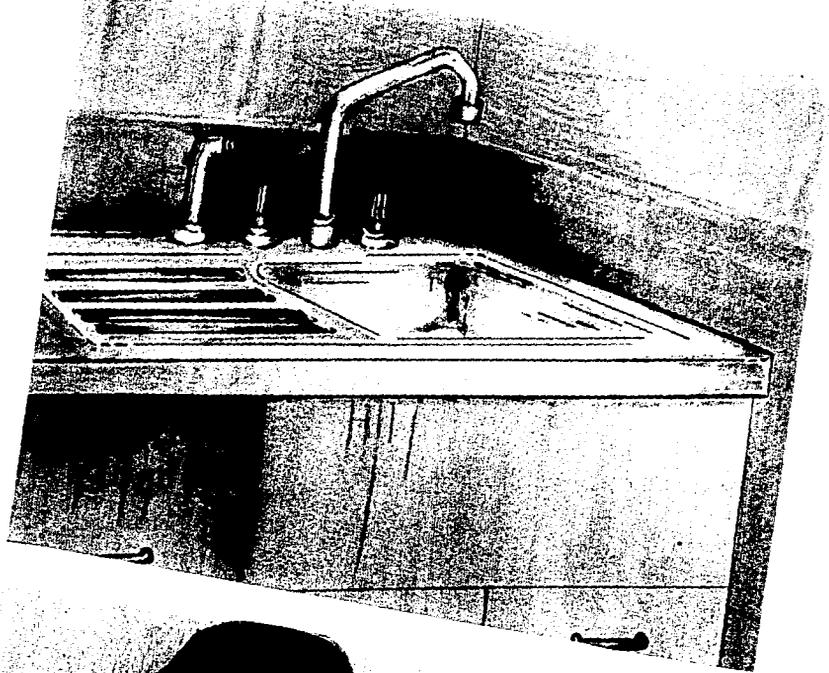




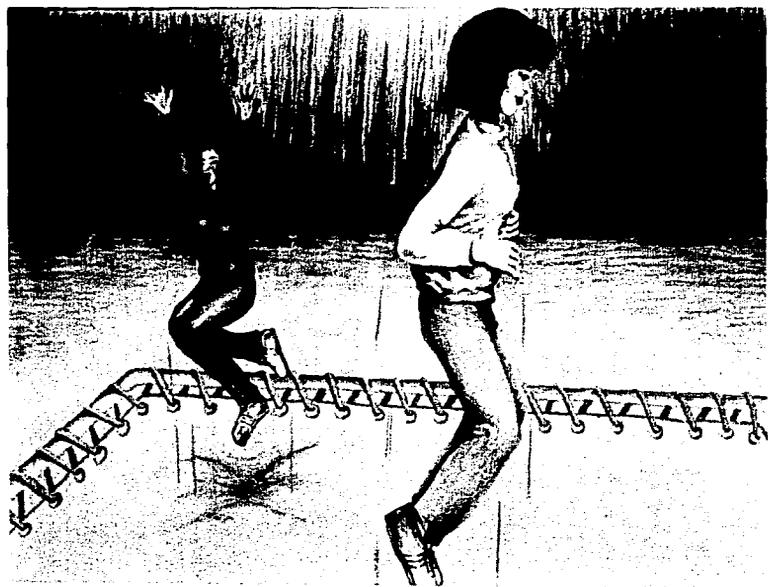


















ANEXOS



GUION

PRIMERA UNIDAD

LECCION 1

VOCABULARIO

LESSON 1

VOCABULARY

PILL (píldora)

PEEL (cáscara)

SHIP (barco)

SHEEP (oveja)

MILL (molino)

MEAL (comida)

PAIL (balde, cubo)

PILE (pila, montón)

THIN (delgado, flaco)

THINK (pensar)

SINK (lavatrastes, fregadero)

SING (cantar)

SLEEP (dormir)

PLAY (jugar)

EAT (comer)

JUMP (saltar, brincar)

READ (leer)

DANCE (bailar)

WALK (caminar)

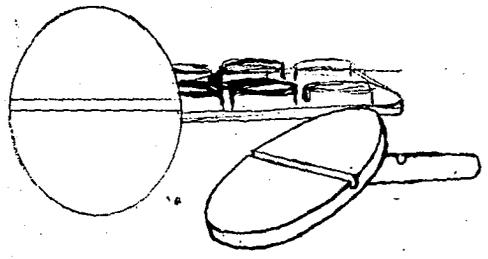
RUN (correr)

SWIM (nadar)

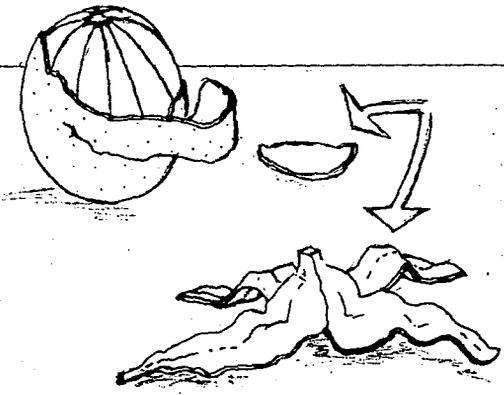
DRINK (beber)

(Respetar el orden de la lista de palabras)

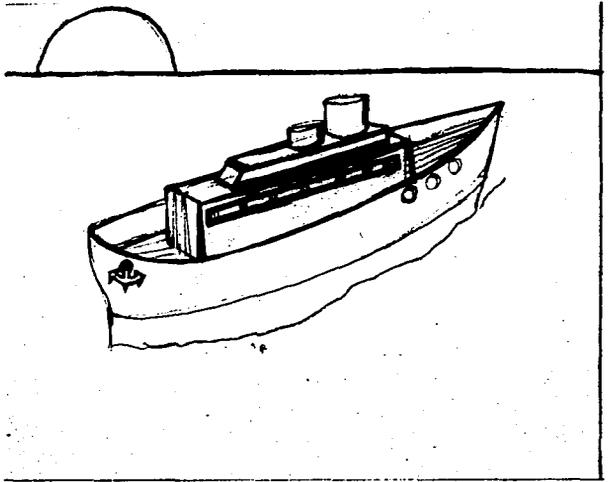
BOCETOS EN GRAFITO
DE IMAGENES FINALES



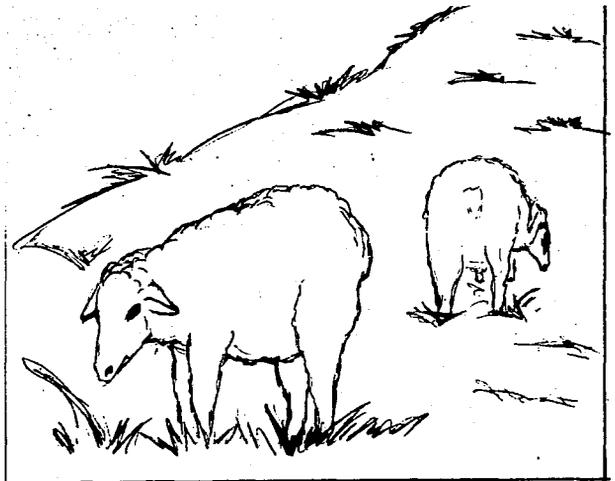
PILL



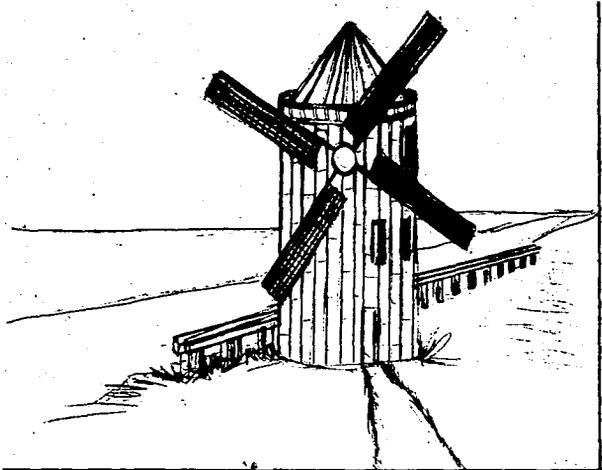
PEEL



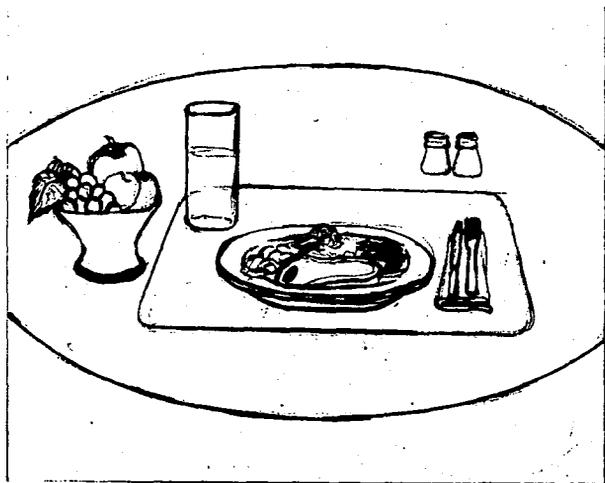
SLIP



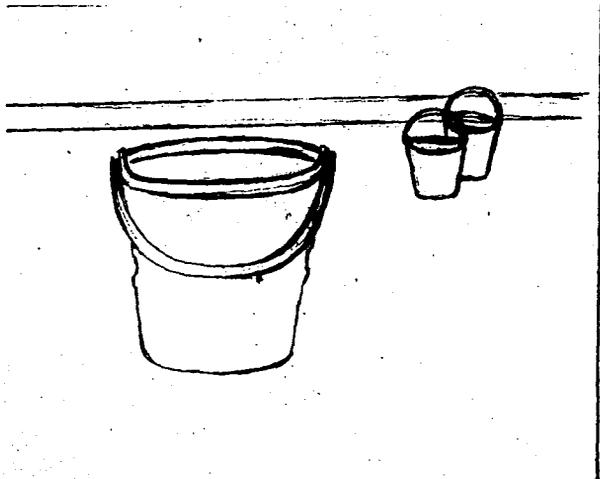
SLEEP



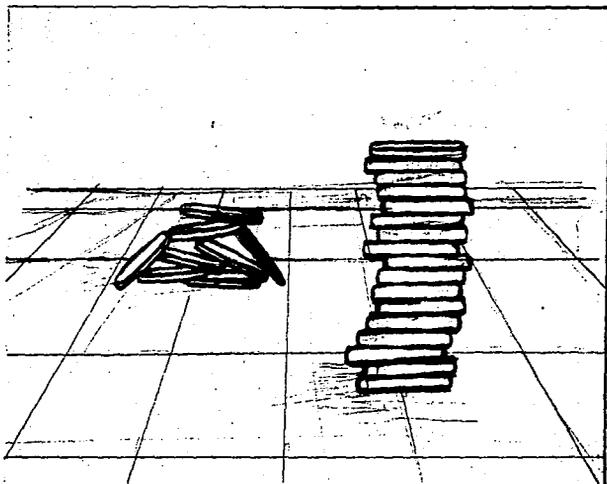
MILL



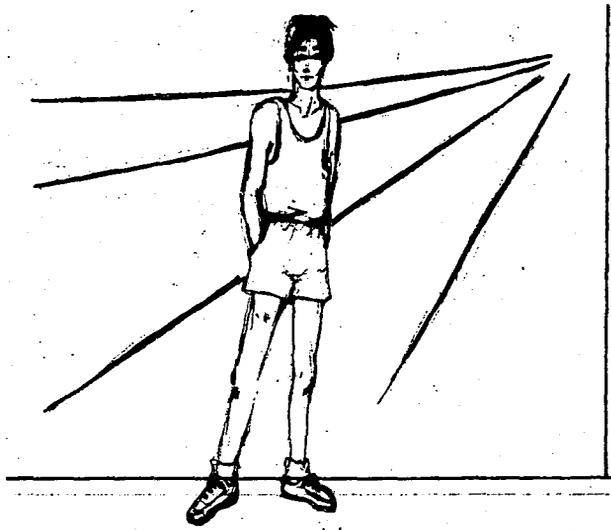
MEAL



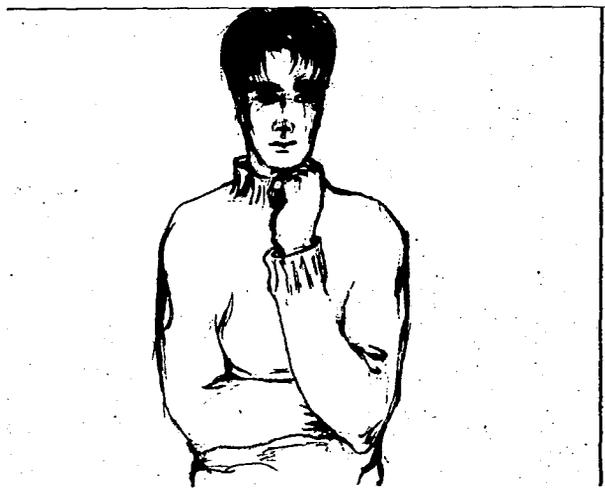
PAIL



