



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA



Plan de estudios 1996

Programa					
Educación Estética y Artística IV: Grabado					
Clave 1409	Semestre / Año 4º	Créditos 4	Área		
			Campo de conocimiento	Lenguaje, cultura y comunicación	
			Etapa	Introducción	
Modalidad	Curso (X) Taller () Lab () Sem ()		Tipo	T () P () T/P (X)	
Carácter	Obligatorio () Optativo () Obligatorio de elección (X) Optativo de elección ()		Horas		
			Semana	Semestre / Año	
			Teóricas 1	Teóricas 30	
			Prácticas 0	Prácticas 0	
			Total 1	Total 30	

Seriación	
Ninguna ()	
Obligatoria ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	
Indicativa (X)	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	Educación Estética y Artística V: Grabado

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

I. Presentación

Esta asignatura propone la formación artística del alumno a través de los siguientes aspectos: la sensibilización frente a la experiencia artística, la construcción del pensamiento crítico que le permitirá interpretar y valorar la importancia e impacto del arte en su realidad, y finalmente, la expresión visual y creativa de sus ideas utilizando recursos y procesos esenciales del Grabado. La asignatura consta de dos unidades teórico-prácticas que podrán ser impartidas en las horas semanales que se han venido realizando.

El aprendizaje se construye a partir de procesos de interpretación basados en la observación y el análisis para facilitar al alumno comprender y valorar las representaciones artísticas del Grabado, conocer y aplicar los elementos del lenguaje visual a través de ejercicios prácticos haciendo uso de recursos y procesos básicos para la impresión en una expresión creativa de sus emociones e ideas.

Los contenidos del curso abordan procesos de interpretación y representación artística del Grabado sensibilizando al alumno frente a la experiencia artística, los elementos y las relaciones del lenguaje visual como herramientas para la expresión creativa, recursos y procesos básicos para la impresión gráfica (materiales, herramientas y técnicas) considerando las tecnologías tradicionales así como la exploración de herramientas digitales en una práctica responsable del Grabado con el medio ambiente.

El curso contribuye a la formación artística del alumno incrementando su sensibilidad frente a las manifestaciones artísticas reconociendo el valor e impacto que tiene en su entorno, le permite desarrollar su pensamiento crítico y creativo al adquirir recursos para la interpretación y la representación de sus emociones e ideas utilizando el lenguaje visual y los recursos y procesos del Grabado como recurso expresivo y de comunicación.

Al finalizar el curso el alumno será capaz de realizar proyectos para la expresión de sus ideas utilizando el lenguaje visual en las formas esenciales de la representación que le brinda el grabado sumada al dominio de recursos y procesos básicos de la disciplina con una mentalidad abierta y flexible para el trabajo individual y colaborativo respetando y valorando la diversidad de ideas y opiniones. Habrá desarrollado habilidades de pensamiento crítico y creativo que le permitirán ampliar su sensibilidad frente a las situaciones que atañen y transforman a su persona y entorno.

II. Objetivo general

A través del Programa de Grabado IV el alumno aplicará los conocimientos, recursos y procesos esenciales de la disciplina para la expresión creativa de sus ideas y emociones a través de diferentes tipos de representaciones físicas y virtuales en una práctica del grabado consciente y responsable con el medio ambiente. Desarrollará su sensibilidad y pensamiento crítico al interpretar el lenguaje artístico y, a través de su experiencia artística, valorar al arte como elemento transformador de sus emociones y entorno.

III. Unidades

Unidad 1. De las emociones al entorno

Número de horas. 16 horas

Unidad 2. De la imaginación a lo tangible

Número de horas. 14 horas

IV. Descripción por unidad

Unidad 1. De las emociones al entorno

Objetivo específico

El alumno:

- Analizará obras artísticas mediante procesos de interpretación para comprender y valorar la experiencia artística como elemento transformador de sus emociones y su entorno.
- Comprenderá los elementos y relaciones del lenguaje visual a través de las cualidades expresivas del dibujo.
- Conocerá los recursos y procesos tradicionales del grabado analizando sus impactos para fomentar prácticas responsables con el medio ambiente.

