



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA



Plan de estudios 1996

Programa					
Dibujo II					
Clave 1406	Semestre / Año 4º	Créditos 08	Área		
			Campo de conocimiento	Lenguaje, cultura y comunicación	
			Etapa	Introducción	
Modalidad	Curso (X) Taller () Lab () Sem ()			Tipo	T (X) P () T/P ()
Carácter	Obligatorio (X) Optativo () Obligatorio de elección () Optativo de elección ()			Horas	
			Semana	Semestre / Año	
			Teóricas 2	Teóricas 60	
			Prácticas 0	Prácticas 0	
			Total 2	Total 60	

Seriación	
Ninguna ()	
Obligatoria (X)	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	Dibujo Constructivo II Comunicación Visual
Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Aprobado por el H. Consejo Técnico el 17 de noviembre de 2016.

I. Presentación

La asignatura de Dibujo II tiene como propósito que el alumno aprenda a representar la realidad a través del dibujo, a interpretar y reinterpretar estas representaciones, así como a valorar la importancia del dibujo como un medio de expresión social y cultural, a fin de que pueda reconocerlo como base del lenguaje visual y como componente del desarrollo cultural, científico y tecnológico. Adicionalmente, la asignatura promueve el desarrollo de las habilidades para organizar y procesar información gráfica, para expresar ideas y para aprender diversos contenidos.

Además de reconocer y valorar la importancia del dibujo en las diferentes manifestaciones académicas, artísticas y productivas, esta asignatura brinda al alumno la posibilidad de plasmar sus ideas y desarrollar su creatividad mediante el conocimiento de los elementos gráficos fundamentales, el mejoramiento de habilidades motrices finas, el aprendizaje de las técnicas y herramientas esenciales del dibujo manual y el acercamiento a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

A través de los contenidos de la asignatura, organizados en tres unidades, el alumno iniciará su proceso de aprendizaje con el reconocimiento de la importancia del dibujo y el desarrollo de habilidades de observación, representación y síntesis al dibujar diversos elementos del contexto de manera analítica y gestual para la expresión de sus ideas. En la segunda unidad reconocerá y usará, los elementos gráficos fundamentales (el punto, la línea, el plano, el volumen, el color) y las estructuras esenciales de composición para el desarrollo de ejercicios que le permitan poner en práctica procesos de análisis, síntesis y creación. Durante la tercera unidad el alumno elaborará ejercicios de dibujo en los que aplicará los conocimientos y procedimientos aprendidos, para reflexionar, expresar sus puntos de vista, y proponer alternativas sobre los principales problemas del contexto, acordes a su grado de madurez escolar y con una visión crítica y de innovación.

El trabajo conceptual y procedimental de la asignatura y el abordaje de temas surgidos de problemas del contexto promoverán el desarrollo de la capacidad de reflexión y comprensión y favorecerán el fortalecimiento de actitudes positivas para la creación de propuestas de dibujo y composición, en las que se manifieste una postura ética ante tales problemas.

Para la consecución de los propósitos de la asignatura se requiere promover un proceso de aprendizaje que parta de la creación y la práctica del dibujo en el contexto de la solución de problemas. Dicha práctica le permitirá conocer su entorno, expresar sus ideas, puntos de vista, y comunicar su visión del mundo.

Con ello el alumno egresará de la asignatura con los conocimientos y las habilidades esenciales para expresar y comunicar sus ideas mediante el dibujo, a fin de que pueda aplicarlas en otras asignaturas y en su vida cotidiana. Los conocimientos y habilidades de Dibujo II son la base para las asignaturas subsecuentes, ubicadas en el

sexto grado de la Escuela Nacional Preparatoria, de Dibujo Constructivo II, Modelado II y Comunicación Visual.

II. Objetivo general

El alumno analizará la importancia del dibujo y su aplicación como medio esencial para reconocer y comprender el mundo, crear ideas que le ayuden a resolver distintos tipos de problemas de comunicación gráfica en un grado introductorio formativo. En su aprendizaje, desarrollará habilidades de percepción y de expresión que le permitan analizar y sintetizar la información para que pueda llevar a cabo ejercicios creativos basados en el lenguaje visual y la composición gráfica, todo ello apoyado en una postura ética de valores de convivencia social armónica y conservación del entorno e identidad cultural.

III. Unidades y número de horas

Unidad 1. Dibujar para conocer la vida

El dibujo, medio básico de conocimiento

No. de horas: 22

Unidad 2. Dibujar para comunicar y expresar las ideas

El dibujo, medio de comunicación y su lenguaje

No. de horas: 22

Unidad 3. Dibujar para pensar, crear y explicar las ideas

El dibujo, medio esencial de creación

No. de horas: 16

IV. Descripción por unidad

Unidad 1. Dibujar para conocer la vida

El dibujo, medio básico de conocimiento

Objetivos específicos:

El alumno:

- Analizará la importancia de los diferentes dibujos que han dejado y creado identidad social en distintas regiones y momentos históricos, a través de la investigación y documentación de información visual y escrita, para reflexionar sobre la relevancia del dibujo como medio de representación y conocimiento.
- Distinguirá las características de los dibujos empleados en las actividades productivas, científicas o tecnológicas, y los de expresión artística con el fin de aplicarlas en la comunicación de ideas y resolución de problemas.
- Desarrollará sus capacidades de observación, síntesis y representación gráfica de los elementos de la naturaleza y de los objetos creados por el hombre, mediante el dibujo del natural y las técnicas básicas en dicha práctica, para afinar habilidades sensoriales y motrices en su relación con el entorno.

Contenidos conceptuales

- 1.1 El dibujo en la historia del pensamiento humano, como expresión individual, social y cultural
- 1.2 Características gráficas del dibujo en la representación figurativa (mímesis) y en la abstracta (síntesis)
- 1.3 Fundamentos del dibujo: formas cerradas y abiertas, luz, sombra, claroscuro, perspectiva, composición, equilibrio y ritmo

Contenidos procedimentales

- 1.4 Empleo del dibujo de modelos, como plantas y animales, para representar los trazos de la naturaleza
- 1.5 Representación de objetos mediante el dibujo analítico
- 1.6 Uso del dibujo gestual para la expresión gráfica e interpretación del entorno

Contenidos actitudinales

- 1.7 Valoración de las expresiones gráficas como testimonios culturales e identitarios de las sociedades
- 1.8 Desarrollo de hábitos de observación, sentido del orden y limpieza
- 1.9 Colaboración en el trabajo en equipo

Unidad 2. Dibujar para comunicar y expresar las ideas

El dibujo, medio de comunicación y su lenguaje

Objetivos específicos:

El alumno:

- Conocerá y practicará las diferentes maneras de organizar los elementos gráficos fundamentales, como el punto, la línea, el plano y el color, a partir de sus factores de relación: proporción, equilibrio, simetría, ritmo y contraste, para propiciar la construcción de nuevos significados.
- Identificará y creará composiciones a partir del orden de la forma y el manejo del color en la construcción lógica de mensajes gráficos para que desarrolle habilidades elementales de percepción y razonamiento analítico.
- Elaborará mensajes gráficos mediante el uso del dibujo con técnicas básicas de representación manuales y/o digitales para el desarrollo y ejercicio tanto de la percepción como de las habilidades motrices finas.

- Comprenderá que el dibujo, entendido como medio de comunicación consiste en el reconocimiento de formas objetivas individuales y grupales que dan como resultado nuevos mensajes.

Contenidos conceptuales

2.1 El dibujo como mensaje en el proceso de comunicación y sus funciones

2.2 Nociones de la percepción de la forma en el dibujo: figura-fondo, cierre, pregnancia, simplicidad

2.3 Elementos fundamentales y su estructuración en el campo gráfico:

a) El color, el punto, la línea y el plano en la integración de las composiciones estáticas y dinámicas

b) Factores de relación: proporción, equilibrio, simetría, ritmo y contraste en la composición

Contenidos procedimentales

2.4 Uso de estrategias de composición para representar ideas

2.5 Empleo de técnicas de dibujo para comunicar nuevos mensajes

2.6 Elaboración de mensajes gráficos manuales y/o digitales basados en la percepción y razonamiento analítico

2.7 Elaboración de mensajes a partir los elementos gráficos fundamentales y sus factores de relación

Contenidos actitudinales

2.8 Valoración de un dibujo como medio de comunicación

2.9 Apreciación del desarrollo de habilidades de creación y motrices en el dibujo

2.10 Valoración o apreciación de la organización de un dibujo

2.11 Desarrollo de hábitos de observación, sentido del orden y limpieza

Unidad 3. Dibujar para pensar, crear y explicar las ideas

El dibujo, medio esencial de creación

Objetivos específicos:

El alumno:

- Distinguirá y aplicará las convenciones gráficas universales como los esquemas, mapas o diagramas y textos, empleados en la sociedad como un medio de síntesis para reconocer y producir significados comunes y comprensibles.
- Reconocerá la utilidad del dibujo para la elaboración de ilustraciones y convenciones gráficas universales como medios esenciales en la comunicación e interacción social, a fin de que los emplee para articular ideas gráficas con significados claros en un lenguaje visual contemporáneo.
- Implementará los conocimientos y procedimientos de dibujo para reflexionar, expresar sus puntos de vista y proponer alternativas sobre los principales problemas del contexto, mediante la implementación de un proceso creativo que incluya etapas de documentación, bocetaje, propuesta y realización, así como la exposición y la valoración del producto realizado, todo ello en un nivel introductorio.
- Comprenderá y utilizará el dibujo como un medio para expresar y comunicar ideas, manifestando una postura ética sobre temas ya sea de interés social, cultural, de conservación del entorno, respeto a derechos sociales u otros de relevancia.

Contenidos conceptuales

3.1 El dibujo como medio para crear, pensar y explicar temas científicos, culturales y sociales

3.2 La ilustración y las convenciones gráficas como: esquemas, mapas, diagramas, entre otros

3.3 El bocetaje y el trazo de textos

Contenidos procedimentales

3.4 Desarrollo de etapas del proceso creativo: documentación, bocetaje, propuesta y realización

3.5 Manejo de soportes, materiales y técnicas para la elaboración de proyectos o ejercicios gráficos

3.6 Resolución de un problema del entorno (científico, cultural o social) basada en el proceso creativo

3.7 Elaboración de ilustraciones, esquemas, mapas y/o diagramas

Contenidos actitudinales

3.8 Valoración del dibujo como medio de comunicación

3.9 Comprensión del dibujo como un medio para manifestar una postura ética sobre temas de interés social

3.10 Apreciación del dibujo como estrategia creativa en la resolución de problemas

3.11 Desarrollo de hábitos de observación, sentido del orden y limpieza

3.12 Apreciación del desarrollo de las habilidades de creación en el dibujo

V. Sugerencias para el desarrollo del aprendizaje

- Diálogo de grupo orientado a que el alumno exprese sus conocimientos y experiencias previas respecto a los contenidos y habilidades planteadas en las diferentes unidades del programa, mediante actividades en equipo y de forma grupal. Un ejemplo es realizar lluvia de ideas o foros.
- Búsqueda y síntesis de información en material bibliográfico, documental y digital, considerando documentos en idiomas inglés y francés.
- Análisis y valoración de la eficacia en la comunicación gráfica de obras de autores reconocidos mediante la visita a museos o exposiciones virtuales.
- Aplicación de conceptos en ejercicios de dibujo y comunicación gráfica.
- Ejercicios de dibujo y composición gráfica, usando los instrumentos y técnicas esenciales de dibujo y comunicación gráfica.
- Argumentación oral y escrita de propuestas gráficas.
- Uso de aplicaciones y entornos digitales para la presentación y justificación de sus propuestas gráficas (presentaciones digitales, video, animación, fotografía digital, mapas mentales, líneas de tiempo, entre otras).
- Uso de entornos digitales y colaborativos para valorar y socializar el aprendizaje y las propuestas gráficas de los alumnos (plataformas de aprendizaje, blogs y wikis, etcétera). Ejemplos como la Red Universitaria de aprendizaje de la UNAM (RUA) entre otras.
- Elaboración de un portafolio gráfico o digital.
- Desarrollo de ejercicios interdisciplinarios de comunicación gráfica aplicando los elementos del dibujo para realizar: cartel, video, presentación audiovisual, historieta, ilustración, creación de objetos, infografía, periódico mural, repositorio de imágenes, entre otros.

VI. Sugerencias de evaluación del aprendizaje

a) Evaluación diagnóstica:

Aplicación de cuestionario escrito o digital, exposición de ideas, elaboración de dibujos y solución gráfica a un problema de diseño simple.

b) Evaluación formativa y autoevaluación del proceso:

Normar la evaluación del proceso en torno a opciones como:

- Portafolio de evidencias gráficas.
- Actividades de búsqueda de información, elaboración de textos monográficos y justificaciones escritas considerando fuentes en idiomas español, inglés y/o francés.
- Solución gráfica a problemas reales en donde comuniquen valores éticos y sociales positivos, así como de la preservación del entorno.

c) Evaluación de ejercicios gráficos y proyectos:

Considerar a la evaluación sumativa y la rúbrica o tabla de criterios de evaluación, como instrumentos adecuados para que el alumno conozca los alcances en su aprendizaje.

VII. Fuentes básicas

Acaso, M. (2011). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.

Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

Cohen, J. (1989). *Sensación y percepción visuales*. Distrito Federal: Trillas.

Cohen, J. B. (2004). *Visual Color and Color Mixture: The Fundamental Color Space*. United States: University of Illinois Press

Dantzig, C. M. (2004). *Cómo dibujar. Guía completa de sus técnicas e interpretación*. Madrid: Hermann Blume.

Dondis, D. A. (2007). *La sintaxis de la imagen: una introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili

Edwards, B. (2006). *El color*. Barcelona: Urano.

Edwards, B. (2000). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Barcelona: Urano.

Eissen, K. & Steur, R. (2013). *Bocetaje: las bases*. Distrito Federal: Gustavo Gili

Elam, K. (2014). *La geometría del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gómez, J. J., Cabezas, L. & Bordes, J. (2003). *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Cátedra.

Jenny, P. (2013). *Técnicas de dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Leborg, C. (2013). *Gramática visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Munari, B. (2005). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Wong, W. (2015). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

VIII. Fuentes complementarias

Barcsay, J. (2001). *Anatomy for the artist*. New York: Barnes & Noble Books.

Cole, D. (2008). *Diseño Textil Contemporáneo*. Barcelona: Blume.

Colston, V. (2008). *200 projects to strengthen your art skills*. EUA: Barron's.

Cooper, J.C. (2007). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Esquinas, F. & Sánchez Zarco, M. (coords.) (2011). *Didáctica del dibujo: Artes Plásticas y Visuales*. Barcelona: GRAÓ.

Gil de Fainschtein, N. (2009). *¿Cómo planificar proyectos creativos en el aula y la institución?* Buenos Aires: Biblos.

Gispert, C. (2003). *Curso Práctico de Dibujo*. Barcelona: Océano / Ediciones Lema.

Imelluso, L. (2003). *La naturaleza y sus símbolos*. Barcelona: Mondadori Electa.

Lambert, S. (1996). *El dibujo. Técnica y utilidad*. Barcelona: Tursen/Hermann Blume.

Mackenzie, M. (2009) *...isms Understanding Fashion*. New York: Universe.

Olivares, E., Vilahur, L. (2012). *Dibujo para diseñadores gráficos*. España: Parramón.

Perelló, A. M. (1990). *Las claves de la Bauhaus*. Barcelona: Planeta.

Salisbury, M., Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Blume.

Thorspecken, T. (2014). *Urban Sketching. Guía completa de técnicas de dibujo urbano*. Barcelona: Gustavo Gili.

Van Roojen, P. (2004). *Arabian Geometric Patterns (Diseños geométricos árabes)*. Amsterdam: The Pepin Press / Agile Rabbit Editions.

Fuentes electrónicas

Apoyo académico para la educación media superior, *Objetos de aprendizaje*, DGTIC, UNAM, Recuperado el 20 de julio de 2015: <http://objetos.unam.mx/>

Bibliothèque Nationale de France, Catálogo virtual, Recuperado el 15 de agosto de 2015: <http://www.bnf.fr/fr/acc/x.accueil.html>

Curaduría educativa, Recuperado el 14 de octubre de 2015: <http://curaduriaeducativa.wordpress.com/>

Canal de Arte en la televisión francesa, Télérama. Fr, Recuperado el 15 de agosto de de 2015: <http://television.telerama.fr/tele/chaine-tv/arte,111.php>

Eduscol, *Historie des arts, Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche*, Recuperado el 14 de agosto de 2015: <http://eduscol.education.fr>

Portail Interministériel de l'Éducation Artistique et Culturelle, France, Recuperado el 14 de agosto de 2015:
<http://www.education.arts.culture.fr/n-1/enseignements-artistiques/arts-visuels-et-arts-plastiques.html>

Red educativa escolar *Tiching*, Recuperado el 14 de octubre de 2015: <http://www.tiching.com/>

Red Universitaria de aprendizaje, UNAM, Recuperado el 14 de octubre de 2015: <http://www.rua.unam.mx/>

The european library, Catalogue électronique, Recuperado 15 de agosto de 2015: <http://www.theeuropeanlibrary.org/tel4/>