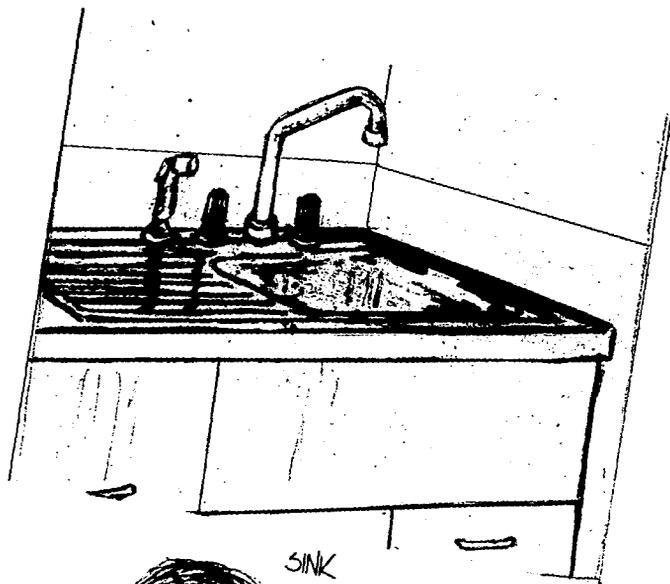
PILE



TWIN



THINK



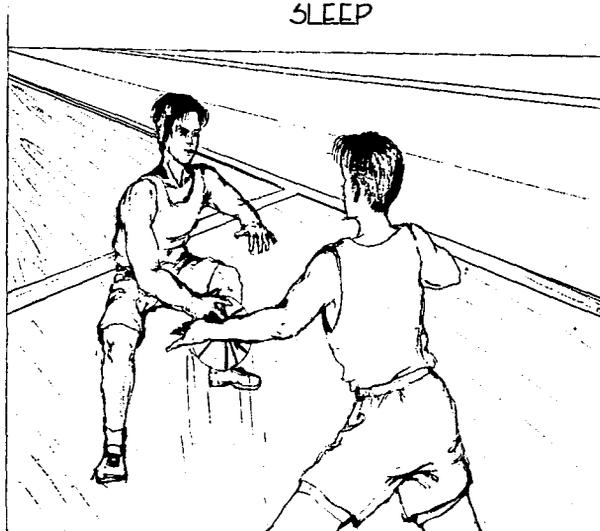
SINK



SING



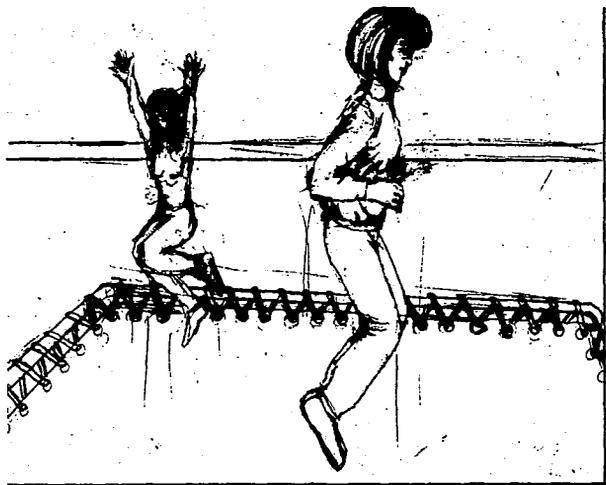
SLEEP



PLAY



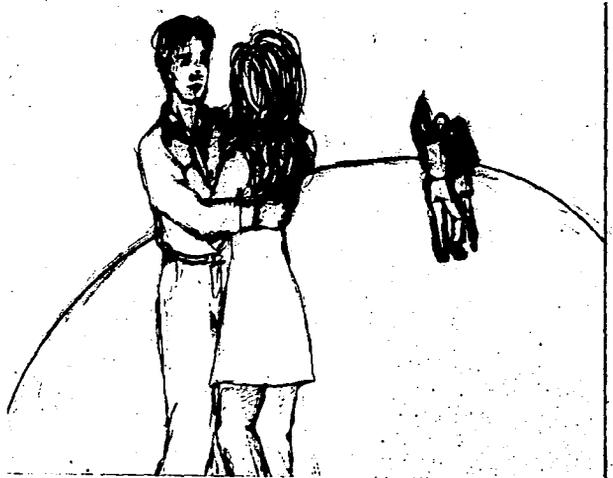
EAT



JUMP



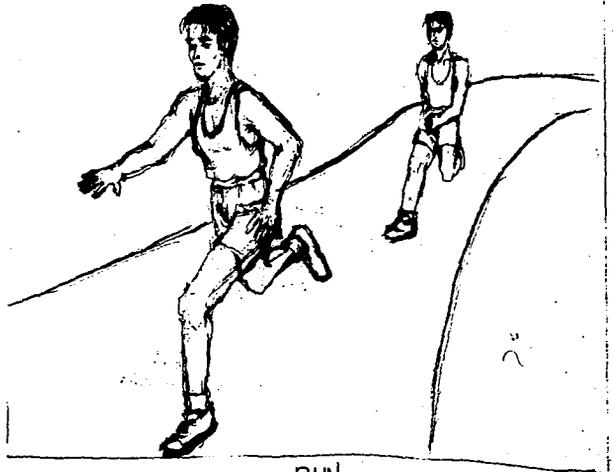
READ



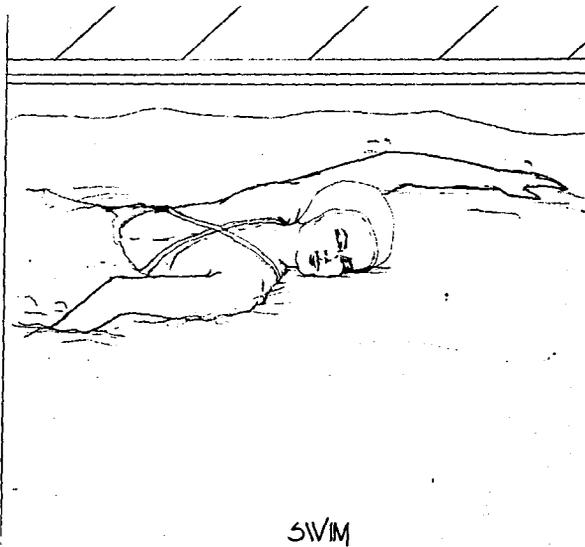
DANCE



WALK



RUN



SWIM



DRINK

CONCLUSIONES



Se ha dado solución a la necesidad de ilustraciones didácticas, sin embargo el camino por el cual hubo de transitarse fue complicado, pues se hizo notar la carencia existente en información de temas en particular como lo es la historia de la ilustración, ya que al relacionarla con la pintura se trata a la par y es difícil identificar una de otra, más aún, debido a que en un pasado quienes se dedicaban a la ilustración eran pintores o grabadores y también, en muchas ocasiones las pinturas o grabados fueron utilizados como ilustraciones en libros y aún ahora el uso de obras reconocidas ya sean pinturas, grabados o hasta imágenes de esculturas, son utilizadas en diversos medios gráficos (comerciales o publicitarios) y en cualquier soporte, representando conceptos según las necesidades particulares. De manera que ahora al preguntar la diferencia existente entre una pintura, una ilustración tradicional y actualmente con ilustraciones computarizadas o digitales y fotografías, el asunto se vuelve más complejo. Concluimos pues en este proyecto, que independientemente de la técnica utilizada para realizar una ilustración o una pintura, estas se diferencian entre sí por el fin con el que son realizadas cada una, y ya en el medio gráfico, al ser utilizadas en soportes editoriales, comerciales o publicitarios (aún cuando en un principio fuesen pinturas artísticas), en el momento su función es ilustrar ya sean carteles o anuncios.

El criterio conceptual, fue otro factor que a lo largo del trabajo, ocasionó confusión pues de autor a autor, dependiendo de factores diversos, comentan, desarrollan o presentan un tema desde su particular forma de ver, por lo que a veces parecen hasta contradecirse o de hecho, se contradicen. La experiencia particular al respecto, ocasionó o mejor dicho, provocó la necesidad de formar un

criterio de manera objetiva, procurando evitar influencia alguna. Al surgir la controversia, (dentro del seminario) con los compañeros y profesores existieron diferencias de opinión, comentando dudas; por lo que se puede decir: ampliar el criterio en cuanto se habla de imágenes (o de arte en general) es primordial pues lo que para unos es funcional, para otros no lo es.

El constante ir y venir de información, la unificación de criterios, la organización de datos, la elección de imágenes para ejemplos, y en sí todo el trabajo de investigación y de realización, quedan resumidos en este documento que guarda más que palabras, pues en su desarrollo se transformó en toda una experiencia dentro del terreno gráfico. Ahora se reafirma cuan importante es la investigación precedente a la realización de cualquier tipo de trabajo de diseño.

Lo que primero se inició como una propuesta gráfica, a través del trabajo teórico constató la eficacia del uso de ilustraciones para producir material didáctico, en este caso particular. El hacer las imágenes para el audiovisual didáctico, puso en evidencia la falta de preparación; en muchos momentos se dejó sentir la carencia de conocimientos o tal vez el descuido por reafirmar o estudiar y actualizar datos y conceptos como en el caso de la teoría del color, así como de técnicas y materiales.

Al adentrarnos en el tema de la didáctica, encontramos la relevancia de la imagen en dicho campo, pues su carácter pragmático, contribuye al rápido y fácil almacenamiento en la memoria, hace fácilmente inteligibles conceptos (que se

complicarían al ser explicados verbalmente) por lo que al ser mejor comprendidos permiten ser utilizados o aplicados posteriormente y con esto, se reitera su función didáctica.

Cuando se pretenden transmitir conocimientos, el utilizar materiales didácticos que involucren más de un sentido, hacen del *aprender* toda una experiencia y cierto es, pues por ejemplo un niño que aprende a hablar, al ver, tocar y escuchar un gato (por decir algo), lo reconocerá más fácilmente como tal cuando se le enseña, que si sólo lo ve o escucha; prueba de esto es que si tiene una experiencia más cercana con dicho gato, cuando ve un perro, lo nombrará también como gato, debido a que la experiencia obtenida hace que en su memoria se fije de manera más firme la figura del gato.

Con este ejemplo tan común, se puede observar que el utilizar más sentidos al adquirir conocimientos, provoca una experiencia más fuerte, pues se tienen mayores y variadas referencias, de las cuales se vale la memoria para retener y grabar dichos conocimientos.

En este caso particular, las imágenes representan objetos o acciones que por las circunstancias (en algunos casos) no pueden estar presentes tridimensionalmente en el aula, pues al representarlos bidimensionalmente, los alumnos experimentan visual y verbalmente, incrementando el potencial de aprendizaje.

Esta propuesta da al profesor una sencilla solución para emitir esa motivación que los alumnos necesitan en tantas ocasiones, poniendo de manifiesto las ventajas

del material didáctico, no sólo audiovisual, sino de cualquier tipo, siempre y cuando sea el adecuado para cada caso específico, por lo que el dedicar un poco más al estudio del material didáctico en busca del que llene o cubra las necesidades o requerimientos, beneficiará en gran medida tanto a quienes lo apliquen como a quienes aprendan con este apoyo. Esta es una invitación a los profesores y alumnos para que consideren más frecuentemente el usar materiales didácticos en sus sesiones escolares ya sean de enseñanza o aprendizaje, el tiempo invertido en ello, será recompensado.

Al iniciar el proceso creativo nos encontramos nuevamente con una carencia, se adolece del dominio de la forma, la figura, la perspectiva, por lo que el proyecto se transforma en un reto pues como se comenta en el capítulo uno, el ilustrador debe tener los conocimientos formales y técnicos para solucionar cualquier tipo de trabajo. Si es necesario tener sesiones de dibujo, ¡adelante!, pues un factor también primordial para el aprendizaje es la motivación y la disposición para ello.

Cada trazo, cada paso, han manifestado cuanto camino queda por recorrer y cuanto se puede aprender a través de éste; la experiencia vivida se torna inolvidable e inquietante pues motiva a profundizar más aún en lo que es ya una forma de pensar: el grafismo.

BIBLIOGRAFIA



«Dibujos de presentación»*Gómez Abrams, Jorge*

Tilde. 1a. edición México 1990

«Arte y percepción visual» Nueva versión*Arnheim, Rudolf*

Alianza editorial. 3a. edición Madrid 1982

Versión en español de María Luisa Balseiro

«La mirada Opulenta»*Gubern, Román*

Gustavo Gilli Mass Media. 2a. edición revisada México 1992

«Guía completa de ilustración y diseño» Técnicas y materiales*Terence, Dalley*

Tursen Hermann Blume Ediciones Madrid 1992

Traducción de Juan Manuel Ilea

«Técnicas de la Ilustración»*Arnold, Eugene*

LEDA Las Ediciones de Arte. Barcelona 1982

«Aspectos fundamentales de la ilustración, su aplicación en textos literarios»*Barbabosa Argüelles, Rafael*

ENAP-UNAM 1989

«Estética e historia en las artes visuales»*Berenson, Benhard*

Breviarios. Fondo de Cultura Económica México D.F. 1987

«Puros cuentos» La historia de la historieta en México 1874-1934**«El águila, el jaguar y la serpiente»***Covarrubias, Miguel*

UNAM

México 1961

«El dibujo publicitario» Principios y técnicas en la ilustración del anuncio
LEDA 9a. edición Barcelona 1987**«Funciones de la imagen en la enseñanza»***Rodríguez Dieguez, José Luis***«Los medios de la comunicación y la tecnología educativa»***Castañeda Yañez, Margarita*

«Técnicas y recursos audiovisuales»

Teoría y práctica

Mallas Casas, S.

Oikos-tau. Barcelona 1977

«Planificación y producción de materiales audiovisuales»*E. Kemp Jerrold.*

Representaciones y servicios de ingeniería, S.A. ILCE. México 1983

«Didáctica general»*Tomachewski, Karlheim*

Grijalbo. 9a. edición México 1986.

«Imagen didáctica»*Costa, Joan y Moles, Abraham*Enciclopedia del diseño CIAC (Centro Internacional de Investigación y Aplicaciones de la Comunicación)
1a. edición España 1991**«Aproximación a la didáctica»***Benedito Antolí, Vicente*

ICE Barcelona 1987

«Tecnología didáctica»*Fernández, Adalberto*

Ediciones CEAC. 4a. edición Barcelona 1979

«Principios de didáctica moderna»*Karl, Stöcker*

Kapelusz. Buenos Aires 1964

Traducción Juan Jorge Thomas

«Didáctica general contemporánea»*Larroyo*

Porrua. 6a. edición México D.F. 1979

«Métodos de enseñanza audiovisual»*Dale, Edgar*

Reverté Mexicana. México 1966

«El educador frente a los medios auxiliares»*C. del Rosal, Oscar*

Guadalupe. Buenos Aires 1968

«Técnicas para producir material visual educativo»*Minor, Ed y R. Frye, Harvey*

Mc Graw-Hill. México D.F. 1979

«Material audiovisual» Su naturaleza y utilización*Arno Wittich, Watler y Frances Schuller, Charles*

Pax-México 1965

«Tecnología aplicada a la enseñanza»*J. Apter, Michael*

Publicaciones Culturales. México D.F.
1977

«La armonía en el color» Nuevas
tendencias*M. Whelan, Bride*

Somohano. 1a. edición mexicana 1994
Hong Kong 1994

«Cómo pintar a la acrílica»*Rancillac, Bernard*

Parramón ediciones. 2a. edición
Barcelona 1990

Traducción de Marie Anne Lecoutlé

«Técnicas de gouache y temple»

LEDA

Barcelona 1977