Contenidos conceptuales

- 1.1 Procesos de interpretación: entendiendo la obra artística
- 1.2 Experiencia artística, elementos que la constituyen
- 1.3 Elementos y relaciones del lenguaje visual
- 1.4 Prácticas responsables del grabado con el medio ambiente: identificando los impactos

Contenidos procedimentales

- 1.5 Elementos y relaciones del lenguaje visual a través de la práctica del dibujo
- 1.6 Manejo de recursos y procesos básicos del grabado (materiales, herramientas y técnicas básicas de impresión)

Contenidos actitudinales

- 1.7 Experiencia artística, valores y emociones que genera
- 1.8 Prácticas responsables del grabado con el medio ambiente: concientización del impacto

Unidad 2. De la imaginación a lo tangible

Objetivo específico

El alumno:

- Categorizará los diferentes tipos de representaciones visuales en físicas y virtuales analizando las características y posibilidades de expresión creativa tomando como base los principios de la ideación.
- Identificará recursos y procesos alternativos y/o digitales del grabado.
- Expresará creativamente sus ideas y emociones mediante la realización de ejercicios prácticos de impresión gráfica vinculando conocimientos de la disciplina y de otras áreas de conocimiento.

Contenidos conceptuales

- 2.1 Tipos de representación visual físicas y virtuales: definir características esenciales
- 2.2 Ideación, pensar y ver diferente el arte: herramientas para generar y comunicar ideas

Contenidos procedimentales

- 2.3 Manejo de recursos y procesos alternativos y/o digitales para la impresión en el Grabado: uso de herramientas digitales (software)
- 2.4 Expresión creativa en el grabado, ejercicios de experimentación práctica: técnicas básicas para la impresión

Contenidos actitudinales

- 2.5 Ideación, pensar y ver diferente el arte: valorar la expresión de sus ideas y las de otros
- 2.6 Expresión creativa, ejercicios de experimentación práctica: sensibilidad ante la realidad y posibilidad de acción transformadora

V. Sugerencias de trabajo

Bajo un entorno de aprendizaje colaborativo (AC), Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y Aprendizaje Basado en Investigación (ABI). El profesor puede realizar lo siguiente:

1. Diseñar su clase a partir de actividades que permitan a sus alumnos el logro de los objetivos del programa, considerando:
 - a) La integración del conocimiento previo del alumno sobre los temas de la asignatura a las actividades implementadas por el profesor
 - b) Promover el conocimiento significativo en los alumnos a través del uso de procedimientos, actividades, técnicas y métodos que permitan aplicar los conocimientos logrados en el curso a la resolución de problemas y su aplicación a situaciones novedosas
2. Crear las condiciones necesarias para propiciar aprendizajes colaborativos, teniendo en cuenta que con ellos se desarrollan habilidades y actitudes intelectuales y afectivas que permiten la formación integral del alumno como:
 - a) Habilidades de comunicación
 - b) Actitudes colaborativas para el trabajo en equipo
 - c) Disposición a la escucha
 - d) Tolerancia, respeto y orden

3. Motivar al alumno a realizar tareas, ejercicios, prácticas e investigaciones de manera consciente y disciplinada, utilizando adecuadamente las informaciones, dejando constancia a través de productos que sean un testimonio de formas de encontrar retos, enfrentarlos y resolverlos, para:

- a) Que identifique las características, elementos y procedimientos de la investigación cualitativa.
- b) Que identifique y reflexione sobre los procesos de pensamiento que orientan sus decisiones y acciones.
- c) Generar disposición y confianza en el alumno para enfrentar retos y solucionar problemas utilizando la información, las herramientas materiales y conceptuales, además de la colaboración de sus compañeros.
- d) Propiciar la curiosidad, el placer de saber y ser un individuo sensible, consciente, crítico y pleno, capaz de integrarse posteriormente al trabajo profesional y colaborar con otros para el beneficio de su sociedad.

Para promover el aprendizaje de los alumnos, el profesor puede hacer lo siguiente:

- Localización y utilización, a través de la lectura e interpretación, de fuentes bibliográficas, tecnológicas y visuales para aplicar conocimientos en la formulación de preguntas, problemas, hipótesis y proyectos. Pueden utilizarse:
 - I. Resúmenes
 - II. Organizadores previos
 - III. Pistas tipográficas y discursivas
 - IV. Uso de estructuras textuales
 - V. Comparaciones
 - VI. Análisis
- Realizar organizadores gráficos como:
 1. Mapas conceptuales
 2. Cuadros sinópticos
 3. Tablas comparativas
- Practicar con los recursos y procesos del grabado para:
 - Sensibilizarse a los usos y posibilidades expresivas de las técnicas del grabado
 - Consolidar hábitos deseables en el trabajo profesional como la limpieza, el orden, la constancia y la disciplina
- a) Proyectar y llevar a cabo sistemáticamente, la creación de obras imaginativas y originales con fines estético-expresivos, reflexionando sobre el proceso.
- Presentar resultados de tareas, investigaciones y creaciones a partir de:
 - a) Exposiciones en medios digitales que puedan publicarse en redes sociales
 - b) Exhibiciones plásticas en galerías institucionales, o bien en galerías y museos virtuales

VI. Sugerencias de evaluación del aprendizaje

El aprendizaje se evaluará de forma cualitativa y formativa, en mayor medida. Para ello es importante considerar:

- Que la evaluación es un proceso dinámico, sistemático e integral y que es fundamental para conocer el impacto de la acción educativa.
- Realimentar el trabajo y aprendizaje del alumno valiéndose de tres tipos de evaluación:
 - diagnóstica, se realizará al inicio de cada ciclo escolar o bien al comenzar el estudio de cada tema para advertir los conocimientos previos que el alumno posee, para definir las estrategias y actividades más adecuadas para alcanzar los objetivos de cada unidad, y finalmente, tomar en cuenta los conocimientos previos como punto de partida es indispensable para lograr aprendizajes significativos. Para realizar esta evaluación se sugiere utilizar: exámenes, presentación de temas u otros.
 - de procesos, para estimar pautas de rectificación, reforzamiento, recapitulación, reorientación y aplicación del conocimiento a nuevas situaciones de aprendizaje. Para esta evaluación se pueden utilizar: rúbricas, listas de cotejo, participación en clase, entre otros.
 - de productos, para distinguir el grado de alcance de los propósitos de la unidad, comparando lo planeado con lo ejecutado. Para esta evaluación, se pueden utilizar: exámenes parciales, finales, trabajos y tareas.
- Evaluar también las actitudes evidenciadas por el alumno en el curso a partir de su interés y disposición para aprender, su constancia y esfuerzo, su colaboración con el grupo y el profesor, su flexibilidad al enfrentar retos novedosos, su iniciativa para ser original, creativo y comprometido con sus trabajos y hacer propios valores estimables socialmente como el respeto, el compañerismo y la solidaridad.
- Propiciar la autoevaluación y la coevaluación con la intención de involucrar activamente a los participantes de la situación educativa (maestros y alumnos).
- Realizar retroalimentación grupal o individual para contribuir a la mejora de los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

VII. Fuentes básicas

Acha, J. (1994) *Las actividades básicas de las artes plásticas*. México: Ediciones Coyoacán.

Amador, J. (2008) *El significado de la obra de arte: conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: UNAM.

Boegh, H. (2004) *Manual de grabado en hueco no tóxico: barnices acrílicos, película de fotopolímero y planchas solares y su mordida*. Granada: Universidad de Granada

Catafal, J. (2002) *El Grabado*. Barcelona: Ed. Parramón. Colección Artes y Oficios.

- Dantzig, C. (2005) *Diseño visual, introducción a las artes visuales*. México: Trillas.
- Escobar, I. (2009) *Conocimientos fundamentales para la formación artística*. México: UNAM.
- Mahon, N. (2012) *Ideación, cómo generar grandes ideas publicitarias*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Ortega, S. (2008) *Manual de grabado e impresión en relieve*. Documentación e Información de Artes Plásticas. México: Coedición del Tecnológico de Monterrey Campus Ciudad de México, INBA y Centro Nacional de Investigación;
- Peter, J. (2015) *La mirada creativa*. México: Gustavo Gili
- Wong, W. (2002) *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. México: Quinta edición, GG.
- Tatarkiewicz, W. (2001) *Historia de seis ideas. Arte, belleza, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.
- Garrido, C. (2014) *Grabado, procesos y técnicas*. Tres Cantos, Madrid: Akal

VIII. Fuentes complementarias

- Asunción, J. y Guasch G. (2007). *Dibujo creativo*. España: Parramón.
- Dawson, J. (1996) *Guía completa de grabado e impresión, técnicas y materiales*. Madrid, España. H. Blume Ediciones.
- Ricarte, J. (1999) *Creatividad y comunicación persuasiva*. Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona.