



STARI
EDUCAC
PUBLI

Educación básica. Secundaria. Artes. Artes Visuales. Programas de estudio 2006 fue elaborado por personal académico de la Dirección General de Desarrollo Curricular, que pertenece a la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública.

La SEP agradece a los profesores y directivos de las escuelas secundarias y a los especialistas de otras instituciones por su participación en este proceso.

Coordinador editorial
Esteban Manteca Aguirre

Diseño
Ismael Villafranco Tinoco

Corrección
Rubén Fischer

Formación
Martha Celia Chávez Rodríguez
Susana Vargas Rodríguez

Primera edición, 2006

© SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, 2006
Argentina 28
Col. Centro, C.P. 06020
México, D.F.

ISBN 968-9076-12-4

Impreso en México
MATERIAL GRATUITO. PROHIBIDA SU VENTA

Índice

Presentación	5
Introducción	7
Fundamentación	11
Propósitos	21
Enfoque	23
Propósito general	27
Programas de Estudio	29
Primer grado	35
Segundo grado	59
Tercer grado	81
Bibliografía	115

Presentación

La Secretaría de Educación Pública edita el Plan de Estudios para la Educación Secundaria 2006 y los programas correspondientes a las asignaturas que lo conforman con el propósito de que los maestros y directivos conozcan sus componentes fundamentales, articulen acciones colegiadas para impulsar el desarrollo curricular en sus escuelas, mejoren sus prácticas docentes y contribuyan a que los alumnos ejerzan efectivamente el derecho a una educación básica de calidad.

Desde 1993 la educación secundaria fue declarada componente fundamental y etapa de cierre de la educación básica obligatoria. Mediante ella la sociedad mexicana brinda a todos los habitantes de este país oportunidades formales para adquirir y desarrollar los conocimientos, las habilidades, los valores y las competencias básicas para seguir aprendiendo a lo largo de su vida; enfrentar los retos que impone una sociedad en permanente cambio, y desempeñarse de manera activa y responsable como miembros de su comunidad y ciudadanos de México y del mundo.

Durante más de una década la educación secundaria se ha beneficiado de una reforma curricular que puso el énfasis en el desarrollo de

habilidades y competencias básicas para seguir aprendiendo; impulsó programas para apoyar la actualización de los maestros; realizó acciones de mejoramiento de la gestión escolar y del equipamiento audiovisual y bibliográfico. Sin embargo, estas acciones no han sido suficientes para superar los retos que implica elevar la calidad de los aprendizajes, así como atender con equidad a los alumnos durante su permanencia en la escuela y asegurar el logro de los propósitos formativos plasmados en el currículo nacional.

Con base en el artículo tercero constitucional y en cumplimiento de las atribuciones que le otorga la Ley General de Educación, la Secretaría de Educación Pública plasmó en el Programa Nacional de Educación 2001-2006 el compromiso de impulsar una reforma de la educación secundaria que incluyera, además de una renovación del plan y de los programas de estudio, el apoyo permanente y sistemático a la profesionalización de los maestros y directivos del nivel, el mejoramiento de la infraestructura y del equipamiento escolar, así como el impulso a nuevas formas de organización y gestión que fortalecieran a la escuela como el centro de las decisiones y acciones del sistema educativo.

Para llevar a cabo la renovación del currículo, cuyo resultado se presenta en el Plan y en los Programas de Estudio 2006, se impulsaron diversos mecanismos que promovieran la participación de maestros y directivos de las escuelas secundarias de todo el país, de equipos técnicos estatales responsables de coordinar el nivel, y de especialistas en los contenidos de las diversas asignaturas que conforman el plan de estudios.

En este proceso se contó con el apoyo y compromiso decidido de las autoridades educativas estatales.

De igual manera, y con el propósito de contar con evidencias sobre la pertinencia de los contenidos y de los enfoques para su enseñanza, así como de las implicaciones que tiene aplicar una nueva propuesta curricular en la organización de las escuelas y en las prácticas de los maestros, durante el ciclo 2005-2006 se desarrolló en escuelas secundarias de 30 entidades federativas la Primera Etapa de Implementación (PEI) del nuevo currículo. Los resultados del seguimiento a esa experiencia permiten atender con mejores recursos la generalización de la reforma curricular a todas las escuelas del país.

Es innegable el valor que tiene el proceso de construcción curricular arriba expresado. Por ello, y a fin de garantizar que en lo sucesivo se favorezca la participación social en la revisión y el fortalecimiento continuo de este servicio, la Secretaría de Educación Pública instalará Consejos Consultivos Interinstitucionales conformados por representantes de instituciones educativas especializadas en la docencia y la investigación sobre los contenidos de los programas de estudio; de las instituciones responsables de la formación inicial y continua; de asociaciones y colegios, tanto de maestros como de padres de familia; así como de organizaciones de la sociedad civil vinculadas con la educación básica. El funcionamiento de los Consejos en la evaluación permanente del plan y de los programas de estudio y de sus resultados permitirá atender con oportunidad las necesidades y retos que se presenten, instalar una política de desarrollo curri-

cular apegada a las necesidades formativas de los ciudadanos, así como fortalecer en las escuelas la cultura de la evaluación y de la rendición de cuentas.

La Secretaría de Educación Pública reconoce que el currículo es básico en la transformación de la escuela; sin embargo, reconoce también que la emisión de un nuevo plan y programas de estudio es únicamente el primer paso para avanzar hacia la calidad de los servicios. Por ello, en coordinación con las autoridades educativas estatales, la Secretaría brindará los apoyos necesarios a fin de que los planteles, así como los profesores y directivos, cuenten con los recursos y condiciones necesarias para realizar la tarea que tienen encomendada y que constituye la razón de ser de la educación secundaria: asegurar que los jóvenes logren y consoliden las competencias básicas para actuar de manera responsable consigo mismos, con la naturaleza y con la comunidad de la que forman parte, y que participen activamente en la construcción de una sociedad más justa, más libre y democrática.

Secretaría de Educación Pública

Introducción

Desde 1993, como resultado de la reformulación del enfoque pedagógico de la educación artística en la educación básica, se realizó una importante producción de materiales didácticos para favorecer la enseñanza de la música, las artes visuales, el teatro y la danza en la escuela. *Cantemos juntos, Disfruta y aprende: música para la escuela primaria, Los animales, Bartolo y la música, y Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria*, son algunos de esos materiales que apoyan el trabajo del maestro, fundamentalmente en el nivel de primaria. Además, se produjeron videos que muestran estrategias de trabajo y ofrecen información acerca de diversos aspectos de las manifestaciones artísticas. En el año 2000 se elaboró el *Libro para el maestro. Educación Artística. Primaria*, donde se describe con detalle el enfoque pedagógico y se dan sugerencias de actividades que contribuyen a cumplir el propósito formativo de las artes en la escuela.

Sin embargo, tanto los materiales didácticos mencionados como el *Libro para el maestro* de la asignatura orientan principalmente el ejercicio artístico en el contexto de la educación primaria. En lo que respecta a la secundaria, la ausencia de un programa nacional derivó en la coexistencia de propuestas curriculares heterogéneas, cierta indefinición sobre qué y cómo trabajar con

la asignatura y, en ocasiones, propósitos pedagógicos divergentes.

Con la intención de orientar el trabajo de la educación artística en la escuela secundaria se establece el presente documento curricular que, en términos generales, posee las siguientes características:

- Ofrece a los maestros un solo referente curricular para el trabajo con las artes en todas las escuelas secundarias.
- Explicita los argumentos pedagógicos que permiten comprender de mejor manera el papel de esta asignatura en la formación integral de los adolescentes.
- Define los propósitos de la enseñanza de las artes, así como la gradación de conocimientos, habilidades y actitudes que deben desarrollar los alumnos, lo que otorga mayor sentido y profundidad a la manera de abordar cada uno de estos aspectos.
- Señala claramente las capacidades que se fortalecen en el alumno gracias a la práctica de las artes, por ejemplo, la creatividad para construir ideas propias, la sensibilidad y la valoración estética de las manifestaciones artísticas, entre otras.
- Concibe las artes como un espacio en el que los alumnos pueden disfrutar y participar de los productos artísticos que las sociedades y las culturas han producido y que manifiestan diversas visiones del mundo.
- Vincula el conocimiento y la experiencia artística con las demás asignaturas del currículo, con la intención de enriquecer diversas temáticas relevantes para la escuela y la sociedad.

Arribar a un programa con tales características implicó la observación y el análisis de las diversas experiencias que se verifican en las escuelas mexicanas; la comparación y el estudio de diferentes tendencias curriculares internacionales; la revisión de los avances de la literatura especializada en artes y pedagogía y la recopilación de las opiniones expresadas por docentes, jefes de enseñanza y especialistas vinculados con las artes en la escuela y fuera de ella.

Una de las modificaciones más significativas es que la educación artística deja de ser una actividad de desarrollo y se considera ya una asignatura dentro del plan de estudios de la educación secundaria, cuya denominación será Artes. Con esta designación se busca expresar que el arte constituye un campo de conocimiento humano.

El documento curricular para secundaria se articula con los dos niveles previos de la educación básica (preescolar y primaria) al partir de un mismo enfoque pedagógico, a la vez que profundiza y enriquece la perspectiva educativa de las artes. En el caso de la escuela secundaria, la asignatura de Artes relaciona sus propósitos y contenidos mediante un planteamiento didáctico organizado en ejes. Éstos son: *expresión, apreciación y contextualización*.

A diferencia de la educación preescolar y primaria, en donde se plantean sólo dos ejes (*expresión y apreciación*), en secundaria se incorpora el de *contextualización*, con el fin de aproximar a los alumnos a las maneras de hacer arte, a los artistas y a los vínculos entre el arte, la cultura, la sociedad y la vida cotidiana.

La asignatura de Artes en secundaria presenta la oportunidad de que el alumno, durante sus

tres años de estancia en ésta, curse una disciplina artística, ya sea Artes Visuales, Danza, Música o Teatro; cada una tiene su respectivo programa para los tres grados. Las escuelas podrán optar por la o las disciplinas que les sea más factible implementar, considerando las condiciones y los recursos con los que cuenten, las características de la población escolar y la comunidad, así como la conveniencia de que el docente de artes imparta la disciplina que conoce mejor y en la cual posee mayor experiencia y seguridad, puesto que para enseñar a pensar y hacer en alguna modalidad artística es importante que el docente haya desarrollado las habilidades que se involucran en estos procesos, lo que requiere de conocimientos y experiencias con la música, la danza, el teatro o las artes visuales.

Si bien podría pensarse que abordar una sola disciplina artística durante tres años implica una especialización y una limitación para que el alumno tenga contacto con otras manifestaciones del arte, debe considerarse que la intención es, ante todo, que su experiencia sea más profunda y atractiva y, que en esa medida, le sirva de plataforma para ampliar el interés por las diversas áreas del conocimiento artístico a lo largo de la vida. En la educación preescolar y primaria se pretende que los alumnos exploren y experimenten con las diferentes manifestaciones artísticas, en secundaria, sin embargo, dadas las características y los procesos cognitivos de los adolescentes, la intención es profundizar en un saber artístico que posibilite aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias para enfrentarse a los retos del mundo actual.

Los temas y contenidos se presentan en forma consecutiva y sistemática, y ofrecen la posibili-

dad de relacionarse con los contextos escolares, las expectativas y los intereses de los alumnos y las experiencias docentes, lo que permite la flexibilidad en el tratamiento de los mismos.

Así, promover espacios para la expresión y apreciación de las ideas y los sentimientos de los alumnos, vincular la producción artística con

la escuela, propiciar el desarrollo del juicio crítico y la valoración del arte, así como considerar todo lo que esto significa para niños y adolescentes, es lo que convierte a esta asignatura en una oportunidad privilegiada para actuar en favor de una educación integral para todos los estudiantes.

Fundamentación

Esta propuesta educativa destaca las múltiples funciones sociales que cumple el arte, cuyo descubrimiento es fuente de aprendizajes para el alumno. Se busca que el docente supere la visión que considera a la educación artística como una ocupación destinada a producir manualidades, a montar espectáculos para festividades escolares o a la repetición de ejercicios. Más aún, el programa invita al profesor a explorar las artes en un sentido amplio, a partir de sus rasgos característicos, de los estímulos y recursos que emplea para comunicar, de las distintas respuestas estéticas que produce en las personas y de las posibilidades de expresión que ofrece a los estudiantes.

A través de los contenidos se establece una vinculación entre las disciplinas artísticas y la escuela; sin embargo, cabe hacer notar que no se trata de una preparación altamente especializada ni profesional del arte, sino más bien de un acercamiento que permitirá al alumno reconocer la naturaleza distintiva de las artes respecto a otras manifestaciones culturales, así como involucrarse activamente en algunos de sus procesos. Por ello, en la elaboración de los programas de cada disciplina se ha procurado mantener una perspectiva abierta que recoja la pluralidad de significaciones del arte. También se ha considerado la necesidad de elaborar un

documento curricular que sea vigente respecto a las necesidades sociales y las tendencias pedagógicas de la actualidad, sin perder de vista que las teorías y las prácticas obligarán en algún momento a una nueva revisión.

La estética y el uso de los sentidos

Si consideramos que las artes pueden servir como medio para explorar nuestro mundo interior y descubrir lo que cada ser humano es capaz de experimentar, entonces también podemos suponer que pueden ayudarnos a entrar en contacto con nuestro ser emocional, al ofrecernos recursos que nos permiten experimentar el alcance y la variedad de nuestra receptividad y sensibilidad.

Las artes nos brindan la posibilidad de conocer y reconocer emociones y sensaciones por medio de la experiencia estética, a la que tenemos acceso gracias a que nuestros sentidos captan las cualidades de las formas, de los sonidos o del movimiento. En la medida en que los alumnos son expuestos a diversas vivencias de carácter artístico, los sentidos se agudizan y refinan, por lo que uno de los aspectos principales de la educación artística es propiciar la construcción de conocimientos a través de la experiencia.

Por estética nos referimos a la parte de la filosofía que se ocupa del estudio de la belleza, la cual, en sentido amplio incluye no sólo las manifestaciones del arte, sino también las de la naturaleza; la experiencia sensible que se deriva de la percepción de la belleza en el arte o la naturaleza se conoce como *experiencia estética*, y su característica principal es provocar en el espectador emociones que lo lleven a la reflexión.

El concepto de belleza como sinónimo de proporción, armonía y simetría ha cambiado, de tal manera que en la actualidad se relaciona también con la innovación, el impacto, el caos e incluso lo grotesco. Esto nos indica que la idea de belleza ha adquirido un sentido amplio, de modo que un objeto que en el pasado se consideró desagradable, desconcertante y poco estético, en el momento actual puede ser considerado arte.

La belleza puede entenderse como un conjunto de cualidades perceptibles (luz, sonidos, temperatura, texturas, movimiento), cuya manifestación organizada en objetos o cosas produce deleite, placer, admiración o agrado en el espectador; en este sentido, existen posiciones distintas respecto al proceso de percepción de la belleza. Por un lado, se considera que las cualidades estéticas se encuentran en los objetos o las cosas en su forma, color, textura, sonido, movimiento o composición y, por otro, prevalece la idea de que la belleza es una construcción personal y cultural que el espectador atribuye a los objetos a partir de su propia percepción, sus actitudes y conocimientos. Esta última interpretación nos sitúa frente a una concepción flexible de lo que puede considerarse bello, lo que da cabida a la enorme variedad de maneras de crear, entender y disfrutar el arte y la estética en donde se destaca y valora la diversidad cultural.

Lo anterior nos invita a reflexionar acerca de lo relativas que son las ideas y concepciones personales en torno del arte y la belleza, de tal manera que en el aula importará tender hacia la construcción conjunta de significaciones entre el profesor y los alumnos, y no a la im-

sición de un criterio único. Así, el profesor deberá procurar abrir espacios para la discusión informada sobre el arte, donde puedan incluirse las manifestaciones estéticas que resultan significativas para los adolescentes, como la música y los bailes de moda, el graffiti y las artesanías, entre otras, de modo que sirvan de plataforma o vínculo para conocer y comprender otras manifestaciones artísticas lejanas o diferentes al entorno inmediato. Será conveniente mantener una actitud de apertura dentro del aula, que incluya las distintas concepciones de belleza y los distintos intereses artísticos de los adolescentes y de las culturas y grupos que conforman nuestro país.

Uno de los propósitos de la asignatura de Artes consiste en buscar que las personas sean sensibles a los sutiles matices y a las relaciones de forma y significado de distintas obras. Por ello, cuanto más amplia y de mayor calidad sea la información y la formación estética que reciben los alumnos, se mostrarán más susceptibles a acercarse y a disfrutar del arte, por lo que se procurará exponerlos a considerables y muy diversas experiencias artísticas con el fin de que puedan afinar sus sentidos y obtener elementos conceptuales para interpretar tanto la forma como el contexto de las producciones artísticas; al mismo tiempo, asumirán actitudes propicias a la tolerancia, comprenderán integralmente las obras de arte de otras culturas y, por lo tanto, podrán valorar mejor las formas de ser propias y ajenas, con lo que, en general, se amplían las posibilidades creativas y las actitudes de reconocimiento y valoración de la diversidad cultural.

El pensamiento artístico

Saber relacionar formas e ideas

La creación y la apreciación son procesos con los cuales los estudiantes toman conciencia de uno de los rasgos esenciales de la actividad artística: la relación entre la forma y el contenido. Al ejecutar una pieza musical, dibujar una imagen, realizar un movimiento coreográfico o participar en una puesta en escena, el alumno experimenta con los lenguajes sonoro, visual, cinético-corporal o dramático y los vincula con sus propias ideas, de modo que los elementos del lenguaje artístico transmitan lo que desea expresar de la mejor manera posible.

El resultado de este trabajo de experimentación mostrará que virtualmente existe una serie infinita de maneras en que es dable relacionar las formas y el contenido. Conforme un alumno conozca cada vez con mayor profundidad las características de un lenguaje artístico –y tenga más oportunidades de ponerlo en práctica–, adquirirá la sensibilidad suficiente para utilizar los recursos estéticos. Ésta es una primera contribución del arte al pensamiento del alumno: que sepa identificar cuándo un color matizado, un ritmo lento, un movimiento pausado o una inflexión de voz resultan idóneos para acompañar un mensaje.

Conocer los medios, las técnicas y los materiales del arte

En la medida en que el alumno se concentra en imaginar una forma plástica, ejecutar un instrumento, realizar un movimiento expresivo o intervenir en una situación teatral, esto es, con-

forme va aprendiendo a manejar los medios y recursos del arte, desarrolla una serie de habilidades cognitivas, motrices y sensitivas que le permiten reconocer las cualidades de cada disciplina artística y aprovecharlas para comunicarse.

El desarrollo de la sensibilidad

El pensamiento artístico no está sujeto a fórmulas preestablecidas al depender del desempeño personal –de las ideas e intenciones propias–; esto propicia que los estudiantes atiendan a su propia sensibilidad y se guíen por ella para orientar parte de su trabajo. En el proceso de aprendizaje de un lenguaje estético, esa sensibilidad se enriquece y se hace más compleja gracias a la apropiación de elementos conceptuales, técnicos y materiales.

El proceso del pensamiento artístico se caracteriza también por su flexibilidad, pues a medida que el trabajo se desarrolla se van reformulando metas. En ocasiones, el efecto observado al poner en práctica un cierto medio, digamos la acuarela o la voz, sugiere nuevos significados que enriquecen y reconfiguran la idea originalmente planteada. Todo esto contribuye a que el alumno amplíe sus horizontes de pensamiento y acción, al corroborar que las ideas que se plantea en su trabajo son susceptibles de modificación y enriquecimiento.

Todas estas contribuciones del trabajo con las artes se alcanzan sólo mediante una labor didáctica constante, a lo largo de todos los ciclos que conforman la educación básica.

Sensibilidad, percepción y creatividad: habilidades del pensamiento artístico

Sensibilidad

La sensibilidad puede entenderse como la capacidad de experimentar y reconocer una amplia gama de sensaciones, emociones y sentimientos; es la facultad de distinguir, por medio de los sentidos, determinados aspectos y cualidades en los fenómenos naturales, socioculturales y artísticos.

El trabajo con las artes busca afinar los sentidos de los estudiantes para que su capacidad de experimentar el mundo sea más compleja y sutil. Si partimos de la idea de que los seres humanos vivimos en un entorno de estímulos sensoriales y culturales, podemos afirmar entonces que la capacidad de experimentar cualidades sonoras, visuales, táctiles o del movimiento está directamente relacionada con las funciones de nuestro sistema sensorial, el cual, desde el punto de vista biológico, está diseñado para ser sensible al conjunto de elementos que constituyen el entorno.

La sensibilidad artística se desarrolla, en gran medida, gracias a la experiencia estética que establece nuevas relaciones y vínculos entre los sentidos, las emociones, los sentimientos y el pensamiento; por ello, resulta necesario plantear experiencias de aprendizaje que combinen estos elementos y den cuerpo a una dimensión estética de la vida.

Para que el alumno desarrolle su sensibilidad, es importante ayudarlo a establecer nuevos vínculos entre lo que percibe y sus sentimientos,

emociones y pensamientos, de tal modo que pueda distinguir y experimentar las cualidades estéticas de los objetos, de las manifestaciones artísticas, e incluso de ciertos acontecimientos. Esto se conseguirá si garantizamos que los alumnos participen en un número significativo de experiencias estéticas y de oportunidades para reflexionar en torno de ellas. El trabajo con las artes implica *un hacer y un pensar* acerca de ese hacer; así, se busca que el alumno aprenda a sentir, pensar, reflexionar, seleccionar y opinar.

El vínculo *sensibilidad-sentimiento* puede entenderse como intuición, como una habilidad mental reservada a la percepción sensorial, que a su vez constituye la principal vía que sigue la mente para explorar y conocer la realidad. Si ven de este modo, las artes brindan elementos para aprender a observar el mundo, para redescubrirlo e identificar los distintos aspectos que lo conforman; es decir, constituyen una forma de conocimiento.

Para concluir, podemos afirmar que si se ofrecen experiencias educativas de calidad en el terreno de las artes, los alumnos desarrollarán su sensibilidad y obtendrán conocimientos respecto al mundo y a sí mismos que pueden considerarse únicos, pues lo que podemos saber y experimentar por medio de las artes –sonidos, movimientos, formas, palabras–, no podemos conocerlo ni vivirlo por ningún otro medio.

Percepción

La percepción puede definirse como un proceso que conjuga dos vertientes; por un lado tiene que ver con la *sensación*, con la manera en que los estímulos físicos (el sonido, la luz, la tem-

peratura, los olores y sabores) inciden en los órganos de los sentidos y determinan la relación que las personas establecen con el mundo de las cosas; por otro lado, están las experiencias, los conocimientos, los valores y las actitudes que posibilitan la construcción de símbolos y significados a partir de la información que se recibe por medio de los sentidos.

La sensibilidad y la percepción se encuentran íntimamente relacionadas debido a que en ambos procesos concurre el uso de los sentidos; la diferencia estriba en que el ejercicio de la sensibilidad amplía el registro de utilización de éstos, mientras que la percepción otorga significados a las experiencias sensoriales, ya que en ella intervienen el entendimiento, los intereses personales y la cultura.

La percepción es una habilidad que nos permite reflexionar en torno a los modos de ver (personales, sociales y culturales) y nos ayuda a identificar a qué responden las distintas visiones del mundo y por qué éstas se interpretan de una u otra manera. Por ejemplo, si se piensa en las distintas representaciones del cuerpo y la forma en que las culturas lo han configurado a través del tiempo (a veces desnudo, otras cubierto, entero o resaltando algunas partes), se evidenciará que el *modo de ver* está ligado a valores, a patrones e ideas cambiantes y en permanente transformación.

Así, la percepción no es únicamente un mecanismo sensorial sino también un proceso cultural vinculado con la época y el contexto histórico, a través del cual se construyen concepciones, creencias, valores y conductas que son indispensables en la conformación de estructu-

ras de pensamiento. La diversidad del arte expresa de hecho las múltiples posibilidades de la experiencia sensible y perceptual. En este sentido, lo que se busca con las artes es ampliar la capacidad de percibir las cosas, de identificar sus significados culturales, personales y sociales, de reflexionar en torno de éstos, de comparar y sacar conclusiones. La percepción en las artes tiene relevancia para la escuela, porque constituye una manera de explorar y conocer al mundo, dispara procesos mentales como la clasificación y el análisis, a la vez que favorece el desarrollo del pensamiento crítico. Por supuesto, los procesos de percepción nos hacen conscientes, a la vez, de los conocimientos, las experiencias y las formas de pensamiento que se expresan y aprecian en las artes.

Por otra parte, es importante tomar en cuenta que cada individuo tiene una sensibilidad y una percepción particular y por ello pueden variar los avances que un adolescente muestre en el desarrollo de ambos procesos. Esta situación representa para la escuela una oportunidad para propiciar actividades educativas encaminadas a identificar y respetar las diferencias, y a aprovecharlas para el análisis y la reflexión sobre la manera en que cada quien resuelve y desarrolla el ejercicio artístico.

Para finalizar, conviene señalar que la percepción, como habilidad del pensamiento artístico y como parte del proceso educativo, permite:

- Identificar cualidades específicas del entorno.
- Desarrollar la mente.
- Comprender, identificar y respetar las diferencias culturales, sociales y personales.

Creatividad

Por medio de las artes es posible estimular la creatividad de los adolescentes e incidir de manera positiva en su desarrollo cognitivo y afectivo. Sin embargo, es importante que el docente logre traducir los contenidos del programa en experiencias de aprendizaje interesantes para sus alumnos, que les planteen retos y los motiven a encontrar sus propias soluciones. Para ayudar al profesor en este proceso, hacemos las siguientes recomendaciones:

- a) Orientar las actividades artísticas a partir de metas *claras*, mediante consignas de trabajo que tengan un sentido pedagógico.
- b) Buscar el equilibrio entre las destrezas del alumno y el grado de dificultad de dichas actividades.
- c) Considerar una fase de preparación para que el alumno tenga tiempo de relacionar las nuevas actividades con la información que ya posee.
- d) Dar el tiempo y las condiciones adecuadas para que los estudiantes se concentren en el trabajo con los contenidos.
- e) Ayudar al alumno a que tome conciencia del proceso de aprendizaje que siguió durante el desarrollo de las actividades.

La creatividad tiene un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía de los alumnos, si asumimos que todos son capaces de reorganizar las ideas que se les presentan y de generar significados originales. Sin embargo, a pesar de que actualmente todos reconocemos la importancia de la creatividad en la educación, todavía

hay diversos factores que obstaculizan su plena integración al trabajo en el aula y que tienen que ver con prácticas pedagógicas y con el contexto sociocultural. Entre éstos podemos mencionar los siguientes:

- Una diferenciación antagónica entre el juego y el trabajo.
- La existencia de un clima coercitivo en el aula que limita la expresión personal.
- El apremio de los docentes para que sus alumnos trabajen rápidamente.
- Un entorno familiar en el que las actividades de los jóvenes son poco valoradas.
- La inexistencia de espacios para llevar a cabo tareas creativas como una práctica cotidiana.
- La evaluación del desempeño a través de pruebas y exámenes que no valoran la respuesta personal del alumno.

Acerca de este último aspecto es conveniente comentar que si bien no hay parámetros fijos para evaluar la creatividad en la escuela –y menos aún puede aceptarse que ésta se valore sólo a partir de los resultados finales–, sí es posible establecer algunas líneas para apreciar el desempeño de los alumnos en este aspecto:

- La manera en que responden a los cambios que les presenta una actividad diferente (si muestran interés y apertura para adecuarse a las nuevas circunstancias).
- El valor que dan a sus propias ideas y a las de los demás.
- El grado de perseverancia que muestran al enfrentarse a un nuevo reto.

- La manera en la que aplican ciertas habilidades y técnicas en la solución de un problema.
- El uso original de los recursos de las disciplinas artísticas, su preferencia por reproducir el trabajo de otros o el empleo constante de estereotipos.
- El grado de avance que han mostrado a lo largo de su proceso educativo respecto al manejo de conceptos o técnicas propias de las disciplinas artísticas, o bien en relación con sus conocimientos y experiencias previas.
- El grado de disfrute que experimentan trabajando individualmente y con los demás.

No debe olvidarse, por otro lado, que la creatividad involucra un proceso cuyos frutos requieren tiempo y un trabajo persistente por parte del profesor y de los alumnos. En resumen, el tipo de experiencias que suscita el arte abre un espacio de acción educativa muy prometedor en el que los estudiantes podrán valorar su capacidad para generar ideas y soluciones originales.

El arte en la escuela. Ejes de la enseñanza y el aprendizaje de las artes

Expresión

La expresión es el resultado de un proceso de relaciones múltiples entre la *exploración* de los lenguajes estéticos, la *sensibilización* ante las posibilidades expresivas de esos lenguajes y la *producción* de obras. La exploración es el medio que los alumnos tienen para conocer los principios y elementos de los lenguajes artísticos, para ensayar distintas técnicas y aprovechar los ma-

teriales e instrumentos que tienen a su alcance. Esta práctica inicial los prepara para que posteriormente puedan utilizar lo aprendido con una intención expresiva, materializando sus avances a través de producciones plásticas, sonoras, dancísticas o teatrales.

La expresión involucra diversas *habilidades cognitivas y psicomotoras*, de acuerdo con la disciplina artística que se practique, el medio elegido para realizar una producción o el propósito que se persiga. Entre esas habilidades pueden mencionarse las siguientes:

- Sensibilidad para externar vivencias y sentimientos.
- Creatividad para construir ideas propias.
- Atención para resolver los problemas que les planteen el uso de los recursos, los materiales y las técnicas que hayan elegido para trabajar.
- Posibilidad para establecer relaciones cualitativas.
- Capacidad de análisis para establecer comparaciones entre los diferentes modos de percepción presentes tanto en el aula como en el entorno, y en las culturas propias y ajenas.

Por otro lado, la expresión promueve *actitudes* de:

- Apertura respecto a la práctica de las artes.
- Curiosidad por explorar los medios artísticos.
- Respeto por las interpretaciones estéticas ajenas y por las diferencias que caracterizan la expresión de cada individuo.

- Diálogo e interés por las diferentes expresiones culturales (interculturalidad).

Finalmente, en su carácter de proyección de la *vida interior*, la expresión artística fortalece la autoestima a través de la valoración de las propias preocupaciones, intereses, habilidades y logros, así como el fortalecimiento de la propia identidad.

Apreciación

El aprendizaje de los aspectos básicos de los lenguajes artísticos es parte importante de la formación que se requiere para desarrollar una apreciación informada y crítica; dicho aprendizaje provee a los alumnos de códigos que podrán aplicar al momento de enfrentarse a una propuesta artística concreta. El docente debe aprovechar la atracción natural que sienten sus alumnos hacia las formas, los movimientos, las caracterizaciones o los sonidos, y reforzarla. Posteriormente, puede introducirlos en conceptos del arte más complejos, tratando de establecer una relación directa entre éstos y sus propios procesos de expresión, con el fin de que los alumnos se muestren receptivos hacia una amplia gama de obras artísticas.

El ejercicio de la apreciación favorece el desarrollo de las siguientes habilidades:

- Perceptuales, como la audición, la observación y la motricidad.
- Emotivas, para reconocer la expresividad de una manifestación artística a partir de los sentimientos que causa en el espectador.
- Comunicativas, a través de la manifestación de gustos y opiniones.

- Cognitivas, para comparar entre obras artísticas de diversas culturas y épocas y para contrastar estableciendo analogías y divergencias entre temáticas y recursos técnicos, la construcción del pensamiento crítico y la interpretación de signos y símbolos.

Por otro lado, la apreciación favorece:

- El sentido de identidad individual y de pertenencia a una colectividad que emplea el arte para representarse simbólicamente.
- La identificación de rasgos artísticos que dan cuenta de la diversidad cultural.
- Las actitudes abiertas hacia formas distintas de comunicación.
- El respeto y la valoración de las culturas y lenguas indígenas nacionales, pasadas y presentes, y hacia culturas diferentes y distantes.

Contextualización

Si emprender actividades de apreciación permite que los alumnos conozcan los elementos estéticos y los significados de las obras mediante la exploración de su forma, técnica y tema, la contextualización los aproxima al carácter social de las mismas. Al incluir este eje orientador del área de Artes se busca que el alumno de secundaria adquiera criterios para observar y comprender por qué han cambiado las manifestaciones artísticas a lo largo del tiempo y en qué modo se relacionan con otros ámbitos de la vida como la ciencia, la religión, la economía o la política. Por otro lado, les permite tomar conciencia de la necesidad de respetar y preservar las obras artísti-

cas como parte del patrimonio cultural colectivo y reflexionar acerca de la riqueza cultural de la sociedad mediante la comparación de diversas experiencias artísticas.

A su vez, mediante los contenidos de contextualización se estimulan *habilidades* de tipo cognitivo como:

- La búsqueda de información relevante sobre diversos temas del arte y su interpretación crítica con vistas a producir un pensamiento autónomo.
- La argumentación razonada de opiniones.
- La consolidación de criterios para analizar la multiplicidad de estímulos y mensajes que ofrecen los diversos medios de comunicación.

- La comprensión de las obras de arte y de las diversas manifestaciones artísticas como productos sociales y no como resultado de talentos y genios individuales.

Asimismo, la contextualización histórica y social del arte favorece *actitudes* como las siguientes:

- Mayor apertura y respeto frente a la diversidad de puntos de vista.
- La formación de la conciencia histórica del individuo y de su sentido de identidad.
- La valoración del patrimonio artístico como un bien social que da cuenta de la diversidad cultural de nuestro país y del mundo.

Propósitos

Propósito general de la enseñanza de las artes en la educación básica

Como parte de la formación integral de niños y adolescentes en la educación básica y debido a que las manifestaciones artísticas movilizan diversos saberes socioculturales –entre los cuales se encuentran los de los pueblos originarios de México–, la asignatura de Artes se concibe como un espacio donde los alumnos contarán con experiencias cognitivas y afectivas a través de la danza, la música, el teatro y las artes visuales. En primer lugar se busca que los estudiantes desarrollen un *pensamiento artístico* que les permita expresar sus ideas, sentimientos y emociones, así como apreciar y comprender el arte como una forma de conocimiento del mundo en donde los sentidos, la sensibilidad estética y el juicio crítico desempeñan un papel central.

El desarrollo del pensamiento artístico en la escuela –mediante la observación y la experimentación con los lenguajes, procesos y recursos de las artes–, contribuirá a que el estudiante encuentre soluciones propias, creativas y críticas cuando se enfrente a problemas estéticos concretos o bien a problemas de la vida cotidiana.

Lo anterior será posible si se introduce al estudiante en el aprendizaje de los procesos esenciales del trabajo artístico, dándole la oportunidad

para que tome sus propias decisiones respecto al trabajo personal y colectivo. En la medida en que el alumno identifique los aspectos cualitativos que caracterizan el trabajo con las artes, observando con detenimiento los procedimientos de la creación artística, resolverá acertadamente los retos que le presenten los distintos medios y lenguajes artísticos, reconocerá sus límites expresivos, asumirá una actitud abierta ante los cambios y disfrutará del trabajo con las artes, el cual integra la sensibilidad y la reflexión.

Propósito de la enseñanza de las artes en secundaria

Las artes representan un medio privilegiado para desarrollar las competencias relacionadas con el aprendizaje permanente, el manejo de la información y de situaciones problemáticas, la convivencia y la vida en sociedad. Como durante su formación primaria, los alumnos participaron en diversas experiencias y obtuvieron conocimientos generales relativos a la danza, la música, el teatro y las artes plásticas, en la escuela secundaria se buscará que se concentren en alguno de los lenguajes artísticos; gracias a esto los alumnos contarán con una experiencia de calidad, donde el arte habrá de constituirse en un campo de conocimiento autónomo, en una manifestación de la cultura que ayuda a comprender e interpretar el mundo y a apropiarse de él de manera sensible.

En resumen, el propósito de la asignatura de Artes en la escuela secundaria es que los alumnos profundicen en el conocimiento de un lenguaje artístico y lo practiquen habitualmente, con el fin de integrar los conocimientos,

las habilidades y las actitudes relacionados con el pensamiento artístico. Para alcanzar esta meta el estudiante habrá de apropiarse de las técnicas y los procesos que le permitan expresarse artísticamente, interactuar con distintos códigos artísticos, reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos, interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico.

Asimismo, mediante la práctica de las artes se busca fortalecer la autoestima, así como propiciar la valoración y el respeto por las diferen-

cias y expresiones personales, comunitarias y culturales.

Es importante dejar claro que la asignatura, como parte del currículo de la educación básica, no pretende la formación artística profesional sino, como se ha dicho, que los alumnos empleen intencionalmente el lenguaje de una disciplina artística para expresarse y comunicarse de manera personal, para establecer relaciones entre los elementos simbólicos que constituyen una manifestación artística, propia y colectiva, y para emitir juicios críticos desde una perspectiva que conjugue lo estético, lo social y lo cultural.

Enfoque

Las Artes Visuales en la educación secundaria

Las imágenes tienen un peso fundamental en la vida de los adolescentes, prueba de ello son las variadas maneras en que cada uno configura sus gustos estéticos a partir de las fotografías, las ilustraciones y los videos que se difunden por medios tan diversos como las carteleras publicitarias, la televisión, el cine, las publicaciones impresas, el arte o la Internet. Las imágenes que retoman de su entorno les sirven para modelar universos visuales propios donde conviven múltiples mensajes, formas y estilos. Cada vez que observamos sus particulares modos de vestir o decorar los espacios y objetos, por ejemplo, nos podemos percatar de la importancia que tiene la imagen para dar sentido a su comportamiento e incluso a sus aspiraciones.

En este sentido, vale la pena preguntarse qué postura toma la escuela respecto a la educación visual de los alumnos. Tradicionalmente se ha considerado que la imagen tiene valor en los procesos de aprendizaje sólo como un recurso didáctico que sirve para transmitir otros contenidos. Ya sea que se trate de una ilustración científica para aprender conceptos de biología, de un mapa para adquirir nociones geográficas o de una recreación plástica de tema histórico, se destaca la información y se soslaya el manejo del

lenguaje visual empleado en dichas representaciones, con lo cual se desaprovecha la oportunidad de que los alumnos aprendan a observar y a apreciar las imágenes por sí mismas.

Por otra parte, la presencia de las imágenes artísticas no sólo escasea sino que prácticamente puede considerarse nula en muchas aulas, cuando se sabe que no todos los alumnos tienen asegurado el acceso a éstas en su medio familiar y social inmediatos y que la escuela podría paliar esta situación, que no deja de ser paradójica en un país que cuenta con una larga y muy rica tradición plástica. Pero si un acercamiento a las artes visuales mediante la escuela se echa en falta, todavía extraña más que no se “enseñe a ver” a los alumnos, a observar detalladamente una imagen como producto de la interacción de signos, formas, colores, materiales..., que no les ayuden a despertar su inquietud por saber cómo fue creada, por qué y cuáles son sus significaciones. Las prácticas escolares, concentradas en la alfabetización, no han aprovechado suficientemente los vínculos que pueden establecerse entre la lengua y la imagen, por lo que hasta ahora no se ha creado la necesidad de formar a los alumnos en el lenguaje visual.

Estas son sólo algunas razones para valorar la importancia de la imagen en la educación básica y para justificar por qué tiene una importancia central en el programa Artes Visuales en secundaria.

Las imágenes cumplen un innegable papel comunicativo en la vida de los jóvenes –les aportan ideas, experiencias y visiones del mundo– y saben aprovecharlas como recurso de expresión. Por ello, el enfoque de la asignatura

de Artes otorga gran importancia a las inquietudes expresivas de los adolescentes e intenta enlazarlas, en este caso, con temáticas que los ayuden a concebir las imágenes como medios de conocimiento de la realidad social inmediata o de otras realidades más lejanas en el espacio y el tiempo; así se establece un puente entre el bagaje visual de los alumnos –que han adquirido a lo largo de su vida, sobre todo en la educación primaria– y los propósitos de formación que se persiguen en la educación secundaria, donde ampliarán su capacidad de interacción con las imágenes como productores, espectadores y personas críticas.

El trabajo con las artes visuales en la escuela se organizó en los ejes *expresión, apreciación y contextualización*, mismos que se definieron previamente. En torno del primero se reúnen contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción visual de los alumnos y la realización de proyectos visuales bi y tridimensionales; los contenidos asociados al segundo eje les brindan elementos para interpretar varios tipos de imágenes, incentivando su sentido crítico; finalmente, alrededor del tercer eje se abordará el cambiante papel que ha tenido la imagen en varias épocas y lugares.

Es importante destacar que el programa no considera como meta del aprendizaje el dominio de los conceptos y las técnicas de las artes plásticas sino, más bien, constituye una introducción al vasto mundo de la comunicación visual, estructurado a partir de tres tipos de imágenes: documentales, publicitarias y artísticas. A lo largo de cada grado de la educación secundaria se definen algunas de sus funciones

y usos, y se analizan y ponen en práctica distintas estrategias para su producción en dos y tres dimensiones.

Desde otra perspectiva, igualmente relevante, se aborda la presencia y las funciones de los medios de difusión de la imagen en la sociedad actual; los perfiles de las instituciones y profesiones dedicadas a la creación, el estudio, la divulgación y el resguardo de las imágenes y, finalmente, se introduce a los estudiantes en algunos temas fundamentales como son el cuerpo humano y la naturaleza.

En virtud de lo señalado al principio de este apartado, se considera que todos los alumnos de la escuela secundaria –independientemente de las habilidades que tengan para expresarse gráficamente– están en condiciones de producir imágenes, apreciarlas y discutir acerca de sus significados. De ahí que la selección de cada concepto y tema del programa haya tomado en cuenta principalmente las necesidades de formación comunes a todos los estudiantes, de acuerdo con las expectativas de la sociedad actual vinculadas con el conocimiento y manejo de diversos lenguajes simbólicos, entre los que se encuentra el visual.

Junto a este propósito formativo, los contenidos y procesos de aprendizaje considerados en el programa abren la posibilidad de que los adolescentes pongan en juego sus intereses, experiencias, intuiciones y gustos estéticos, de tal manera que su encuentro con las artes visuales en la secundaria no represente un aprendizaje ajeno a sus vidas sino, más bien, les deje una impresión perdurable, ya sea por la riqueza de conocimientos que les provea para seguir su

educación, para conocerse mejor a sí mismos y a su entorno, o por las posibilidades de expresión personal brindadas en un momento tan importante de su crecimiento personal.

Propósito general

En esta disciplina se pretende que los alumnos fortalezcan tres habilidades principales: creatividad, percepción visual y sensibilidad estética.

Para estimular su creatividad se presentan contenidos centrados en el trabajo de diseño y producción de imágenes, que implica una fase inicial de *conceptualización* de lo que se desea representar y una labor de *composición* de la imagen empleando elementos y técnicas de las artes visuales.

La percepción visual se trabaja de manera constante y con diversos fines mediante contenidos que invitan a los alumnos a reconocer las características externas del paisaje, los objetos y las personas, así como las características formales de las imágenes. Se busca el ejercicio de la *observación* y el *reconocimiento* de lo observado como consecuencia de identificar, diferenciar y comparar los diversos componentes del lenguaje visual (la forma, el color, las texturas, etcétera), además de su interacción en el esquema de composición. Como parte de la percepción visual, también se considera importante que los alumnos incorporen de manera gradual y sistemática nuevos términos y conceptos de la disciplina.

Por último, el desarrollo de la sensibilidad estética ofrece las posibilidades para que los estudiantes se conviertan en espectadores sensibles

de la imagen artística y, a su vez, construyan una mirada crítica. Los contenidos centrados en esta habilidad hacen necesaria la *interpretación* de las imágenes, es decir, que reflexione o indague sus significados y argumente sus opiniones a propósito de las cualidades estéticas y emociones que le provoquen.

Asimismo, la formación en artes visuales se propone que los adolescentes asuman diferentes actitudes respecto a su propio aprendizaje y al papel que las imágenes juegan en su vida. Entre las principales se encuentra la curiosidad, el disfrute de las posibilidades expresivas que ofrecen las técnicas plásticas, la imaginación para generar puntos de vista propios, la solidaridad en el trabajo colectivo, el respeto a la diversidad cultural (que se manifiesta en las imágenes producidas en ámbitos culturales distintos al suyo) y el compromiso con el propio aprendizaje. El fortalecimiento de este tipo de actitudes no se sitúa, desde luego, en un plano teórico (esto es, como contenidos), sino en el plano de las experiencias de aprendizaje personales y de grupo que se pretende suscitar tanto dentro como fuera del aula.

Programas de estudio

Organización de contenidos

El programa se estructura a partir de los siguientes elementos:

- Propósitos de grado.
- Bloques.

A su vez, cada bloque contiene:

- Propósitos.
- Contenidos.

- Aprendizajes esperados.
- Comentarios y sugerencias didácticas.

Propósitos del grado

Definen las finalidades pedagógicas a lograrse a lo largo de cada año escolar, con el fin de que el maestro y los alumnos conozcan, desde el principio, los aspectos generales de la propuesta de formación educativa, así como las experiencias que se pretenden motivar con la disciplina.

Bloques

Se determinaron cinco para cada grado, por lo que se sugiere abordar uno por bimestre. En la siguiente tabla se identifican y a continuación se describen sus temas.

PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	TERCER GRADO
1. Las imágenes de mi entorno.	1. Las imágenes publicitarias	1. Las imágenes artísticas.
2. ¿Qué es la imagen figurativa?	2. Imágenes y símbolos.	2. Acercamiento al mundo de las artes visuales.
3. Composición de la imagen: formatos y encuadres.	3. Medios de difusión de las imágenes.	3. El lenguaje de la abstracción geométrica.
4. La naturaleza y el espacio urbano en la imagen.	4. El cuerpo humano en la imagen.	4. El lenguaje de la abstracción lírica.
5. La naturaleza y el espacio urbano en la escultura.	5. El cuerpo humano en la escultura.	5. Arte colectivo.

Primer grado

En el bloque 1, “Las imágenes de mi entorno”, se plantea el reconocimiento de algunos usos y significaciones que se dan a las imágenes en el medio que rodea al alumno. Asimismo, se aborda una primera tipología de la imagen documental, ubicando sus características y empleo en la fotografía de prensa y el reportaje visual.

La función documental de la imagen se relaciona estrechamente con el concepto de figuración que se aborda en el bloque 2, “¿Qué es la imagen figurativa?”. En este caso se exploran distintas posibilidades de representación visual de las cosas, atendiendo conceptos como realismo y no realismo.

El bloque 3, “Composición de la imagen: formatos y encuadres”, lleva a los alumnos a conocer la importancia que tienen estos elementos en la configuración de cualquier imagen y a saber aprovecharlos de la mejor manera posible en sus composiciones.

Los bloques 4 y 5 se denominan “La naturaleza y el espacio urbano en la imagen” y “La naturaleza y el espacio urbano en la escultura”, ambos retoman un tópico que permanece vigente en la historia de las artes visuales hasta nuestros días: la recreación en imágenes de las formas naturales, así como de las realidades sociales que pueden generarse en los ambientes rural o urbano. Se considera que los alumnos podrán relacionar fácilmente estos temas con su experiencia visual inmediata y que, asimismo, éstos constituyen un buen medio para introducirlos al concepto de espacio en la imagen y en la escultura.

Segundo grado

En el bloque 1, “Las imágenes publicitarias”, se plantea un acercamiento crítico a este tipo de imágenes muy presentes en la vida de la mayoría de los adolescentes.

En el bloque 2, “Imágenes y símbolos”, se explora el poder de las representaciones visuales para significar ideas. Asimismo, hay una introducción al conocimiento de dos manifestaciones de las imágenes simbólicas, las que tienen un origen sagrado o mitológico y las alegorías.

El bloque 3, “Medios de difusión de las imágenes”, pretende que los alumnos reparen en el papel que cumple la imagen en la prensa (diarios y revistas), la televisión y las exposiciones.

Los bloques “El cuerpo humano en la imagen” y “El cuerpo humano en la escultura”, que cierran el segundo grado, permiten conocer diversas ideas en torno de la corporeidad a través de las representaciones bi y tridimensionales del cuerpo retratado, desnudo o transfigurado, que los alumnos podrán analizar mediante sus significados culturales, simbólicos y psicológicos.

Tercer grado

El bloque 1, “Las imágenes del arte”, se orienta a que los alumnos descubran diferentes connotaciones del término “arte”, así como algunas de las funciones que ha tenido a lo largo del tiempo.

El bloque 2, “Acercamiento al mundo de las artes visuales”, trata de las diferentes profesiones especializadas en la producción, difusión, conservación y circulación de las imágenes y los objetos con valor artístico. Además, plantea la relación que los artistas y profesionales del arte

tienen con instituciones culturales que llevan a cabo una labor importante.

En los bloques 3 y 4, “El lenguaje de la abstracción geométrica” y “El lenguaje de la abstracción lírica”, los alumnos tendrán la oportunidad de experimentar con elementos del lenguaje plástico con el fin de crear producciones visuales no figurativas y conocer algunas de sus manifestaciones en culturas del pasado y en movimientos artísticos modernos.

El bloque que cierra el tercer grado es “Arte colectivo”, el cual plantea a los alumnos la realización de murales e instalaciones. Como cierre del curso, el bloque tiene la finalidad de integrar varios conocimientos adquiridos previamente.

Contenidos

Definen las *habilidades*, los *procedimientos* y los *conceptos* que los alumnos ponen en juego en

las tareas que realizarán con las artes visuales, de ahí que –para una mejor interpretación del programa– sea importante no confundirlos con actividades, ni con un simple listado de temas a tratar. Por el contrario, en los contenidos se conjugan el saber, el quehacer de la disciplina y la conciencia de ese hacer. Al final de cada uno se identifica el eje de trabajo al que pertenece.

Asimismo, el orden en que se presentan señala un posible recorrido, coherente y articulado, por el proceso educativo, que va de los aspectos generales a los particulares y de los simples a los más complejos. Por ello es recomendable seguir su secuencia, a fin de que los alumnos vayan integrando los conocimientos nuevos a los ya adquiridos. A continuación se señalan algunas características de los contenidos.

CONTENIDOS

- Exploración de diversas posibilidades de composición de las imágenes bidimensionales, manipulando la forma del soporte, así como el formato o tamaño de la misma:
 - Formas del soporte regulares: “apaisado” (horizontal), “acartelado” (vertical), cuadro, redondo.
 - Formas del soporte irregulares.
 - Formatos pequeños a murales.

El texto precedido por una bala (•) se refiere al quehacer de la disciplina.

Se presenta asociada a la habilidad o actitud que se busca favorecer en el alumno.

CONTENIDOS

- Interpretación de la imagen publicitaria empleando los conceptos de realidad y ficción:

- ¿Las imágenes publicitarias representan la realidad?
- ¿La deforman, simulan o falsean?
- ¿Por qué razón?
- ¿Tienen las representaciones falsas de la realidad algún efecto en lo individual o colectivo?

En algunos casos se sugieren preguntas que pueden plantearse a los alumnos con el fin de orientar y profundizar en el contenido.

CONTENIDOS

- Observación y análisis de las cualidades del paisaje natural, rural, urbano o industrial, ubicando:

- Principales componentes.
- Formas: regulares/irregulares; simples/complejas; geométricas/orgánicas.
- Organización: simetría/asimetría; ritmos y acentos visuales.
- Colores: matices, gamas, contrastes.
- Texturas.
- Materiales, naturales o artificiales.
- Luz: fuentes, calidad, dirección, intensidad y efectos que se producen, tales como reflexión, transparencias, etcétera.

Cuando se incluye una lista de conceptos como ésta, no se pretende que los alumnos trabajen de manera exhaustiva con todos en cada momento; más bien deben abordarse los que sean pertinentes con la actividad.

Aprendizajes esperados

De este modo se expresan los conocimientos y las habilidades que los alumnos habrán desarrollado al finalizar el trabajo con los bloques.

Los aprendizajes representan una guía que será de utilidad para que los docentes, e incluso los alumnos, dirijan el proceso educativo y orienten la evaluación. Un ejemplo es el siguiente.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Analiza la cualidades visuales del entorno natural y de los objetos empleando términos adecuados para expresar su experiencia sensorial.
- Emplea conceptos del lenguaje visual en la realización de creaciones de carácter personal que tengan como tema su relación con los entornos natural o urbano.

Comentarios y sugerencias didácticas

Los contenidos se acompañan de sugerencias y comentarios que facilitan la tarea del docente, tales como definiciones de términos y conceptos, aclaraciones del sentido de los contenidos e indicaciones de cómo abordarlos, ejemplos,

así como materiales y recursos en que puede apoyarse. Los comentarios y las sugerencias didácticas se encuentran señalados con números entre paréntesis al final de los contenidos y se desarrollan en un cuadro aparte. Por ejemplo:

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

1) El encuadre se puede definir como el tamaño relativo de la imagen, resultante de la distancia que existe entre el sujeto y el observador. En términos de apreciación, el encuadre es el responsable de que tengamos la impresión de estar cerca o lejos del motivo representado en la imagen.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Fernando Osorio Alarcón, " La función educativa de la fotografía", en *Didáctica de los medios de comunicación. Lecturas*, México, SEP, pp. 65-90.
- Libros del Rincón del acervo de Biblioteca de Aula:
 - Zoom.
 - Zoom en el arte.

El número entre paréntesis remite a los contenidos correspondientes.

Se ofrecen sugerencias de materiales didácticos para abordar los contenidos.

- Sitios de Internet:

<http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>, véase “Alfabetización visual”.

Para comprender directamente la influencia que tiene el encuadre sobre una misma imagen se pueden utilizar sencillos recursos a manera de “ventanas o marcos” realizados en papel o cartón, ya sean móviles o con aberturas fijas que, al superponerlas a las imágenes, dan vistas parciales de éstas. Por otro lado, para distinguir mejor los ángulos de visión se seleccionan diversos ejemplos de cada modalidad: aéreo (desde una gran altura), a ras del suelo, a la altura de los hombros, en diagonal de arriba hacia abajo o picada y en diagonal de abajo hacia arriba o contrapicada. Es recomendable consultar los materiales didácticos enlistados anteriormente.

Los comentarios amplían el sentido del contenido y orientan acerca de cómo puede ser desarrollado.

Propósitos del primer grado

- Fortalecer la creatividad, percepción y sensibilidad mediante la identificación y el manejo de los elementos básicos del lenguaje visual ligados a la figuración. Asimismo, se pretende valorar a la imagen como portadora de informaciones visuales sobre el mundo, partiendo de su función documental.
- Fomentar la apreciación de las cualidades visuales del entorno natural o urbano y participar en la realización de proyectos creativos individuales y colectivos que giren alrededor de esos ambientes.
- Interpretar, desde un punto de vista personal y estético, la forma y el contenido de distintas aproximaciones al paisaje, elaboradas por artistas y productores de imágenes en medios bi y tridimensionales.

Bloque 1. Las imágenes de mi entorno

PROPÓSITOS

- Descubrir usos y significados de las imágenes en el entorno cotidiano y en la sociedad actual.
- Conocer la función documental de la imagen para registrar y representar algún hecho o aspecto de la realidad.

CONTENIDOS

- Investigación y discusión acerca de los usos y significaciones personales y colectivas que se dan a las imágenes en la vida cotidiana: *Contextualización* (1)
 - Yo mismo.
 - En mi familia.
 - En mi comunidad: barrio, pueblo, ciudad.
- Utilización de imágenes del entorno en un proyecto creativo: *Expresión* (2)
- Identificación de temas en la fotografía de prensa. *Apreciación* (3)
- Interpretación de fotografías de prensa, contrastando la información visual que ofrecen con la información escrita que las acompaña: *Apreciación* (4)
 - ¿Qué representan esas fotografías?
 - ¿Qué quieren decirnos?
- Análisis comparativo de esas fotografías considerando los siguientes aspectos: *Apreciación*. (5)
 - ¿Qué hace a una imagen documental más impactante que otra?
 - ¿Tiene cualidades estéticas?, ¿cuáles son?
- Indagación del trabajo realizado por fotógrafos documentalistas reconocidos en el ámbito local, nacional o internacional: *Contextualización* (6)
 - ¿Qué temas trabajan esos fotógrafos?
 - ¿Cuáles de sus fotografías me gustan y por qué?
- Realización de un reportaje visual a través del cual se documente algún tema, una experiencia o un hecho relevante para el alumno. *Expresión* (7)

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Identifica la diversidad de imágenes de su entorno.
- Describe las cualidades visuales de las imágenes documentales.
- Ubica el trabajo de diversos autores que han trabajado en el ámbito del fotoperiodismo y del reportaje visual.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Este contenido puede abordarse a partir de la selección de imágenes que los alumnos consideren representativas de sus gustos e intereses. Es recomendable que primero investiguen individualmente y des-

pués se comente en el grupo los resultados para encontrar apreciaciones coincidentes y diferentes. Para guiarla pueden plantearse los siguientes interrogantes:

- ¿Qué imágenes hay en mi habitación, en mis cosas?
- ¿Qué representan?
- ¿Dónde y cómo las conseguí?
- ¿Qué significan para mí?

Preguntas similares se pueden hacer en el caso de las fotos familiares y de las imágenes que hay en su casa (cuadros, carteles, calendarios, cromos). Para trabajar con las imágenes del entorno, los alumnos pueden seleccionar algún espacio público que frecuenten (calle, comercio, institución, templo) y hablar de las imágenes que más llamen su atención.

- 2) Los proyectos pueden concretarse en formatos como revistas, diarios, libros, *collages*, donde se combinen distintos medios de producción visual como la fotografía y el dibujo.
- 3) Una clasificación de temáticas de la fotografía de prensa puede ser: sucesos políticos y sociales, retratos individuales y colectivos, imágenes de la vida diaria, naturaleza y medio ambiente, deportes, ciencias, manifestaciones culturales (artes y tradiciones).
- 4) Se pretende que los alumnos se acerquen a medios de información, como diarios o revistas informativas, y analicen su contenido visual. Entre las publicaciones que presentan imágenes documentales de calidad están las revistas *National Geographic*, *México Desconocido* y *Cuartoscuro*, las cuales se recomienda consultar. Este contenido se puede interrelacionar con el programa de Español del primer grado.
- 5) Las cualidades estéticas de la fotografía dependen del manejo que su autor haya hecho de la composición y de los recursos técnicos que le ofrece el medio fotográfico. Entre los principales elementos de composición fotográfica se pueden mencionar la forma, el tono (contraste de luz y sombra), el ritmo visual, la textura visual, el color, el encuadre, la profundidad de campo (rango de enfoque) y el ángulo de visión. Varios fotógrafos han aprovechado estos elementos para dar mayor impacto a los motivos visuales o escenas que captan, trascendiendo así el simple registro de las mismas.
- 6) En México existe una tradición importante de fotógrafos documentales. Algunos autores notables son los hermanos Casasola, los hermanos Mayo, Nacho López, Héctor García, Pedro Valtierra, Francisco Mata, Mariana Yampolski, Graciela Iturbide, Maya Goded, Lola Álvarez Bravo, Marco Antonio Cruz, Pablo Ortiz Monasterio, entre otros.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en el acervo de Biblioteca Escolar:
 - Mirada y memoria. Archivo fotográfico Casasola, México, 1900-1940.
 - Jefes, Héroes y caudillos, Fondo Casasola.
 - Al paso del tiempo, José Luis Neyra.
 - Yo, el ciudadano, Nacho López.
 - Destellos fotográficos de México.
 - Circo callejero.
- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*.

Lám. 26. *Diego Rivera con ayudantes realizando el mural del cárcamo del río Lerma*, de Juan Guzmán.

Lám. 33. *Hikuri Neyra*, de Pablo Ortiz Monasterio.

- Sitios en Internet:
 - www.fotoperiodismo.org
 - <http://www.cuartoscuro.com/>
 - www.zonezero.com
 - <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/special/yampolsky/mariana.htm>
 - http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/special/manuel_a_b/
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véase *Juan Rulfo: fotógrafo; El cazador de sombras*.

En el ámbito internacional se pueden mencionar a fotógrafos como Robert Capa (fotografía de guerra), Henri Cartier Bresson, Walker Evans, Dorothea Lange, Robert Doisneau (fotografía cotidiana); Diane Arbus, Josef Koudelka, Sebastião Salgado (documento social); Frans Lanting (naturaleza).

- Sitios en Internet:
 - <http://www.masters-of-photography.com/index.html>
 - <http://www.nationalgeographic.com/photography/biographies/index.html>

7) Para ver ejemplos de reportajes visuales o ensayos fotográficos se recomienda consultar los siguientes sitios en Internet:

“Un día en la vida de África”. Fotógrafos de 24 países recorren los países del continente africano para dar una visión de sus características, su vida y su gente. Disponible en el portal del periódico *The Washington Post* de EUA (página en inglés).

– <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/photo/world/africa/index.htm>

“Premios Pulitzer”. Sitio web de la Fundación Pulitzer que otorga premios a periodistas y escritores. Se pueden consultar las fotografías y reportajes gráficos ganadores del premio desde 1995 a la fecha. Se sugiere realizar la búsqueda en la barra superior (cronología), bajo la categoría de *Feature Photography*, y en el rubro *Works* (página en inglés).

– <http://www.pulitzer.org/>

Ejemplo: <http://www.pulitzer.org/year/2000/feature-photography/works/>

“World Press Photo”. Sitio web de esta organización independiente, con sede en Ámsterdam, dedicada a la difusión de la fotografía periodística. Cada año convoca a un concurso de fotoperiodismo en diversas categorías y otorga reconocimientos a lo mejor del fotoperiodismo mundial (página en inglés).

– <http://www.worldpressphoto.nl/>

Se recomienda que los alumnos trabajen este contenido en equipo e investiguen previamente acerca de los temas a tratar. Asimismo, se pueden trabajar en formatos de revista, periódico o mural, empleando medios como la fotografía y el dibujo.

Bloque 2. ¿Qué es la imagen figurativa?

PROPÓSITOS

- Conocer las características de las imágenes figurativas y distinguir algunas de sus variantes a través de representaciones realistas y no realistas.

CONTENIDOS

- Observación y comparación de imágenes figurativas elaboradas con diferentes estilos, distinguiendo: *Apreciación (1)*
 - Imágenes realistas.
 - Imágenes no realistas.
- Análisis de imágenes figurativas realistas, fijándose en el manejo de los siguientes elementos plásticos: *Apreciación (2)*
 - ¿Cómo son las formas?
 - ¿Hay detalles?
 - ¿Qué colores se utilizan? ¿Corresponden con lo que perciben nuestros ojos?
 - ¿Cuántas texturas observo?
- Investigación acerca de la obra de un artista o estilo artístico de carácter figurativo realista. *Contextualización (3)*
- Realización de imágenes figurativas con cierto grado de realismo en diferentes proyectos creativos. *Expresión (4)*
- Análisis de imágenes figurativas no realistas, fijándose en el manejo de los siguientes elementos plásticos: *Apreciación (5)*
 - ¿Cómo son las formas?
 - ¿Qué cambios hizo el artista para representar el sujeto? ¿Deformó, omitió o añadió algo?
 - ¿Qué colores hay? ¿Corresponden con la realidad?
 - ¿Hay texturas? ¿Cómo son?
- Realización de imágenes figurativas no realistas en diferentes proyectos creativos. *Expresión (6)*
- Investigación acerca de la obra de un artista o estilo artístico de carácter figurativo no realista. *Contextualización (7)*

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Utiliza diversos recursos visuales para crear imágenes figurativas.
- Identifica los elementos plásticos de imágenes figurativas realistas y no realistas.
- Identifica la obra de algún artista mexicano o extranjero que se ubique en el ámbito de lo figurativo.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Las imágenes figurativas realistas son aquellas que representan de manera detallada la apariencia externa de los objetos, los lugares o las personas, tratando de imitar sus rasgos, proporciones, colores y

texturas. Por su parte, las imágenes figurativas no realistas representan las características generales de las cosas, haciendo uso de la síntesis de los elementos visuales, su deformación o estilización.

- 2) En este contenido se busca que los alumnos describan las imágenes de manera detallada, empleando palabras cada vez más precisas para identificar las cualidades visuales de los objetos o las personas representados. Ejemplos de imágenes realizadas en un estilo figurativo realista se pueden encontrar en varias culturas del mundo, aunque sobre todo abundan en el arte occidental (por ejemplo, en Grecia y Roma de la Época Clásica, en el arte europeo de los siglos xv al xix, principalmente en el Renacimiento y el Neoclasicismo, y en el arte mexicano academicista del siglo xix y principios del xx.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Videos:
 - Palettes: Santa Ana, la Virgen y el niño, Leonardo da Vinci; Banquete en casa de Leví, El Veronés; La virgen del canciller Rolin, Jan van Eyck; El astrónomo, Jan Vermeer.
 - Cuéntame un cuadro: La ofrenda, Saturnino Herrán; Autorretrato múltiple, Juan O’Gorman; Las futbolistas, Ángel Zárraga.
 - Libros del Rincón de los acervos de Bibliotecas de Aula y Escolar:
 - La Europa del Renacimiento.
 - Leonardo da Vinci.
 - El arte griego.
 - Detective de fraudes artísticos.
 - Historia de la pintura.
 - Sitios en Internet:
 - <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>
 - Véanse Salvador Dalí y “Artistas del proyecto Cómo ves” (Bellini, Caravaggio, Canaletto, Leonardo, Holbein, Rafael).
- 3) Dada la amplitud de artistas que se pueden incluir en el ámbito de la figuración realista, se recomienda organizar el trabajo al interior del grupo a partir de ciertos criterios –por épocas, medios de producción visual o nombres de artistas–, de tal manera que se analicen una mayor variedad de ejemplos. Consultar los materiales enlistados en la nota anterior.
- 4) Se aconseja que los alumnos elijan un motivo concreto –persona u objeto– para representarlo a través de formas, colores y texturas que sean cercanas a su percepción. El trabajo debe basarse en la observación de los rasgos que identifican a ese motivo, para después tratar de representarlo en un dibujo sencillo. En caso de que el profesor domine la técnica del dibujo al natural o de imitación, puede introducirlo a partir de este contenido.
- 5) Es recomendable hacer una lectura comparada de imágenes figurativas realistas y no realistas, que coincidan en temas o motivos y que hayan sido elaboradas en distintas épocas y con diferentes técnicas. Las imágenes figurativas con diversos grados de estilización son comunes en la pintura, la escultura, los textiles o la cerámica de América, África y Asia.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Videos:
 - Cuéntame un cuadro: El baño, Julio Castellanos; El circo, María Izquierdo; El Verano, Antonio Ruiz (El Corso).
- Libros del Rincón del acervo de Biblioteca Escolar:

- Picasso: el genio de la pintura del siglo xx.
 - Los días y los dioses del Códice Borgia.
 - Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*.
 - Lám. 15. *Pintura rupestre*, Cueva Pintada, Sierra de San Francisco.
 - Lám. 18. *El circo*, de María Izquierdo.
 - Lám. 23. *Sabino*, de Sergio Hernández.
 - Lám. 27. *La fiesta*, de Rodolfo Morales.
 - Lám. 28. *Si se levanta la presa*, de Félix Jiménez Chino.
 - Lám. 29. *América*, de Arturo Elizondo.
 - Lám. 37. *El bombardeo de Odessa*, de Abel Quezada.
 - Lám. 30. *Ensayo*, de Miguel Covarrubias.
 - Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
 - Véase “El Guernica, de Picasso”.
- 6) En este proyecto, las cualidades formales y cromáticas del motivo elegido deben ser modificadas, cambiando los colores originales y haciendo deformaciones o sintetizando el aspecto del objeto en cuestión.
- 7) Las representaciones no realistas son comunes en el arte de diversas culturas antiguas, en el arte popular y en el arte moderno.
- Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:
- Libros del Rincón de los acervos de Bibliotecas de Aula y Escolares:
 - Posada: monografía de 406 grabados de José Guadalupe Posada.
 - Picasso: el genio de la pintura del siglo xx.
 - Abel Quezada.
 - María cumple 100 años.
 - Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
- Véanse “José Chávez Morado” y “Desnudo en gris, de Rufino Tamayo”.

Bloque 3. Composición de la imagen: formatos y encuadres

PROPÓSITOS

- Conocer y experimentar con el formato y el encuadre como recursos de composición visual de imágenes bidimensionales.

CONTENIDOS

- Análisis de la composición de imágenes bidimensionales, tomando como punto de partida el formato en que han sido realizadas: *Apreciación (1)*
 - Formas del soporte regulares: rectángulos horizontales o “formato apaisado”, rectángulos verticales o “formato acartelado”, cuadrado; circular, ovalado.
 - Formas del soporte irregulares.
- Exploración de las posibilidades de composición utilizando soportes de formas y tamaños distintos: *Expresión (2)*
 - Formas del soporte regulares: rectángulos horizontales o “formato apaisado”, rectángulos verticales o “formato acartelado”, cuadrado, circular, ovalado.
 - Formas del soporte irregulares.
- Análisis comparativo de imágenes artísticas o documentales considerando: *Apreciación (3)*
 - Encuadres.
 - Ángulos de visión: aéreo, a nivel del suelo, en diagonal arriba o picada, en diagonal abajo o contrapicada.
- Exploración de diferentes posibilidades de composición de las imágenes bidimensionales considerando el encuadre: *Expresión (4)*
 - Encuadres cerrados y abiertos.
- Investigación acerca de algunos dispositivos tecnológicos empleados en la elaboración de imágenes, tales como: *Contextualización (5)*
 - Cámara oscura.
 - Cámara fotográfica.
- Indagación acerca de los materiales de creación visual de origen tradicional más empleados en México. *Contextualización (6)*

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Emplea de manera creativa recursos de composición visual en la realización de producciones bidimensionales.
- Identifica la influencia del encuadre y del formato en la realización de una imagen.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) El término “formato” se refiere tanto al tamaño absoluto de la imagen, es decir, a sus dimensiones reales, como a la *forma del soporte* en que está plasmada. Así, la primera acepción del término incluye un

rango de formatos que va de la miniatura al mural; mientras que en su segundo significado podemos hablar de formatos rectangulares (con orientación vertical y horizontal), cuadrados, circulares, ovalados e irregulares. En este contenido se trabajará sólo éste último significado. Al observar la composición de obras plásticas es importante subrayar la relación que existen entre la forma del espacio visual en que está plasmada y el acomodo de los elementos representados en su interior. Así, se recomienda iniciar por identificar el eje (dirección principal) en que se “lee” la imagen (éste puede ser horizontal, vertical, diagonal, circular, piramidal). A partir de esto se puede conocer si la composición es simétrica o asimétrica y, asimismo, saber si los elementos representados en la imagen siguen un cierto orden y coherencia. Lo anterior involucra un primer nivel, básico, de análisis de la composición visual. Para profundizar en este concepto se recomienda la lectura de:

Villanueva, Carlos, “Composición en la pintura”, en *Curso de Didáctica de los medios de comunicación. Libro de lecturas*, México, SEP, pp. 33-64.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*.

Lám. 12. *El hombre creador*, de José Clemente Orozco. (Ejemplo de composición plástica en formato circular.)

Lám. 20. *Los cuatro jinetes del Apocalipsis*, de Juan Gerson. (Ejemplo de composición plástica en formato ovalado.)

Lám. 25. *El diablo en la iglesia*, de David Alfaro Siqueiros. (Ejemplo de composición plástica en formato rectangular vertical.)

Lám. 39. *Ensayo*, de Miguel Covarrubias. (Ejemplo de composición plástica en formato rectangular horizontal.)

- Sitios en Internet:

– <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véase “Alfabetización audiovisual: composición”.

- 2) Una vez que se hayan observado en el grupo las diferentes formas de soporte que tienen las obras plásticas, y analizado su composición, se propone que los alumnos realicen sus propios diseños empleando la variedad de formas del soporte disponibles. Para ello, se recomienda organizar el trabajo en equipos y distribuir cada tipo de formato (rectangulares horizontal y vertical, cuadrado, circular, ovalado e irregular) en el grupo, a fin de que se trabaje toda la variedad propuesta. Asimismo, es recomendable que el profesor oriente el trabajo de composición visual planteándolo como un problema. Por ejemplo: “Para pintar yo tengo un rectángulo muy alargado. ¿Cómo podría adecuar y distribuir los elementos visuales de mi diseño para abarcar todo el espacio disponible?, ¿qué pasaría si lo volteo en el sentido contrario?, ¿y si fuera circular u ovalado?, ¿si combino diferentes formas para hacer un formato irregular?”. De esta manera, el alumno puede entender la relación que existe entre la forma del soporte y la composición.
- 3) El encuadre se puede definir como la distancia relativa que existe entre el sujeto u objeto representado y el observador, así, el encuadre es el responsable de que tengamos la impresión de estar cerca o lejos del motivo principal de la imagen. Para comprender directamente la influencia que tiene el encuadre sobre una misma imagen se pueden utilizar sencillos recursos a manera de “ventanas o marcos” realizados en papel o cartón, ya sean móviles o con aberturas fijas que, al superponerlas a las imágenes, dan vistas parciales de las mismas. Por otro lado, para distinguir mejor los ángulos de visión se pueden seleccionar diversos ejemplos de imágenes en las que se muestren los siguientes tipos: ángulo de visión aéreo (desde

una gran altura), a nivel del suelo, a la altura de los hombros, en diagonal de arriba hacia abajo o picada, y en diagonal de abajo hacia arriba o contrapicada.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Osorio Alarcón, Fernando, "La función educativa de la fotografía", en *Curso de didáctica de los medios de comunicación. Libro de lecturas*, México, SEP, pp. 65-90.
 - Libros del Rincón del acervo de Biblioteca de Aula:
 - Zoom.
 - Zoom en el arte.
 - Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
- Véase "Alfabetización visual: encuadre".

4) Para abordar este contenido se recomienda que los alumnos empleen cámaras fotográficas sencillas, a través de las cuales hagan distintos encuadres de un mismo motivo o sujeto, alejándose o acercándose al mismo, y que después comparen el resultado de cada encuadre.

5) Los recursos enlistados han de considerarse sólo como sugerencias para realizar la investigación, pues los alumnos pueden proponer otros instrumentos que conozcan.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón del acervo de Biblioteca de Aula:
 - Destellos fotográficos de México.
 - Videos
 - Palettes: El astrónomo, Jan Vermeer (fragmento donde se habla de la cámara oscura).
 - Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
- Véase "Jan Vermeer y la cámara oscura".

6) Existe una amplia variedad de materiales tradicionales que se pueden clasificar por su uso en soportes (como el papel amate, pieles de animales o maderas), pigmentos (de origen mineral, animal o vegetal para teñir, entintar o pintar) y herramientas (piedras, fibras, pinceles). Asimismo se pueden incluir otros materiales que no entran en estas categorías, pero que se emplean para crear imágenes, como plumas, conchas, cuentas, etcétera.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- *Artes de México* (revista-libro disponible en Centros de Maestros), números 3, 14, 19, 24, 30, 35, 38, 42, 44, 45 y 53.
- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 8. *Máscara del estado de Guerrero*, Raúl Corona.
 - Lám. 28. *Si se levanta la presa*, Félix Jiménez Chino.
- Sitios en Internet:
 - http://www.mexicodesconocido.com.mx/espanol/cultura_y_sociedad/arte_popular/
 - <http://www.uv.mx/popularte/flash/>

Bloque 4. La naturaleza y el espacio urbano en la imagen

PROPÓSITOS

- Expresar ideas, emociones o experiencias acerca de la naturaleza o la ciudad mediante la elaboración de imágenes.
- Reconocer el valor estético y sociocultural de diversas representaciones de la naturaleza y el espacio urbano en el artes visuales de México y de otros países.

CONTENIDOS

- Observación y análisis de las cualidades visuales del paisaje natural, rural, urbano o industrial, ubicando: *Apreciación* (1)
 - Principales componentes. (2)
 - Formas: regulares o irregulares; simples o complejas; geométricas u orgánicas.
 - Organización: simetría o asimetría; ritmos y acentos visuales.
 - Colores: matices, contrastes.
 - Texturas.
 - Materiales: naturales o artificiales.
 - Luz y efectos que se producen, tales como reflejos o transparencias. (3)
- Análisis de diversos acercamientos al paisaje natural y urbano en imágenes del arte mexicano e internacional de varias épocas: *Apreciación* (4)
 - Representaciones figurativas realistas.
 - Representaciones figurativas no realistas
 - Interpretaciones abstractas.
- Manifestación de ideas, sentimientos o experiencias suscitados por el entorno natural, rural o urbano mediante la elaboración de imágenes figurativas o abstractas. *Expresión*.(5)
- Comparación de representaciones visuales del espacio en imágenes artísticas: *Apreciación* (6)
 - Representaciones del espacio frontales y planas.
 - Representaciones del espacio en perspectiva angular.
- Realización de imágenes a través del uso de la fotografía, la pintura o el video, en las que se representen temas y preocupaciones de carácter social relacionados con la naturaleza, tales como: *Expresión* (7)
 - Destrucción del medio ambiente.
 - Transformación del paisaje por la acción humana.
 - Sentido de pertenencia.
 - Unidad o dualidad naturaleza-cultura.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Analiza las cualidades visuales del entorno natural y de los objetos, empleando términos adecuados para expresar su experiencia sensorial.

- Emplea elementos del lenguaje visual en la realización de creaciones de carácter personal que tengan como tema su relación con los entornos natural y/o urbano.
- Identifica la obra de diversos artistas mexicanos y extranjeros, que se inspire en la naturaleza y la ciudad.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Este contenido se basa en la “lectura” del entorno y tiene como fin desarrollar la percepción y sensibilidad del alumno hacia las cualidades visuales del medio físico, mismo que puede observarse en su totalidad o en alguna de sus partes. Se recomienda que este contenido sea retomado de manera constante a lo largo del bloque, aplicándolo a distintas circunstancias. Asimismo, se puede interrelacionar con los aprendizajes obtenidos en las asignaturas Geografía y Biología del primer grado.
- 2) Por componentes se entiende los elementos naturales, tales como vegetación, fauna, relieve, recursos acuíferos, cielo, además de los elementos culturales como arquitectura, caminos, industrias, etcétera.
- 3) Para abordar este contenido se sugiere que los alumnos registren sus percepciones visuales, experiencias y emociones. Es recomendable hacer visitas grupales a algún espacio natural o arquitectónico de interés, durante las cuales elaboren una bitácora o memoria de observaciones. A fin de orientarlos, se pueden plantear preguntas que favorezcan la integración de la experiencia sensitiva con el proceso creativo, por ejemplo:

- ¿Cómo es el entorno?, descripción del relieve, vegetación, fauna, cielo, agua, clima en distintos momentos del año, o bien la descripción de caminos, espacios públicos, publicidad urbana, arquitectura, paisajes industriales, etcétera.
- ¿Qué formas, colores, texturas, etcétera, observo?
- ¿Se percibe alguna organización de los elementos de ese entorno? ¿Cómo es?

Asimismo, se recomienda promover la investigación y exploración atenta de la diversidad de ambientes naturales y urbanos, tanto aquellos en los que se desenvuelven los alumnos, como de otros que no les sean familiares, para que reflexionen y discutan acerca de sus experiencias.

- 4) Las representaciones realistas del paisaje se pueden encontrar en el arte académico; mientras que las representaciones no realistas son características de varios movimientos plásticos, como en el paisaje romántico, impresionista, surrealista, cubista, expresionista, naif, o en el arte popular indígena o mestizo. En México existe una amplia tradición artística respecto al tema del paisaje natural o urbano, tanto en la pintura de caballete como mural, en la fotografía y el grabado. Se recomienda elegir una amplia diversidad de aproximaciones plásticas de origen académico, popular y modernas, con diversos grados de realismo y complejidad conceptual (desde aquellas meramente descriptivas, hasta las de carácter metafórico). En cualquiera de las aproximaciones mencionadas, la apreciación del manejo de la luz (realista o no) mediante los elementos del tono y el color es un factor importante a considerar.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en el acervo de Bibliotecas Escolar y de Aula:
 - Érase una ciudad.
 - Detective de fraudes artísticos.
 - La invención de la pintura.
 - Los días y los dioses del Códice Borgia.
 - Vincent van Gogh: El puente de Arles.
 - Historia de la pintura.

- Videos:
 - Cuéntame un cuadro: La ola roja, Joaquín Clausell; La nube sobre el valle de México, Gerardo Murillo (Dr. Atl).
 - Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 1. *Anarquía arquitectónica en la ciudad de México*, Lola Álvarez Bravo.
 - Lám. 3. *La nube*, Gerardo Murillo (Dr. Atl).
 - Lám. 17. *El cabrío de San Ángel*, José María Velasco.
 - Lám. 30. *Viento y piedra*, Irma Palacios.
 - Lám. 37. *El bombardeo de Odessa*, Abel Quezada.
 - Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
 - Véase: “*El paisaje romántico, Los animales de Franz Marc, Johann Moritz Rugendas en México, Joaquín Clausell: impresionista mexicano y Land Art*”.
 - <http://virtualmuseum.ca/Exhibitions/Landscapes/home-s.html>
- Panoramas. El paisaje de Norte América en el arte
- 5) En caso de que los alumnos trabajen representaciones figurativas se les pueden plantear las siguientes preguntas:
- ¿Qué es un paisaje? ¿Dónde los he visto?
 - ¿Qué podemos comunicar a través de un paisaje?
- Por otro lado, si sus producciones son abstractas se pueden trabajar cuestionamientos como:
- ¿Qué me evoca ese entorno?
 - ¿Cómo puedo plasmarlo a través de formas, colores o texturas?
- 6) En este contenido se pretende que los alumnos *sólo* identifiquen dos maneras de representar el espacio tridimensional sobre superficies planas. La primera consiste en una representación que provee una sola vista (frontal o de perfil) del sujeto y del espacio representados, mostrándolos como si éstos fueran planos superpuestos en dirección vertical. Los pictogramas de los códigos prehispánicos, los murales de las tumbas egipcias o algunas representaciones del arte popular, son ejemplos de este método.
- El segundo tipo de representación que se aborda en este contenido es la perspectiva angular, que intenta representar la tridimensionalidad del espacio sobre una superficie plana a través de ilusiones ópticas producidas geoméricamente. Se distinguen varios tipos de perspectiva: con un solo punto de fuga situado en el centro, con múltiples puntos de fuga; aérea o también llamada “a vista de pájaro”. Se pueden encontrar ejemplos de cada uno en el arte europeo a partir del Renacimiento, así como en la pintura de paisaje de México de los siglos XIX y XX.
- Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:
- Libros del Rincón en el acervo de Biblioteca Escolar:
 - Los días y los dioses del Códice Borgia.
 - Escribir con imágenes.
 - La Europa del Renacimiento.
 - Historia de la pintura.
 - Geometría y el mundo.
 - Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 11. *La plazuela de Guardiola*, Casimiro Castro y J. Campillo.

Lám. 16. *Puesto de mercado*, anónimo.
Lám. 23. *Sabino*, Sergio Hernández.
Lám. 24. *Santa Anita*, Diego Rivera.
Lám. 28. *Si se levanta la presa*, Félix Jiménez Chino.
Lám. 36. *Tránsito en espiral*, Remedios Varo.

- Sitios en Internet:

- <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>

Véase: “Artistas del proyecto *Cómo ves*” (Oscar Blumner, André Derain, George Bellows, Pieter Bruegel, Canaletto, August Macke, Piranesi y Vincent van Gogh).

- 7) Este contenido puede abordarse a través de un proyecto colectivo en el cual los alumnos exploren las posibilidades que les brinda la imagen para reflexionar acerca de su realidad. Se recomienda trabajar a partir de la experiencia cotidiana, remitiéndose a las interacciones positivas o negativas que ellos establecen con el medio ambiente en un sentido amplio. Como parte del desarrollo se sugiere realizar una investigación acerca de los artistas locales, nacionales o internacionales cuya obra se relacione con alguno de los temas propuestos, ya que para varios artistas contemporáneos la naturaleza adquiere resonancias políticas, estéticas o psicológicas, y es a través de su obra que buscan llamar la atención acerca de la relación del hombre con el medio natural. Asimismo, se puede entrevistar a familiares, amigos o vecinos, con el fin de ubicar los principales cambios, positivos y negativos, que han ocurrido en el paisaje y las consecuencias que esto ha traído a lo largo del tiempo. La información generada de lo anterior puede ser utilizada por los alumnos en la elaboración del contenido de reportajes visuales, pinturas murales o videos, añadiendo una dimensión estética al proyecto mediante la aplicación de los aprendizajes adquiridos en los bloques anteriores.

Bloque 5. La naturaleza y el espacio urbano en la escultura

PROPÓSITOS

- Expresar ideas, emociones o experiencias acerca de la naturaleza o la ciudad mediante la elaboración de esculturas.
- Reconocer el valor estético y sociocultural de diversas representaciones de la naturaleza y el espacio urbano en la escultura de México y de otros países.

CONTENIDOS

- Observación de las cualidades del entorno natural o urbano a partir de sus: *Apreciación* (1)
 - Formas.
 - Volúmenes.
 - Dimensiones de sus componentes.
 - Texturas.
 - Materiales.
- Descripción de obras escultóricas que tengan como tema a la naturaleza, considerando los siguientes aspectos: *Apreciación* (2)
 - Manejo de las formas.
 - Manejo del volumen.
 - Dimensiones.
 - Texturas y acabados.
 - Técnicas y materiales empleados.
- Manifestación de ideas, sentimientos o experiencias suscitados por los entornos natural, rural o urbano por medio de la elaboración de obras tridimensionales de tipo figurativo o abstracto, atendiendo a conceptos de composición tridimensional: *Expresión* (3)
 - Forma.
 - Volumen.
 - Dimensiones.
 - Textura.
 - Técnica.
- Investigación acerca del sentido religioso, mágico, decorativo o artístico de representaciones escultóricas del mundo natural realizadas en culturas de diferentes contextos geográficos y temporales: *Contextualización* (4)
 - ¿Qué significan?
 - ¿Quiénes las hicieron y en qué época?
 - ¿Cuál fue su función?
- Indagación y selección de obras de artistas visuales contemporáneos que trabajen en medios como la escultura, la instalación o la intervención del entorno, y que empleen imágenes de la naturaleza o la ciudad para expresar, evocar o representar temas y preocupaciones de carácter social, tales como: *Contextualización* (5)

- Conservación de los recursos naturales.
- Transformación del entorno natural y urbano.
- Dualidad naturaleza-cultura.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Analiza las cualidades visuales del entorno natural y/o urbano, empleando términos adecuados para expresar su experiencia sensorial.
- Emplea elementos del lenguaje visual en la realización de creaciones escultóricas que tengan como tema su relación con los entornos natural y/o urbano.
- Identifica la obra de diversos escultores mexicanos y extranjeros cuya obra se inspire en la naturaleza.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Al igual que en el bloque anterior, se pretende que los alumnos adquieran nuevos elementos conceptuales para analizar las características visuales de su entorno, en este caso, referido a su naturaleza espacial. Entre estos conceptos básicos están la forma, que es la configuración general de algo, reconocible a partir de su contorno o perfil. El volumen, que corresponde al espacio que ocupa una forma. La dimensión o tamaño absoluto del objeto. Se recomienda iniciar el trabajo con este contenido mediante la observación de objetos naturales previamente seleccionados por el docente, cuyo análisis resulte de interés. Por ejemplo, se puede reconocer la forma simétrica y rítmica de una hoja de helecho; el volumen cilíndrico y la textura áspera de un cactus, las facetas de una piedra con varias aristas, o bien los pliegues e irregularidades de un pimiento. Este mismo ejercicio se puede trasladar a la observación del espacio natural, durante la cual es recomendable que el alumno realice una bitácora en la que registre las características visuales y táctiles de los elementos que llamen su atención.
- 2) Al analizar las representaciones de la flora y la fauna en obras escultóricas es recomendable contar con ejemplos de diferentes culturas y épocas. Muestras notables se pueden encontrar en prácticamente todas las civilizaciones del pasado, como las de Mesopotamia, Egipto, China, África y de la América prehispánica. Por otra parte, en el arte moderno y contemporáneo podemos hallar diversas interpretaciones de la naturaleza con un carácter abstracto (con la obra de Constantin Brancusi, Jean Arp, Henry Moore, Barbara Hepworth, David Smith, entre otros); o bien planteamientos artísticos de orden conceptual (escultura surrealista, *Land Art*). Al plantearse el análisis se pueden hacer preguntas como, ¿qué animal o planta representan?, ¿son realistas o estilizadas?, ¿en qué materiales están realizadas? En cuanto al análisis del concepto de forma se pueden plantear los siguientes cuestionamientos: ¿son descriptivas (con muchos detalles) o hay pocos detalles (sintéticas)?, ¿hay formas geométricas u orgánicas?, ¿el diseño es simétrico o asimétrico? En cuanto al volumen, ¿es sólido (cerrado) o hay huecos (abierto)?, ¿es redondo o tiene ángulos rectos? Asimismo se pueden describir toda la gama de texturas y acabados; mientras que los materiales se pueden clasificar por su origen en orgánicos (madera, hueso), minerales (piedra, barro, yeso), metálicos o sintéticos. Finalmente, las técnicas escultóricas se pueden ubicar en cuatro grandes grupos: modelado, tallado, fundición y ensamblaje o construcción. Se sugiere trabajar este contenido a partir de la visita a sitios arqueológicos o espacios de escultura, museos, casas de cultura, espacios públicos abiertos, entre otros, para que los alumnos mantengan un acercamiento directo a las obras y no sólo a través de reproducciones impresas.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en el acervo de Biblioteca de Aula:
 - La escultura desde la antigüedad hasta hoy. Las épocas, las técnicas, los artistas.
- Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>Véanse “*Land Art*” y “Constantin Brancusi”.
- <http://redescolar.ilce.edu.mx/>

Véase “Artistas del proyecto *Cómo ves*” (Andy Goldsworthy, Christo y Robert Smithson).

- 3) Dependiendo de la técnica que se seleccione para realizar el proyecto, los elementos de composición de la escultura que se mencionan en el contenido cobrarán mayor o menor relevancia, por lo que es necesario que el docente haga una selección cuidadosa de los mismos. Si el trabajo escultórico se enfoca de manera individual se pueden poner en práctica técnicas sencillas y utilizar materiales accesibles, como el modelado en arcilla, masa de sal, plastilina o pasta de papel; el vaciado en yeso y el tallado de barras de jabón o cera. Si, por el contrario, se opta por elaborar producciones colectivas, es recomendable trabajar el ensamblaje, utilizando materiales reciclados de diverso tipo, o bien realizar instalaciones escultóricas situadas en lugares abiertos o al interior del espacio de la escuela, en las que puedan utilizarse los elementos del medio como materia para su creación (hojas, ramas, piedras, tierra, objetos encontrados, etcétera). De elegirse esta última opción se recomienda introducir a los alumnos en la apreciación del llamado *Land Art* y de la instalación.
- 4) En casi todas las culturas tradicionales antiguas y actuales se encuentran una gran variedad de ejemplos que muestran un proceso de reinterpretación de la naturaleza como tótem, tales como animales, plantas, elementos del clima, relieve y paisaje. Estas representaciones zoomorfas, fitomorfas o antropomorfas se pueden encontrar en las civilizaciones orientales, precolombinas, egipcia, africanas y en el arte popular indígena de México.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- *Artes de México* (revista-libro disponible en Centros de Maestros), números 7, 11, 17 y 32.
- Sitios en Internet:
 - Simbolismo de los animales prehispánicos.
 - <http://www.conaculta.gob.mx/templomayor/simbolismo/intro.html>

- 5) La obra de los artistas que realizan intervenciones en el entorno natural se puede relacionar con el movimiento *Land Art*, surgido en la década de 1960 en Estados Unidos y Europa. Estos artistas se caracterizan por emplear materiales de la misma naturaleza para crear sus obras de carácter escultórico y, asimismo, por utilizar los fenómenos del ambiente, como la erosión, la congelación, el movimiento de las estrellas y el Sol como parte de las mismas obras. Algunos artistas que trabajan en esta línea, como Christo, Robert Smithson, Andy Goldsworthy, Walter de Maria o Helen Escobedo, intentan subrayar las diferencias entre naturaleza y civilización o llamar la atención sobre distintos asuntos estéticos y políticos. Por otro lado, en el arte moderno y contemporáneo la ciudad ha sido retomada como tema o motivo plástico por artistas como Yannis Kounellis y Olafur Eliasson, ya sea a través de la representación de arquitecturas, objetos, estructuras ambientes, o de manera más abstracta y conceptual, por medio de materiales de origen industrial y de la recreación de atmósferas y fenómenos naturales a través de tecnologías.

Propósitos del segundo grado

- Fomentar una actitud crítica hacia los mensajes publicitarios por medio de la observación de los elementos visuales de las imágenes y del análisis de su contenido.
- Explorar las posibilidades comunicativas de la imagen a través de la interpretación de símbolos.
- Valorar el tema del cuerpo humano en las artes visuales a partir de la apreciación de las cualidades estéticas de sus representaciones y de la comprensión de algunos de sus significados culturales.

Bloque 1. Las imágenes publicitarias

PROPÓSITOS

- Analizar los recursos de comunicación visual de la imagen publicitaria, así como algunos de sus efectos en el entorno social.

CONTENIDOS

- Selección y análisis de temáticas en imágenes publicitarias dirigidas a los jóvenes: *Apreciación (1)*
 - Tecnología.
 - Moda.
 - Entretenimiento.
 - Deportes.
 - Alimentos y bebidas, entre otras.
- Descripción colectiva de imágenes publicitarias, considerando los siguientes aspectos: *Apreciación (2)*
 - Motivos representados.
 - Encuadre y ángulo de visión de la imagen.
 - Organización de los elementos (composición).
 - Colores.
 - Texturas.
- Interpretación de imágenes publicitarias, atendiendo a la relación entre mensaje visual y texto: *Apreciación (3)*
 - ¿Qué significaciones sugieren o evocan los anuncios?
 - ¿Por qué?
 - ¿A quiénes se dirigen?
 - ¿Qué valores transmiten?
- Exploración de los medios y las estrategias de comunicación visual de las imágenes publicitarias mediante la realización de proyectos creativos. *Expresión (4)*
- Interpretación de imágenes publicitarias tomando en cuenta los conceptos de realidad y ficción: *Contextualización (5)*
 - ¿Las imágenes publicitarias representan la realidad?
 - ¿La deforman, simulan o falsean?
 - ¿Por qué razón?
 - ¿Tienen estas representaciones algún efecto en lo individual o colectivo?
- Elaboración colectiva de imágenes de tipo publicitario a través de las cuales se difunda algún tema social de relevancia para la comunidad. *Expresión (6)*
- Reflexión acerca de la función e importancia de la imagen publicitaria en el entorno cotidiano: *Contextualización (7)*
 - En los medios de comunicación masiva impresos y electrónicos.
 - En el espacio público.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Emplea recursos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria en sus propias producciones visuales.
- Interpreta imágenes publicitarias mostrando una actitud crítica frente a su forma y contenido.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS

- 1) Los temas sugeridos se pueden particularizar en subcategorías de acuerdo con la diversidad de productos o servicios que se difunden por medio de la publicidad. Es deseable trabajar con anuncios publicitarios impresos (revistas, periódicos y carteles) y con comerciales televisivos grabados. Igualmente, es deseable que dichas imágenes publicitarias hayan sido producidas en distintos medios (ilustración tradicional, fotografía, ilustración digital, animación). A partir del material seleccionado por los alumnos se pueden trabajar todos los contenidos de este bloque, por lo que es recomendable contar con una cantidad suficiente de anuncios de cada temática.
- 2) Este contenido propone la descripción de los objetos que aparecen representados en la imagen, así como de los elementos plásticos que se observan en los anuncios, tratando de asociarlos con conceptos e ideas que los alumnos tengan respecto a los mismos.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Meléndez Crespo, Ana, "Análisis de publicidad gráfica", en *Curso de didáctica de los medios de comunicación. Libro de lecturas*, México, SEP, pp. 91-116.
 - Sitios en Internet:
 - http://www2.uhu.es/comunicar/colecciones_textos/educacion-comunicacion-01.htm
- 3) Este contenido pretende que los alumnos interpreten los mensajes publicitarios desde un punto de vista crítico, por ello se recomienda trabajarlo de manera colectiva, primero en trabajo de equipo y después en plenaria, con el fin de que exista retroalimentación de las opiniones.
 - 4) Para realizar estos proyectos se pueden utilizar imágenes publicitarias previamente elaboradas –anuncios de revistas, fotografías, carteles, etcétera. Posteriormente, estas imágenes pueden alterarse por medio de recortes y montajes para darles un nuevo significado. Otra alternativa es utilizar fotografías o ilustraciones originales.
 - 5) Este contenido se centra en la interpretación de las representaciones que se hacen de las personas, las relaciones interpersonales y sociales y los productos en los mensajes publicitarios. Para ello, pueden utilizarse imágenes elegidas por los alumnos, particularmente de productos que les gustan o que desearían tener y, posteriormente, analizar las situaciones que representan. Esto puede hacerse comparándolas con las situaciones de la vida cotidiana, e identificar en qué aspectos difieren, es decir, qué tan reducidas o tergiversadas son.
 - 6) Los alumnos pueden crear imágenes empleando diversos medios de producción –como el dibujo, la caricatura o el diseño gráfico aplicado a carteles y murales–, a través de las cuales expresen ideas de relevancia para la comunidad escolar.
 - 7) Este contenido tiene como propósito que los alumnos reconozcan, mediante la observación cuidadosa y el auxilio de recursos como entrevistas o apuntes, la presencia de la imagen publicitaria en su medio sociocultural inmediato, pues actualmente todos se ven expuestos a este tipo de representaciones. Para profundizar en este análisis se les pueden plantear los siguientes interrogantes:

- ¿En qué lugares del entorno se encuentran las imágenes publicitarias y por qué?
- ¿Su número es suficiente o es demasiado?
- ¿Favorece o perjudica el exceso de imágenes publicitarias?

Bloque 2. Imágenes y símbolos

PROPÓSITOS

- Analizar la función comunicativa del símbolo visual por medio de la interpretación de imágenes sagradas, mitológicas y alegóricas pertenecientes a diferentes culturas del presente y del pasado.

CONTENIDOS

- Comprensión del concepto de símbolo aplicándolo a distintas imágenes. *Contextualización* (1)
- Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas. *Expresión* (2)
- Ubicación y descripción de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas: *Apreciación* (3)
 - ¿Qué representan? Objetos, animales o personajes; situaciones, leyendas o historias.
 - ¿Cómo es su forma?
- Interpretación de imágenes mitológicas o sagradas de distintas culturas: *Contextualización* (4)
 - ¿A través de qué elementos simbolizan?
 - ¿Cuál es su finalidad? Religiosa, cosmológica, mágica.
- Identificación de alegorías en imágenes del arte mexicano. *Apreciación* (5)
- Producción de imágenes alegóricas personales. *Expresión* (6)
- Descripción del sentido simbólico de las alegorías realizadas por los alumnos, explicando los significados de: *Contextualización*.
 - Objetos y personas.
 - Situaciones y temas.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Reconoce la capacidad de la imagen para simbolizar diferentes contenidos y la utiliza en sus propias producciones.
- Interpreta el significado de las imágenes simbólicas con las que entra en contacto.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Los símbolos visuales son formas, colores o imágenes figurativas a las cuales se les dan significaciones distintas de las que normalmente tienen, con el fin de representar conceptos, ideas o valores. Las banderas y los emblemas son ejemplos sencillos de símbolos, aunque en el arte existe una gran diversidad de imágenes simbólicas cuya interpretación es más compleja. Para trabajar este concepto es pertinente buscar imágenes simbólicas que les sean familiares a los alumnos; por ejemplo, del mundo del cómic la historieta, y posteriormente abordar imágenes del arte.
- 2) Por iconografía personal se entiende un repertorio de imágenes originales, a las cuales los alumnos den un significado propio, que puede estar relacionado con sus deseos, sentimientos, experiencias e ideas. Para elaborar las imágenes se sugiere que los alumnos combinen distintas técnicas y que empleen formatos como el libro-objeto, álbum, cartas o loterías.

- 3) El alumno puede encontrar imágenes mitológicas o sagradas en muchas culturas antiguas, para las cuales, las representaciones de los dioses servían como medios de invocación de sus poderes. En el arte de las sociedades teocráticas (como en el antiguo Egipto o en varias culturas precolombinas) esto es común, así como en el arte antiguo de India y Grecia. Asimismo, distintos grupos étnicos y religiosos de la actualidad rinden culto a imágenes o motivos visuales. Se recomienda que los alumnos indaguen en museos, zonas arqueológicas o lugares de culto religioso la existencia de este tipo de imágenes.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en el acervo de Biblioteca Escolar:
 - Los días y los dioses del Códice Borgia.
 - Escribir con imágenes.
 - Historia de la pintura.
- *Artes de México* (revista-libro disponible en Centros de Maestros), números 7, 17 y 32.
- Videos:
 - Palettes: Banquete en casa de Leví, El Veronés; La virgen del canciller Rolin, Van Eyck.
- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 7. *Portada norte del templo de San Agustín, Zacatecas, Zac.*
 - Lám. 20. *Los cuatro jinetes del Apocalipsis*, de Juan Gerson.
 - Lám. 38. *Abraham e Isaac, sillaría del coro de la iglesia de San Agustín*, de Salvador de Ocampo.
- Sitios de Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>Véase “Los mandalas”.
 - <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>Véase “Artistas del proyecto Cómo ves” (Giovanni Bellini, Jan van Eyck, Rafael).

- 4) Para trabajar este contenido se recomienda utilizar las mismas imágenes y materiales que en el contenido anterior, y que la investigación utilice fuentes orales, escritas o visuales.

- 5) Las alegorías son representaciones figurativas –casi siempre personificaciones– que simbolizan valores religiosos, políticos, sociales o científicos, como “el Trabajo”, “la Justicia”, “la Caridad”, etcétera. El medio a través del cual se interpreta el significado de una alegoría es el atributo, que puede ser una característica física, un objeto e incluso un animal; elementos que, al combinarse, configuran un mensaje. Para conocer su significado es necesario que el espectador se convierta en un “lector” de la imagen, es decir, que descifre cada uno de sus atributos y los interprete en un contexto determinado, en cierta época, lugar y cultura. Este contenido pretende que los alumnos *sólo* identifiquen la alegoría como una variante de la imagen simbólica, que ha sido importante en algunas épocas del arte de México. La presencia de este tipo de símbolos en imágenes del arte puede encontrarse en:

- Alegorías religiosas y profanas en la pintura colonial. En el arte virreinal es posible encontrar múltiples símbolos del estatus social ligados a una sociedad estratificada, como se muestra en los retratos de la nobleza o en la pintura de castas. Asimismo, en obras pictóricas realizadas con una intención moral, pedagógica o decorativa.
- Alegorías del nacionalismo en la pintura del México Independiente. En la pintura y litografía del México independiente se observan alegorías y emblemas de la nación recientemente constituida, ligados no sólo a un espíritu nacionalista que encontró en las imágenes una manera de combatir a las invasiones extranjeras, sino también a la presencia de logias y grupos intelectuales cercanos al poder político.

- Alegorías del progreso técnico y científico en el arte de la segunda mitad del siglo XIX. En el porfiriato, la filosofía del positivismo utilizó las alegorías para representar el progreso tecnológico y la modernización, las cuales fueron realizadas siguiendo los modelos estéticos europeos en la pintura, la arquitectura y las artes industriales.
- Alegorías de la ideología social en el muralismo mexicano. Tras la revolución de 1910 los muralistas recobraron una estética “nacionalista”, cargada de significados ideológicos que plasmaron en motivos alegóricos de la justicia social.

El docente puede interrelacionar este contenido con los aprendizajes obtenidos por los alumnos en la asignatura Historia, de segundo grado.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en los acervos de Bibliotecas de Aula y Escolar:
 - Posada: Monografía de 406 grabados de José Guadalupe Posada.
 - Museo del traje mexicano.
 - *Artes de México* (revista-libro disponible en Centros de Maestros), números 8, 13, 15, 25, 29 y 37.
- 6) Este contenido pretende que los alumnos diseñen sus propias alegorías, dibujando o pintando imágenes en las que aparezcan motivos o atributos creados por ellos mismos o inspirados en otros que hayan visto en el contenido anterior. Se sugiere que los temas de las alegorías tengan que ver con sus intereses y gustos, y que empleen su creatividad para darles forma.

Bloque 3. Medios de difusión de las imágenes

PROPÓSITOS

- Analizar las características, funciones y procesos de producción involucrados en algunos medios de difusión de las imágenes.

CONTENIDOS

- Investigación acerca de la importancia que tienen la prensa, las revistas y la televisión en el entorno inmediato: *Contextualización* (1)
 - Principales medios de difusión que se consumen.
 - Usos que se les dan: información, entretenimiento, análisis, etcétera.
- Análisis de las publicaciones que interesan a los alumnos: *Apreciación* (2)
 - ¿Qué revistas o cómics consumen y por qué les gustan?
 - ¿Cuáles son sus temas y cómo los abordan?
 - ¿Cómo es su diseño?
- Investigación del proceso de producción de revistas y diarios. *Contextualización* (3)
- Producción de una revista o diario grupal considerando distintos elementos: *Expresión*
 - Edición.
 - Redacción.
 - Fotografía o ilustración.
 - Diseño.
- Discusión acerca de los programas de video que interesan a los alumnos: *Apreciación* (4)
 - ¿Cuál es su formato? (series, musicales, telenovelas, revistas televisivas, documentales).
 - ¿Cuál es su objetivo? (entretenimiento, información, educación).
- Investigación acerca de los espacios de difusión de la imagen artística que existen en la localidad y de sus principales funciones: *Contextualización* (5)
 - ¿Hay museos de arte, galerías, casas de cultura o espacios de exhibición en mi comunidad?
 - ¿Qué funciones cumplen?
 - ¿Qué tipo de obras presentan?
 - ¿Cuál es su importancia?

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Identifica los diversos medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento en su entorno cotidiano.
- Reconoce algunas funciones y usos de dichos medios.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Se sugiere que la investigación de campo parta del ámbito personal, familiar, de amistades, vecinos, etcétera, realizando entrevistas y recopilando información gráfica. Para organizar el trabajo al interior

del grupo es recomendable que se dividan distintas tareas entre sus integrantes y que posteriormente se discutan los resultados obtenidos al interior de la clase.

- 2) Es recomendable solicitar a los alumnos que traigan a la clase las revistas que leen cotidianamente, formar categorías a partir de los temas que tengan y distribuir su análisis en equipos.
- 3) Entre los recursos que se pueden utilizar para el trabajo de investigación se encuentran bibliografía y visitas de campo a periódicos o revistas para entrevistar a los involucrados en el proceso. No se pretende que los alumnos lo conozcan de manera exhaustiva, sino sólo en sus fases principales.
- 4) En este caso, los alumnos pueden videgrabar los programas y posteriormente comentarlos en el salón.
- 5) Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido.
 - Libros del Rincón en los acervos de Bibliotecas de Aula y Escolar:
 - Los museos.
 - Este libro es un museo.

Bloque 4. El cuerpo humano en la imagen

PROPÓSITOS

- Expresar ideas, sentimientos y experiencias en torno de sí y los demás por medio de imágenes que representen el cuerpo humano.
- Reconocer el valor estético y cultural de diferentes representaciones del cuerpo humano en las artes visuales de México y de otros países.

CONTENIDOS

- Identificación y observación de diversos tratamientos en el retrato: *Apreciación* (1)
 - Retratos documentales.
 - Retratos publicitarios.
 - Retratos alegóricos.
 - Retratos psicológicos.
- Elaboración de retratos en alguno de los tratamientos señalados anteriormente. *Expresión* (2)
- Observación y comparación de representaciones del cuerpo en imágenes artísticas de varias épocas y tradiciones culturales: *Apreciación* (3)
 - Representaciones realistas.
 - Representaciones no realistas (deformaciones, exageraciones, disminuciones, omisiones de partes del cuerpo humano).
- Experimentación con las posibilidades de representación del cuerpo humano en proyectos creativos: *Expresión* (4)
 - Representaciones realistas.
 - Representaciones no realistas.
- Investigación acerca de los recursos que se emplean para adornar, decorar o modificar el cuerpo humano en diferentes culturas, y de sus significados: *Contextualización* (5)
 - Maquillaje.
 - Tatuajes e incrustaciones.
 - Vestimentas.
 - Estilizaciones y deformaciones.
- Indagación de artistas visuales que tengan como tema principal el cuerpo humano e interpretación de algunos conceptos en sus obras: *Contextualización* (6)
 - Amor (lazos familiares, de amistad y de pareja).
 - Autoconocimiento y personalidad (autorretratos).
 - Edad y experiencia de vida.
 - Sexualidad.
 - Roles masculino y femenino.
 - Vida y muerte.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Identifica diversos tipos de retratos y aprecia sus cualidades visuales.
- Emplea elementos del lenguaje visual en la realización de imágenes que tengan como tema el cuerpo humano.
- Identifica diversas imágenes de artistas y culturas diversas, inspiradas en el cuerpo.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Para trabajar el retrato documental se pueden utilizar fotografías del álbum familiar, así como imágenes de prensa (véanse contenidos del primer bloque del primer grado). El retrato publicitario puede observarse en revistas y catálogos (véase primer bloque del segundo grado). Finalmente, los ejemplos de retratos alegóricos y psicológicos pueden encontrarse en imágenes artísticas, principalmente en la pintura y la fotografía.

Para explorar cada una de estas categorías se pueden plantear a los alumnos las siguientes preguntas:

- ¿Qué es un retrato?
- ¿Cómo está representada esta persona? Observar su mirada, gestos, actitud.
- ¿Qué diferencias encuentro entre cada tipo de retrato?
- ¿Cuál es mi favorito y por qué?

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en los acervos de Bibliotecas de Aula y Escolares:
 - *Mirada y memoria*. Archivo fotográfico Casasola. México: 1900-1940.
 - *La Europa del Renacimiento*.
 - *Detective de fraudes artísticos*.
 - *Historia de la pintura*.
- Videos:
 - *Palettes: La virgen del canciller Rolin*, de Jan van Eyck; *Banquete en la casa de Leví*, de El Veronés.
 - *Cuéntame un cuadro: Vendedora de frutas*, de Olga Costa; *La ofrenda*, de Saturnino Herrán; *Autorretrato múltiple*, de Juan O’Gorman; *Las futbolistas*, de Ángel Zárraga.
- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 5. *Niños Miguel José, Manuel Miguel María y Mariana Micaela Josefa*, anónimo.
 - Lám. 14. *Autorretrato múltiple*, de Juan O’Gorman.
- Sitios en Internet:
 - <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>Véase “*Artistas del proyecto Cómo ves*” (Holbein, Diego Velázquez, Andrea Mantegna, Caravaggio, Ernst Ludwig Kirchner, Manet, Henri Matisse, Nicolas Poussin, Frida Kahlo).
Véase “*Niños y niñas migrantes de México*”.

- 2) Se sugiere que los estudiantes anoten los rasgos identificados en el contenido anterior y, asimismo, que empleen la fotografía, el dibujo o la pintura para elaborar sus retratos.
- 3) Es recomendable que los alumnos conozcan diferentes modos de representar el cuerpo humano en varias culturas. En el arte de influencia occidental –posterior al Renacimiento y hasta el siglo XIX– predominan

las representaciones realistas en el retrato, la pintura de género y el desnudo; mientras que en el siglo xx se pueden encontrar tratamientos estilizados, como los de tipo cubista, expresionista, surrealista e informalista, entre otros. En cuanto al arte de civilizaciones antiguas y tradicionales se pueden observar ambas tipologías, como en la pintura rupestre, en los murales mayas o egipcios o en el arte popular indígena. En imágenes del arte novohispano y de México de los siglos xix y xx se pueden contrastar distintas percepciones de la corporeidad, que van de la descripción a la abstracción. Asimismo, en el diseño gráfico y el cómic abundan representaciones que sintetizan las formas y rasgos corporales.

Para guiar la observación de las imágenes se recomienda plantear las siguientes preguntas:

- ¿Cómo está representada la figura humana?
- ¿Qué rasgos son más característicos en esa imagen?
- ¿Qué posturas, gestos y movimientos se enfatizan?
- ¿Cómo son su vestimenta u ornamentos?
- ¿Qué intención pudo tener el artista al representarlo así?

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido (además de los que se enlistan en el inciso 1).

- Libros del Rincón en los acervos de Bibliotecas de Aula y Escolar:

- *Leonardo da Vinci*.
- *Goya: el arte de la vida y de la historia*.
- *Picasso: el genio de la pintura del siglo xx*.
- *Abel Quezada*.

- Videos:

- *Palettes: Santa Ana, la virgen y el niño, de Leonardo da Vinci*.
- *Cuéntame un cuadro: El baño, de Julio Castellanos; El hueso, de Miguel Covarrubias; El circo, de María Izquierdo*.

- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:

Lám. 12. *El hombre creador*, de José Clemente Orozco.

Lám. 13. *La sorpresa*, de Agustín Arrieta.

Lám. 21. *El camión*, de Frida Kahlo.

Lám. 29. *América*, de Arturo Elizondo.

Lám. 39. *Ensayo*, de Miguel Covarrubias.

Lám. 40. *La familia*, de Rufino Tamayo.

- 4) Este contenido requiere que los alumnos observen de manera cuidadosa las formas del cuerpo humano con el fin de que puedan representarlas. En caso de que el profesor domine el dibujo anatómico puede iniciar a los alumnos en su práctica a través de lecciones sencillas, como el uso de retículas para medir proporciones de frente y perfil. No obstante, las limitaciones de tiempo hacen imposible profundizar en este método. En el caso de las representaciones estilizadas, los alumnos pueden inspirarse en algún ejemplo analizado en el contenido anterior y dibujar de manera más libre.

- 5) Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón de Bibliotecas Escolar y de Aula:
 - *El arte griego*.
 - *Museo del traje mexicano*.
 - *Historia de la pintura*.

- Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
- Véase “Tatuajes tradicionales en las islas del mar del Pacífico”.
- 6) Véase inciso 7 del bloque “La Naturaleza y el espacio urbano en la imagen”, adaptándolo, en este caso, al tema del cuerpo. Los temas sugeridos no constituyen una lista que se tenga que revisar de manera exhaustiva, sino sólo orientaciones para el trabajo en clase.
- Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:
- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 10. *Cartografía interior núm. 31*, de Tatiana Parceró.
 - Lám. 40. *La familia*, de Rufino Tamayo.

Bloque 5. El cuerpo humano en la escultura

PROPÓSITOS

- Expresar ideas, sentimientos y experiencias en torno de sí y de los demás por medio de las creaciones escultóricas que representen el cuerpo humano.
- Reconocer el valor estético y cultural de diferentes representaciones del cuerpo humano en la escultura de México y otros países.

CONTENIDOS

- Distinción de representaciones escultóricas del cuerpo: *Apreciación* (1)
 - Representaciones realistas.
 - Representaciones no realistas.
- Descripción de obras escultóricas del cuerpo humano, atendiendo a los siguientes aspectos: *Apreciación* (2)
 - ¿Cómo es su forma? ¿Es un solo bloque o tiene varios cuerpos? ¿Son independientes o están adosados?
 - ¿Tiene huecos o es sólida?
 - Dimensiones.
 - ¿Cuántas texturas tiene y cómo son?
 - ¿En qué material está realizada?
- Experimentación con las representaciones del cuerpo en la escultura: *Expresión* (3)
 - Representaciones realistas.
 - Representaciones no realistas.
- Investigación y descripción de obras escultóricas de carácter religioso, civil y artístico que representen al cuerpo humano, realizadas en culturas distintas: *Contextualización* (4)
 - ¿A quién representan? Dioses, héroes, seres mitológicos, arquetipos, etcétera.
 - ¿Cómo son su postura y sus gestos?
 - ¿Tiene atributos? Vestimentas, ornamentos, objetos.
 - ¿Cuál es su finalidad?
- Manifestación de ideas, sentimientos o experiencias mediante la elaboración de esculturas figurativas o abstractas que representen el cuerpo humano, atendiendo a los siguientes aspectos: *Expresión*.
 - Formas.
 - Volúmenes.
 - Dimensiones.
 - Texturas.
 - Materiales.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al concluir el bloque, el alumno:

- Reconoce las características de esculturas que representen al cuerpo humano de tipo realista y no realista y aprecia sus cualidades plásticas.

- Emplea elementos del lenguaje escultórico en la realización de creaciones que tengan como tema el cuerpo humano.
- Identifica diversas obras escultóricas de artistas y culturas inspiradas en el cuerpo humano.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Las representaciones realistas del cuerpo humano son comunes en el arte occidental desde la Grecia y Roma clásicas, así como en el Renacimiento y el Neoclasicismo. Igualmente, podemos encontrar notables ejemplos de esculturas realistas en otras culturas antiguas, como en China y en África central. En el arte de México este tipo de representaciones se encuentran en obras de tipo academicista de los siglos XIX y XX. En muchas de estas representaciones, no obstante la exactitud con la que es simulado el cuerpo, subyace una intención por idealizar los rasgos y las actitudes. En cuanto a las representaciones estilizadas del cuerpo se pueden encontrar infinitas variantes, en las que se observa tanto la simplificación de las formas y los detalles, la interpretación geométrica y la deformación de los rasgos. La escultura mesoamericana –maya, zapoteca, del occidente de México, mexicana, huasteca y totonaca– es una fuente inagotable de interpretaciones del cuerpo. Igualmente, en el arte moderno se pueden encontrar varios artistas que han estilizado la figura humana con propósitos expresivos. Entre los artistas europeos se pueden mencionar a Auguste Rodin, Constantin Brancusi, Aleksandr Archipenko, Alberto Giacometti, Henry Moore, George Segal. En la escultura mexicana se pueden mencionar a Francisco Zúñiga, Pedro Cervantes, Adolfo Riestra, Javier Marín, Reynaldo Velásquez Zebadúa, César Martínez y Miriam Medrez, entre otros.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en Bibliotecas Escolar y de Aula:
 - El arte griego.
 - Esplendor de la América Antigua.
 - La Europa del Renacimiento.
 - La escultura, desde la antigüedad hasta hoy. Las épocas, las técnicas, los artistas.
 - *Artes de México*, revista-libro (disponible en Centros de Maestros), números 8 y 25.
 - Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:
 - Lám. 2. *Torso esgrafiado con niños*, de Adolfo Riestra.
 - Lám. 4. *Brasero antropomorfo*, Cultura mexicana.
 - Lám. 8. *Máscara del estado de Guerrero*, de Raúl Corona.
 - Lám. 34. *La gigante*, de José Luis Cuevas.
 - Lám. 38. *Abraham e Isaac, sillería del coro de San Agustín*, de Salvador de Ocampo.
- 2) Se recomienda que los alumnos observen directamente las obras escultóricas visitando museos, institutos y casas de cultura, zonas arqueológicas o monumentos y parques, y que anoten sus observaciones durante la visita con el fin de comentarlas en clase. Asimismo, se recomienda la lectura de imágenes en el aula, empleando reproducciones impresas.
 - 3) Como base para trabajar este contenido es importante recuperar los aprendizajes obtenidos en los dos anteriores. En cuanto a las técnicas se pueden realizar máscaras y bajorrelieves en barro, yeso, plastilina o pasta y esculturas de bulto en modelado y ensamblaje en materiales adaptados y reciclados.
 - 4) En la mayoría de las civilizaciones antiguas la escultura monumental se utilizó para representar deidades o personajes históricos importantes, como reyes, emperadores y sacerdotes. Es recomendable que la

investigación sea realizada en equipos, con el fin de comparar varias tradiciones culturales al interior del grupo (por ejemplo, de Asiria, Egipto, Grecia y Roma, Japón, Mesoamérica, India, etcétera). Este contenido se puede interrelacionar con la asignatura de Historia. Consultar los materiales didácticos sugeridos en el inciso 1.

Propósitos del segundo grado

- Explorar la dimensión estética de las imágenes vinculándola con las concepciones –tanto personales como sociales– que se tienen del arte.
- Conocer de cerca el proceso de creación plástica de algún productor de imágenes –artista, diseñador o artesano– de la comunidad, así como las profesiones e instituciones relacionadas con la creación, investigación, conservación y difusión de las imágenes artísticas, en su localidad y en México.
- Experimentar con las posibilidades expresivas de la abstracción utilizando distintas técnicas y materiales de producción visual.
- Producir imágenes en formato mural y explorar algunas manifestaciones del arte contemporáneo, como el ensamblaje y la instalación.

Bloque 1. Las imágenes artísticas

PROPÓSITOS

- Investigar acerca de los significados del concepto de arte y de artes visuales.
- Conocer las funciones que tiene la imagen artística en el sociedad actual.

CONTENIDOS

- Investigación sobre las nociones que se tienen acerca del arte en el medio familiar y de la presencia de imágenes artísticas en el entorno cotidiano. *Contextualización* (1)
- Reflexión acerca de las imágenes artísticas: *Contextualización*
 - ¿Dónde las he visto?
 - ¿Quiénes las producen?
 - ¿Dónde circulan?
- Interpretación de imágenes artísticas abordando los siguientes aspectos: *Apreciación* (2)
 - ¿Qué representan?
 - ¿Cuál pudo haber sido la intención del artista al producirla?
 - ¿Qué sensaciones y emociones me producen?
- Discusión acerca de algunas nociones que existen acerca del arte en la sociedad actual: *Expresión* (3)
 - ¿Toda imagen artística tiene que ser bella o agradable? ¿Hay arte feo o malo?
 - ¿Hay imágenes artísticas que produzcan desagrado?
 - ¿Por qué se consideran arte?
 - ¿Hay obras de arte que sean efímeras?
 - ¿Puede cambiar con el tiempo la valoración social que se tiene de una obra de arte?
 - ¿Por qué?
- Indagación y análisis grupal de las siguientes cuestiones: *Contextualización*
 - ¿Qué son las artes visuales?
 - ¿Qué medios de producción la integran?
 - ¿Cuáles están presentes en mi entorno?
 - ¿Con qué otras manifestaciones artísticas (danza, teatro, música) se relacionan?
- Identificación de imágenes artísticas en las que se puedan inferir algunos de los siguientes propósitos: *Apreciación* (4)
 - Reproducción visual de la realidad: imágenes realistas y naturalistas, documentales y de registro.
 - Transmisión de ideas (religiosas, políticas, sociales).
 - Creación de formas visuales: imágenes decorativas.
 - Expresión de ideas y sentimientos.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Identifica diversos propósitos de la imagen artística.
- Expresa su propia opinión acerca del arte y de las artes visuales, tomando en cuenta sus distintos significados.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Para trabajar este contenido se pueden realizar entrevistas y recopilar testimonios de personas con distintos niveles de escolaridad y de diferentes edades, sexo y orígenes socioculturales, con el fin de obtener un panorama de opiniones que contrastar y agrupar. Se sugiere que los alumnos trabajen en equipo dicha actividad y después elaboren un informe con los resultados de la investigación, que puede tener la forma de una revista informativa, una hoja volante o un periódico mural. Asimismo, se puede registrar, por medio de fotografías, la presencia de las imágenes que la comunidad o las instituciones culturales consideran arte, para después compararlas. Se recomienda aprovechar el resultado de ambos métodos en la elaboración del proyecto creativo de este mismo bloque.
- 2) Este contenido resume los aprendizajes obtenidos en el grado anterior respecto al análisis de la imagen, mas en este caso se presentan cuestionamientos tendientes a que el alumno manifieste su opinión acerca del contenido emotivo que le producen las imágenes observadas. Se recomienda al docente que aborde este contenido a través de la lectura de imágenes o durante la visita a algún museo o casa de cultura. En ambos casos, la socialización de las opiniones se considera como un requisito.
- 3) Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:
 - Libros del Rincón en Bibliotecas Escolar y de Aula:
 - Por amor al arte.
 - Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>
Véanse “¿Qué es el arte?”, “¿Qué es el estilo?”, “¿Eso es una obra de arte?”, “Cuatro pistas para entender el arte actual”, “El urinario de Marcel Duchamp”, “¿Qué es el arte clásico?”, “Feminismo y arte” y “Arte malo”.
- 4) El contenido pretende que el alumno aplique los conocimientos adquiridos a lo largo del curso y que genere hipótesis acerca de la función que dieron origen a las imágenes artísticas con las que entre en contacto.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

 - Libros del Rincón en Bibliotecas Escolar y de Aula:
 - Historia de la pintura.
 - Sitios en Internet:
 - <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>
Véase “Las razones de los artistas”.

Bloque 2. Acercamiento al mundo de las artes visuales

PROPÓSITOS

- Descubrir diversos aspectos del mundo profesional del arte mediante el acercamiento al proceso de trabajo de algún artista visual y a las profesiones e instituciones dedicadas al estudio, a la preservación y a la divulgación de las imágenes artísticas en la actualidad.
- Realizar un montaje museográfico.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos acerca del arte, por medio de la elaboración de textos críticos.

CONTENIDOS

- Investigación sobre las profesiones dedicadas a la producción de imágenes fijas en la sociedad actual: *Contextualización* (1)
 - Artistas visuales: fotógrafos, pintores, escultores, grabadores, ilustradores, etcétera.
 - Publicistas.
 - Diseñadores gráficos.
 - Artesanos.
- Reconocimiento del proceso de trabajo que implica la producción de imágenes bi y tridimensionales, a través del contacto directo con algún artista –profesional o aficionado que trabaje en cualquier medio– o artesano local: *Apreciación* (2).
 - ¿En qué medio de producción visual trabaja?
 - ¿Dónde aprendió a trabajar ese medio?
 - ¿Por qué produce imágenes?
 - ¿Cómo podría definir el estilo de sus producciones?
- Indagación acerca de las profesiones de estudio, conservación, difusión y comercialización de las imágenes en la sociedad actual: *Contextualización* (3).
 - Historiador.
 - Crítico.
 - Curador.
 - Museógrafo.
 - Restaurador.
 - Editor.
 - Galerista.
 - Coleccionista.
- Realización de montajes museográficos abordando las siguientes fases de producción: *Expresión* (4)
 - Seleccionar las obras.
 - Pensar en un guión o secuencia.
 - Diseñar su montaje.
 - Elaborar el material explicativo que acompañe a las obras.

- Análisis de las funciones que cumplen las instituciones dedicadas a la imagen en la sociedad actual: *Contextualización* (5)
 - Talleres y escuelas donde se enseña la producción de imágenes.
 - Museos, fototecas, bibliotecas, cinetecas y archivos donde se exhiben y resguardan.
 - Editoriales que la difunden.
- Redacción de ensayos donde se aborden temáticas de interés particular respecto al mundo de las imágenes, por ejemplo: *Expresión* (6)
 - Significaciones de las imágenes en mi entorno social.
 - Análisis de los mensajes publicitarios.
 - Las imágenes en la historia de mi comunidad.
 - Las imágenes artísticas en mi entorno.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Identifica diversas profesiones relacionadas con el mundo de las imágenes y de las artes visuales.
- Expresa su opinión acerca de la imagen artística mediante la realización de textos.
- Colabora en el montaje de exposiciones para difundir su propio trabajo visual.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Para abordar este contenido relacionado con los productores de imágenes, se recomienda iniciar con los que sean más cercanos a la experiencia de los alumnos, ya sea porque algunos de ellos los conozcan directamente o porque su trabajo sea apreciado en la comunidad. Posteriormente, se puede continuar la investigación acerca de otros productores de imágenes. En caso de que no existan referencias de ellos en el entorno, es posible investigar en libros, revistas, videos o en Internet.
- 2) Este contenido se puede abordar de varias maneras. Ya sea que los alumnos tengan la posibilidad de visitar algún taller artesanal, de artista, un jardín del arte o feria donde se encuentren productores de la imagen, en la que realicen entrevistas y elaboren registros visuales de las actividades de dicha producción. Otra alternativa consiste en que algún artista, diseñador o artesano de la comunidad acuda al salón de clases y muestre algunas de sus obras explicando el proceso que emplea para realizarlas, los materiales, las ideas en las que se apoya para crear las imágenes, etcétera. Las preguntas que se citan en el contenido se tomarán sólo como punto de partida, pudiendo ampliarse de acuerdo con el tipo de trabajo que se observe.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

 - Sitios en Internet:
 - <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>
 Véase “Las razones de los artistas”.
- 3) En un nivel conceptual diferente, se trata de que los alumnos conozcan alguna de las profesiones que trabajan con las imágenes en procesos diferentes a los de su producción. Si bien las profesiones indicadas en el contenido están lejos de ser conocidas ampliamente –no sólo por el reducido número de personas que las practican en nuestro país, sino porque en general son poco valoradas– los alumnos ampliarán su conocimiento previo, buscando en fuentes de información escritas o realizando una investigación de

campo. El docente puede organizar el trabajo alrededor de este contenido para que se aborde de manera colectiva.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en Bibliotecas Escolares y de Aula:
 - Una aventura para curiosos.
 - Los museos.
- Sitios en Internet:
 - <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véanse “¿Qué hace un curador?” y “¿Quiénes estudian las artes plásticas?”.

- 4) Para abordar este contenido es recomendable que los alumnos hayan visitado previamente alguna exposición o montaje. En caso de que esto sea posible, es importante que presten atención no sólo a las obras expuestas sino a cómo están dispuestas en el espacio, qué textos acompañan a la exhibición y de qué tratan, cómo se iluminan y presentan las obras, entre otros aspectos. Para reforzar estas observaciones, también pueden entrevistar a alguna persona relacionada con la exposición, para que resuelva sus dudas o amplíe su información. En cuanto al montaje, lo pueden realizar en el marco de las exposiciones y efemérides de la escuela, o bien aprovechar sus propias creaciones para exhibirlas en la comunidad escolar. Evidentemente, esto implica un trabajo colectivo, por lo que es importante que el docente organice cada una de sus fases de la manera más conveniente.
- 5) Como parte complementaria a los dos contenidos anteriores, éste permite a los alumnos conocer algunas de las instituciones dedicadas a la formación de productores de imágenes, así como al resguardo y a la difusión pública de obras de arte. En la medida en que alguna o varias de éstas existen en la localidad es deseable que los alumnos se acerquen a ellas, investigando sus funciones, su historia y su relación con la comunidad. Es preferible trabajar este contenido al interior del grupo en equipos.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en Bibliotecas Escolares y de Aula:
 - Los museos.
 - Una aventura para curiosos.
 - Este libro es un museo.
- 6) Este contenido se relaciona estrechamente con la asignatura de Español, por lo que los alumnos podrán reforzar sus habilidades de redacción, en este caso tomando como tema a la imagen. Los ejemplos que aparecen en el contenido son sólo sugerencias, sin embargo, están orientados a que el alumno elabore textos de carácter personal, donde amplíe su comprensión de las imágenes en relación con el mundo que le rodea. Es deseable que se retomen los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

Bloque 3. El lenguaje de la abstracción geométrica

PROPÓSITOS

- Ampliar las posibilidades de expresión a través de la realización de imágenes abstractas de tipo geométrico y orgánico.

CONTENIDOS

- Investigación acerca del uso de las formas geométricas en el arte de diversas culturas. *Contextualización* (1)
- Realización de composiciones visuales, empleando la abstracción geométrica y orgánica por medio de: *Expresión* (2)
 - Formas regulares e irregulares.
 - Colores complementarios y contrastantes.
 - Patrones simétricos y asimétricos.
- Comparación de distintas aplicaciones de la abstracción geométrica y orgánica, en imágenes u objetos decorativos y artísticos. *Apreciación* (3)
- Experimentación con formas abstractas de tipo geométrico en medios bi y tridimensionales, inspirándose en motivos de la vida cotidiana, tradiciones del arte popular mexicano o en movimientos plásticos modernos. *Expresión* (4)
- Investigación acerca de la obra de artistas locales, nacionales o internacionales que trabajen la abstracción orgánica, tanto en medios bi como tridimensionales. *Contextualización* (5)
- Experimentación con formas abstractas de tipo orgánico en medios bi y tridimensionales, inspirándose en motivos de la vida cotidiana o en movimientos plásticos modernos. *Expresión*

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Utiliza recursos del lenguaje visual de la abstracción geométrica para crear sus propias producciones.
- Identifica el trabajo de diversos artistas que han trabajado la abstracción geométrica y orgánica en México y en otros países.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) Con el fin de abordar este contenido desde una perspectiva amplia, se recomienda organizar la investigación en equipos, para que cada uno analice una cultura diferente. Tanto en el arte precolombino –teotihuacano, maya, huasteco, totonaca, de Paquimé, entre otros– como en el de los pueblos indígenas actuales de México, se encuentran diferentes ejemplos de geometrismo, a través del uso de patrones lineales y de formas poligonales en la arquitectura, la pintura y la cerámica, las cuales en ocasiones tienen un significado simbólico. Asimismo, en el arte islámico –y por extensión en el arte mudéjar del México colonial– podemos encontrar este tipo de aproximaciones a la abstracción, a través del uso de prismas que forman ritmos y patrones simétricos. También se sugiere analizar ejemplos del arte popular actual.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- *Artes de México*, revista-libro (disponible en Centros de Maestros), números 7, 45, 54 y 55.

- 2) Este contenido se puede abordar a partir de los medios de producción bi y tridimensionales, abriendo la posibilidad de incluir también diversas técnicas de las artes aplicadas, como el tejido, la incrustación o la cestería, dependiendo de las técnicas que se trabajen en la comunidad.
- 3) Se recomienda presentar ejemplos de geometrismo en imágenes del arte antiguo, popular y de diversas tendencias modernas y contemporáneas de la pintura, artesanías, escultura y arquitectura. Resulta interesante contrastar, por ejemplo, el uso de la geometría de un sarape de estilo Saltillo, un techo mudéjar, una escultura contemporánea o en la pintura del arte óptico (*Op Art*). Para la apreciación de las obras geométricas es fundamental observar el uso de figuras y líneas, del color, las proporciones, el ritmo y la simetría. En el arte moderno existieron varias corrientes de pintura abstracta que dieron particular importancia a la forma, al color y al espacio pictórico por encima de elementos figurativos. Entre éstos se pueden mencionar el rayonismo, el suprematismo, el neoplasticismo y el constructivismo. Algunos artistas importantes fueron Piet Mondrian, Kasimir Malevich, Frank Kupka y Josef Albers. Entre los artistas latinoamericanos destacan Joaquín Torres-García, Carlos Cruz-Diez y Cildo Meireles. Asimismo, hay importantes pintores abstractos mexicanos que utilizan la geometría en sus obras, como Carlos Mérida, Gunther Gerzso, Manuel Felguérez y Vicente Rojo. En la escultura se pueden estudiar las obras de los europeos Antoine Pevsner, Max Bill, Eduardo Chillida y Arnaldo Pomodoro. Del ámbito nacional, la obra de Fernando González Gortázar, Federico Silva, Helen Escobedo, Hersúa, Sebastián y Jesús Mayagoitia, entre otros.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en Bibliotecas de Aula y Escolar:

- Geometría y el mundo.
- Vicente Rojo. Escenarios de la memoria.

- Sitios en Internet:

- <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véanse “Abstraccionismo”, “Vitales góticos” y “Blanco sobre blanco de Malevich”.

- <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>

Véanse “Gunther Gerzso” y “Artistas del proyecto Cómo ves” (Alexander Rodchenko, Juan Gris, Víctor Vasarely).

- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:

Lám. 9. El ojo del adivino, de Carlos Mérida.

- 4) La realización de este contenido no pretende que los alumnos imiten mecánicamente alguna obra, un autor o un estilo, sino más bien que retomen algunos de sus elementos en sus propias producciones. Se sugiere relacionar el trabajo con la asignatura Matemáticas.
- 5) Esta variante del abstraccionismo, como su nombre lo indica, emplea formas orgánicas que recuerdan a plantas, rocas u organismos unicelulares. Algunos artistas relevantes que realizaron obras semiabstractas empleando este tipo de formas son los escultores Constantin Brancusi, Henry Moore, Jean Arp, Isamu Noguchi o Barbara Hepworth. Asimismo, se puede observar la escultura de los mexicanos Juan Soriano, Manuel Felguérez y Ángela Gurría. También algunos artistas del movimiento surrealista emplearon formas orgánicas en sus obras, como Joan Miró y Wolfgang Paalen.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Sitios en Internet:

- <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véase “Constantin Brancusi”.

- <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>

Véase “Artistas del proyecto Cómo ves” (Jean Arp, Isamu Noguchi).

Bloque 4. El lenguaje de la abstracción lírica

PROPÓSITOS

- Ampliar las posibilidades de expresión a través de la realización de imágenes abstractas de carácter lírico y espontáneo.

CONTENIDOS

- Investigación acerca de la obra de artistas visuales que trabajen la abstracción lírica o espontánea. *Contextualización* (1)
- Observación de obras artísticas abstractas de tendencia lírica o espontánea, considerando: *Apreciación* (2)
 - Formas.
 - Colores.
 - Texturas visuales y táctiles.
 - Materiales de producción.
- Apreciación de las posibilidades expresivas de algunas técnicas empleadas en la abstracción lírica y espontánea en imágenes artísticas: *Apreciación* (3)
 - Chorreado.
 - Frottage.
 - Collage.
 - Grattage.
- Experimentación con las posibilidades de expresión visual que permiten algunas técnicas en la abstracción lírica y espontánea: *Expresión* (4)
 - Chorreado.
 - Frottage.
 - Collage.
 - Grattage.
- Expresión de ideas, sentimientos o experiencias a través de los recursos visuales de la abstracción lírica o espontánea. *Expresión* (5)
- Interpretación de obras abstractas de carácter lírico y espontáneo realizadas por los alumnos, manifestando opiniones personales acerca de las sensaciones estéticas producidas por éstas: *Apreciación*
 - ¿Qué me sugieren esas obras?
 - ¿Tienen algún significado poético?

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Utiliza recursos del lenguaje visual de la abstracción lírica y espontánea para crear sus propias producciones.
- Identifica el trabajo de diversos artistas que han trabajado la abstracción lírica en México y en otros países.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) La abstracción lírica es una tendencia contraria a la abstracción geométrica que enfatiza la expresividad de los colores, las formas y la materia, sin mostrar referencias directas de la realidad y con el fin de provocar emociones en el espectador. En el ámbito internacional, la historia de la abstracción pura en las artes visuales se puede trazar a partir de las primeras décadas del siglo xx con la obra de los artistas Wassily Kandinsky y Paul Klee. Posteriormente, los movimientos de abstracción lírica más destacados fueron el Expresionismo abstracto de Estados Unidos (con artistas como Pollock y Rothko) y el Informalismo en Europa (por ejemplo, Dubuffet o Tàpies). En el arte de México se encuentran también destacados artistas de la abstracción lírica, como Irma Palacios, Lilia Carrillo, Brian Nissen, Ilse Gradwhol, entre otros.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Sitios en Internet:

– <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>

Véase “Artistas del proyecto Cómo ves” (Paul Klee, Mark Rothko, Barnett Newman, Jean Dubuffet, Antoni Tàpies, Arshile Gorky).

- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:

Lám. 30. *Viento y piedra*, de Irma Palacios.

- 2) Como parte de la lectura de imágenes, este contenido conduce a que el alumno interrelacione todos los elementos plásticos y visuales en las obras abstractas, como el trazo o gesto gráfico, colores, texturas y el uso de materiales.
- 3) El chorreado, o *dripping* en inglés, es una técnica empleada por Jackson Pollock, artista del Expresionismo abstracto, que consiste en aplicar pintura sobre una superficie (tela o papel) por goteo y salpicado, creando texturas visuales azarosas en las que se mezclan diferentes colores. Por otro lado, mediante la técnica del *frottage* (frotado) se realizan impresiones de objetos muy texturizados, como hojas de árboles, madera, mallas metálicas, piedras, etcétera, colocando sobre éstos una hoja de papel y frotando con carboncillo o crayón, de tal modo que se obtenga la impresión de las texturas, que después se pueden combinar. El *collage* es una técnica que consiste en pegar sobre una superficie diferentes materiales (papeles, telas, objetos texturizados, fotografías, etcétera), con el fin de hacer imágenes que pueden ser figurativas o abstractas. Por último, el *grattage* consiste en pintar una superficie con varios colores repartidos arbitrariamente. Una vez secos, éstos son rascados o grabados con una cuchilla o navaja, para crear dibujos o graffitis. Se recomienda que los alumnos observen primero ejemplos del uso de estas técnicas en obras artísticas, para después experimentar con ellas.
- 4) Estas técnicas ofrecen una amplia gama de aplicaciones, no obstante, se recomienda que el *collage* y el *frottage* se practiquen en composiciones de pequeño formato sobre papel, mientras que el chorreado y el *grattage* se empleen en tela, madera o cartón de gran formato.
- 5) Se recomienda tener presente las imágenes vistas en el primer contenido de este bloque, además del uso de materiales diversos, como pinturas vinílicas, acuarela, gouache, y arena o aserrín para mezclar con los pigmentos con el fin de obtener acabados texturizados. Estas mismas producciones se utilizarán en el siguiente contenido.

Bloque 5. Arte colectivo

PROPÓSITOS

- Conocer el proceso básico de realización de la pintura mural y su historia en distintos lugares y épocas, especialmente en México.
- Explorar las posibilidades de creación visual que ofrecen el ensamblaje y la instalación como medios de producción del arte contemporáneo.

CONTENIDOS

- Investigación acerca de los temas y las técnicas de la pintura mural en distintas culturas. *Contextualización* (1)
- Observación de obras artísticas murales considerando: *Apreciación*
 - Tema.
 - Formato.
 - Emplazamiento.
 - Técnica.
 - Estilo.
- Acercamiento al proceso de diseño y realización de pinturas murales. *Expresión* (2)
- Elaboración de producciones visuales colectivas de tipo figurativo o abstracto, en formato mural. *Expresión* (3)
- Indagación y análisis de obras del arte visual contemporáneo realizadas en medios tridimensionales: *Contextualización* (4).
 - Instalaciones.
 - Ensamblajes.
- Elaboración de producciones visuales colectivas, realizadas en alguno de los siguientes medios: *Expresión* (5).
 - Instalaciones.
 - Ensamblajes.

APRENDIZAJES ESPERADOS

Al finalizar el bloque, el alumno:

- Colabora en la realización de producciones visuales colectivas (murales, instalaciones y ensamblajes).
- Reconoce las características de distintos momentos en la historia de la pintura mural de México y de otras culturas.
- Identifica al ensamblaje y la instalación como medios de producción del arte contemporáneo.

COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- 1) En México existen variados ejemplos de pintura mural, por lo que es deseable que se investigue acerca de algún periodo o ejemplo de relevancia en cada entidad. Es recomendable que los alumnos tengan la

oportunidad de conocer directamente estas obras asistiendo a museos, zonas arqueológicas y edificios públicos.

- La pintura mural en las culturas prehispánicas: teotihuacana, maya, tolteca, mexica, totonaca.
- La pintura mural de los conventos, colegios y templos de la Nueva España.
- La pintura mural en haciendas del siglo XIX.
- El muralismo mexicano del siglo XX.

Asimismo, en otras culturas se pueden analizar ejemplos de pintura mural en:

- La pintura rupestre.
- Las civilizaciones antiguas: Egipto, Roma.
- La pintura mural de la época bizantina.
- La pintura mural en el Renacimiento italiano.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Libros del Rincón en Bibliotecas de Aula y Escolar:

- La civilización mesoamericana.
- La Europa del Renacimiento.
- La invención de la pintura.
- Enciclopedia de técnicas de dibujo.
- Historia de la pintura.

- Videos:

- Palettes: Banquete en casa de Leví, El Veronés.

- Sitios en Internet:

- <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véanse “Necesidad política y creatividad artística”, “El graffiti” y “El arte de Keith Haring”.

- Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*:

Lám. 12. *El hombre creador*, de José Clemente Orozco.

Lám. 15. *Pintura rupestre* (Cueva pintada, Baja California Sur).

- 2) Las fases más importantes del proceso de producción de murales son:

- Elaboración de bocetos a escala.
- Transferencia de esos bocetos a plantillas de papel del tamaño real, empleando retículas.
- Estarcido o transferencia del dibujo a la superficie (esta fase no es necesaria en caso de que la pintura se realice en algún soporte independiente, como tela, papel, cartón, madera, etcétera. Sólo se requiere si la pintura es transferida a un muro).
- Pintura.

- 3) En la realización de estas producciones los alumnos pueden aplicar los conocimientos adquiridos en los bloques de los grados anteriores, con el fin de elegir los temas, tipos de imágenes que se emplearán, conceptos específicos del lenguaje visual, técnicas y materiales plásticos, entre otros aspectos. La pintura en formato mural puede realizarse sobre soportes flexibles, como tela, papeles en rollo, plásticos, o bien siguiendo una estructura modular de panel, cartón o madera, que después se pueda montar sobre un muro. Otra opción es pintar directamente sobre paredes, siempre y cuando se cuente con la autorización necesaria para hacerlo en el interior de la escuela, en la calle u otro espacio público. También se pueden usar diversos pigmentos de fácil acceso, como pintura vinílica o tierras.

- 4) El ensamblaje tuvo su origen en la segunda década del siglo xx con el movimiento dadaísta (especialmente con Marcel Duchamp), estando en este caso más cercano al denominado *ready made* o a objetos encontrados y, más tarde, al arte objeto. Por otro lado, artistas como Picasso emplearon el ensamblaje como una técnica escultórica. La instalación tuvo su origen hacia la década de 1970, e implica la creación de una obra tridimensional especialmente creada para un espacio específico, sea abierto o cerrado, natural o arquitectónico. Por medio de la instalación, los artistas han tratado de involucrar de manera más directa al espectador, al hacerlo partícipe de su obra, pues muchas veces es necesario recorrer o explorar una instalación. Además, este medio de creación puede llegar a reunir diferentes medios creativos a través de estímulos visuales, sonoros, táctiles e incluso cinéticos. Las instalaciones tienen un carácter efímero –al ser desmontadas o cambiar de locación. En México ambos medios han sido ampliamente usados, el ensamblaje a partir de la década de 1970 y la instalación desde 1980 hasta la actualidad. Algunos artistas importantes que han realizado instalaciones y arte objeto son Helen Escobedo y Gabriel Orozco.

Materiales didácticos sugeridos para abordar este contenido:

- Sitios en Internet:

- <http://sepiensa.org.mx/librero/artes.html>

Véanse “El ensamblaje” y “El urinario de Marcel Duchamp”.

- <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/indexbiblio.htm>

Véase “Artistas del proyecto *Cómo ves*” (Joseph Cornell, Kiki Smith, Marcel Duchamp).

- 5) Se recomienda que los alumnos utilicen medios bi y tridimensionales, y de ser posible audiovisuales, en una misma creación. Asimismo, pueden utilizar materiales reciclados y situar sus obras en el interior de la escuela o en algún lugar público, buscando en lo posible que exista una relación entre el tema de la obra y el lugar donde se expone.

Orientaciones didácticas generales

Las técnicas plásticas

El programa plantea un acercamiento flexible al ámbito de las técnicas de producción plástica bi o tridimensionales que los alumnos pueden trabajar en la realización de sus proyectos, por ello, y salvo algunas excepciones, en los contenidos no se establecen de manera específica cuáles se utilizarán. El profesor y los alumnos elegirán, en cada caso, la técnica y los materiales más adecuados para llevar a cabo el contenido. Sin embargo, se proponen los siguientes *criterios* para guiarse en dicha elección:

- a) El docente aprovechará el *dominio* que tenga de una técnica determinada para transmitir a los estudiantes los principios básicos de la misma en el proceso de enseñanza.
- b) Se buscará la *pertinencia* e idoneidad de una técnica con el tipo de producciones que se sugiere realicen los alumnos en los distintos bloques.
- c) Es necesario considerar la *accesibilidad* a los materiales y recursos, procurando que sean de fácil adquisición y baratos. Por ello se sugiere aprovechar las materias primas locales y las técnicas tradicionales.
- d) Hay que cuidar la *correspondencia* entre el *grado de dificultad* que supone la puesta en práctica de una técnica determinada, las ha-

bilidades de los alumnos y el tipo de experiencias que hayan tenido previamente.

- e) Es importante considerar el *interés* de los estudiantes por incursionar o profundizar en el manejo de ciertas técnicas y materiales.

A su vez, es necesario subrayar que, en el proceso de aprendizaje, no es deseable que los alumnos cambien de una técnica a otra sin antes haber explorado sus principios básicos, ni antes de sistematizar sus experiencias, para lo cual es útil que lleven un diario de trabajo en su cuaderno y que intercambien sus resultados.

Conviene fomentar un uso personal de las técnicas, evitando la posible estandarización de las producciones, pues éstas son recursos que los estudiantes aprovecharán con el fin de ampliar sus posibilidades expresivas. A continuación se presentan dos listas con las técnicas plásticas más accesibles para trabajar los contenidos.

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN VISUAL BIDIMENSIONAL

Dibujo: lineal o de contorno; volumétrico por planos; volumétrico por contraste de tonos.

Materiales: grafito, carbón, tinta, rotuladores y lápices de cera.

Grabado: xilografía, en relieve y sellos.

Materiales: madera, linóleo, cartón.

Pintura: acuarela, pastel, acrílico, goauche, óleo, vinílicas y tierras.

Montaje: *collage* y fotomontaje.

Fotografía: análoga en película de color o blanco y negro, empleando cámaras instantáneas, manuales o automáticas; digital.

Técnicas artesanales: lacas; vitrales; pintura plumaria; mosaico de semillas; textiles (batik, *tie dye*); metalistería (repujado, calado o recorte en lámina).

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN VISUAL TRIDIMENSIONAL

Relieves: alto y bajo.

Escultura: de bulto; aérea y móviles.

Técnicas: tallado, modelado, vaciado y ensamblaje.

Materiales: barro al natural, policromado o bruñido; plastilina, yeso, cera, papel, cartón, varillas, láminas, madera, plásticos, entre otros. También pueden considerarse distintos tipos de piedras de fácil adquisición en ciertos lugares, como la cantera.

La apreciación de las técnicas

De manera simultánea al trabajo con alguna técnica, se sugiere que los alumnos observen varios ejemplos de su utilización en las obras artísticas, á fin de que reconozcan sus principales características y logren diferenciarlas. Algunos de los materiales didácticos que se pueden utilizar son:

Libros del Rincón en Bibliotecas de Aula y Escolar:

- *Enciclopedia de técnicas de dibujo.*
- *La invención de la pintura.*
- *La escultura desde la antigüedad hasta hoy. Las épocas las técnicas, los artistas.*
- *La joven de la perla.*
- *Destellos fotográficos de México.*
- *Un día, un perro.*

Videos:

- *Palletes.*

Sugerencias metodológicas: secuencia de actividades y proyecto

Sabemos que no es fácil instrumentar una propuesta educativa diferente de las que se han venido trabajando en la educación artística. Sin

duda, el profesor requerirá de un tiempo razonable para comprenderla en su totalidad, así como de una buena dosis de entusiasmo y creatividad para probar alternativas didácticas que concreten los contenidos planteados en el programa y los adapten a la realidad en que desarrolla su práctica en el aula.

Para afrontar este reto de mejor manera, proponemos al profesor trabajar con dos modalidades de enseñanza: las secuencias de actividades y los proyectos, que le permitirán abordar de manera integral los contenidos del programa. En este apartado se presentan dos metodologías basadas en ejemplos que le muestran cómo interrelacionar los conceptos, las técnicas y los temas presentes en los bloques del programa, así como la manera en que puede plantear actividades interesantes para sus alumnos, que les presenten retos y desarrollen sus habilidades.

Secuencia de actividades

Como su nombre lo indica, consiste en una serie de actividades organizadas y articuladas entre sí, de tal manera que los alumnos profundicen en el aprendizaje de uno o varios contenidos relacionados conceptualmente. Podría decirse que cada actividad que forma parte de una secuencia es como el eslabón de una cadena. Si una se presentara aislada tendría poca utilidad, mas en conjunto con otras pretende desarrollar habilidades complejas.

El primer paso para diseñar una secuencia de actividades es elegir el o los contenidos del bloque que se van a trabajar. A continuación se presenta un ejemplo de secuencia de actividades que aborda dos contenidos en una sola clase.

Para este ejemplo de secuencia se trabajan contenidos del segundo bloque del segundo grado “Imágenes y símbolos”.

Bloque 2. Imágenes y símbolos

PROPÓSITOS

- Analizar la función comunicativa del símbolo visual por medio de la interpretación de imágenes sagradas, mitológicas...

CONTENIDOS

- Comprensión del concepto de símbolo aplicándolo a distintas imágenes. ✓
- Diseño de una iconografía personal utilizando imágenes simbólicas. ✓
- Ubicación y descripción de imágenes mitológicas, sagradas o mágicas de diversas religiones, culturas y épocas:
 - ¿Qué representan? Objetos, animales o personajes; situaciones, leyendas o historias.
 - ¿Cómo es su forma?
- Interpretación de imágenes mitológicas o sagradas de distintas culturas.
 - ¿A través de qué elementos simbolizan?
 - ¿Cuál es su finalidad? Religiosa, cosmológica, mágica.
- Identificación de alegorías en imágenes del arte mexicano.
- Producción de imágenes alegóricas personales.
- Descripción del sentido simbólico de las alegorías realizadas por los alumnos, explicando los significados de:
 - Objetos y personas.
 - Situaciones y temas.

Antes de organizar la secuencia, el profesor reflexiona acerca del o de los contenidos que eligió y cómo puede abordarlos.

La noción de símbolo es compleja y carece de una definición que pueda explicarlo en toda su riqueza. En principio, los símbolos son ideas o representaciones de conceptos que tienen varios niveles de significación, es decir, que su acepción no se agota en un solo significado literal, sino que abarcan toda una gama de significados posibles. En el caso de la comunicación visual, el símbolo surge de la relación que se establece entre un concepto y una imagen. Dicha relación es convencional, es decir, que se finca en el acuerdo implícito o explícito que hay entre varias personas acerca del signifi-

cado que tiene. Por ejemplo, para muchos el concepto de paz se representa con una paloma blanca.

Como es natural, los alumnos aprenden a interpretar diversos símbolos por influencia de su entorno familiar o social, por lo que el docente presentará ejemplos sencillos para abrir la secuencia didáctica.

Un tercer paso consiste en plantear formas de trabajo para abordar los contenidos. La secuencia adquiere forma cuando el profesor define los siguientes aspectos: las actividades de aprendizaje concretas, los materiales y recursos didácticos a utilizar, el tiempo dedicado a cada actividad, la manera en que se organizará el

grupo para realizarlas y los espacios en que se llevarán a cabo. Es recomendable que el docente organice secuencias en una o varias sesiones, de modo que tenga preparadas las actividades con antelación.

El contenido y las actividades siempre estarán relacionados, aunque éstas pueden plantearse por medio de temas, preguntas, problemas o situaciones cercanas a los alumnos. También es importante que, al inicio de la secuencia, el profesor haga consignas de trabajo claras, de manera tal que se conozca el rumbo que tomarán. Asimismo, se considerarán los conocimientos previos que tienen los estudiantes acerca del contenido.

En el ejemplo, los contenidos se relacionan primero con los significados de las imágenes de héroes en el cómic y después en la pintura. La secuencia comprende cuatro actividades distribuidas en trabajo previo realizado en casa y una clase de 50 minutos. Los materiales a utilizar son:

Actividades 1 y 2: varias revistas de cómic o ilustraciones de superhéroes.

Actividad 3: hojas de papel, lápices y rotuladores de colores.

Actividad 4: el programa “La virgen del canciller Rolin”, del video *Palettes* (fragmento del minuto 14’30” al 20’30”).

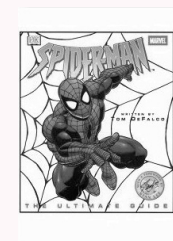
Actividad 1 (extraclase):

El profesor dejó a sus alumnos un trabajo previo que consiste en analizar las imágenes de héroes que aparecen en los cómics que les gustan, fijándose en sus características: indumentaria, colores o apariencia física, así como en las relaciones que tienen estos elementos con sus poderes. Posteriormente, llevan al aula las revistas para continuar la secuencia.

Actividad 2 (10 minutos):

Organización del trabajo: en grupo.

Ya en el salón de clases, el profesor selecciona algunas imágenes de las que han traído los alumnos y dirige una lectura de imagen, en la que se relacionan la forma y el significado simbólico de los personajes, de modo que esta interpretación se convierta en un aprendizaje acerca del contenido.



Actividad 3 (20 minutos):

Organización del trabajo: individual y en grupo.

En esta actividad los alumnos elaboran un dibujo rápido de un personaje de ficción, cuyas características tengan significados simbólicos. Posteriormente, se habla en grupo acerca de la relación que dieron a la forma y el concepto en algunos de esos dibujos.

Actividad 4 (15 minutos):

Organización del trabajo: en grupo.

Con las actividades anteriores los estudiantes lograron entender de manera sencilla la función del símbolo visual en imágenes de su contexto. Ahora, este conocimiento se traslada a las imágenes del arte. El docente presenta un fragmento del programa “La virgen del canciller Rolin”, de la serie *Palettes*, para explicar la simbología de esta pintura flamenca del siglo xv. Después de observar el programa, el profesor pregunta acerca de lo que entendieron los alumnos, resaltando los significados mencionados y su relación con las imágenes del cuadro.



Como se observó en el ejemplo anterior, en un primer momento el profesor retomó imágenes que les son familiares al grupo. Con el fin de propiciar la reflexión acerca del contenido, habló de los significados que tienen los héroes del cómic y también realizó una actividad breve de dibujo que sirviera a los alumnos para crear sus propios personajes, a los que dieron un carácter simbólico.

La cuarta actividad tomó como antecedente estos aprendizajes y los trasladó al terreno de la imagen artística, con lo cual los alumnos conocieron una nueva manera de ver las pinturas, a partir de las ideas que éstas pueden representar.

No obstante que esta secuencia de actividades se lleva a cabo en una sesión, se pueden diseñar otras más prolongadas. Esto dependerá de factores como la cantidad de contenidos que articulen, su complejidad, el tipo de actividades que se planteen para resolverlos, así como de los estilos de enseñanza del docente y de aprendizaje de los alumnos. Invitamos al profesor a probar otros planteamientos de secuencias de contenidos utilizando esta metodología.

Proyecto

Por otro lado, el trabajo por proyecto permite articular los conceptos, los procedimientos y las habilidades expresados en los contenidos de los tres ejes, con temas y problemas que resulten de interés para los adolescentes, constituyendo así un puente que enlaza el conocimiento escolar con las preguntas e inquietudes que suscita en ellos el entorno.

Desde el punto de vista didáctico, al trabajar un proyecto los estudiantes interrelacionan actividades, conocimientos y producciones en un mis-

mo proceso de aprendizaje. Así, en el curso de su realización, se dan diversas fases, cada una de las cuales constituye una experiencia educativa diferente y complementaria de las demás. Asimismo, a través de esta modalidad de enseñanza el profesor puede abordar los contenidos de maneras alternativas a la exposición tradicional.

Esto crea condiciones para que la enseñanza de las artes visuales en la escuela atienda más a las peculiaridades de los alumnos –y a la construcción de conocimientos como resultado del trabajo colectivo– que a la obtención de resultados homogéneos. Por ello, la lógica secuencial de los contenidos que se integran en un proyecto es sólo su punto de partida y no su finalidad, ya que el resultado último y los alcances del aprendizaje varían de un alumno a otro.

La metodología para elaborar un proyecto es similar a la comentada anteriormente respecto de la secuencia de actividades, sin embargo, su alcance es mayor. Los proyectos se desarrollan partiendo de los contenidos curriculares, pero se presentan como temas específicos relacionados con hipótesis, cuestionamientos o problemas, a los cuales los alumnos responderán a través de

la realización de actividades de indagación, exploración, experimentación y producción.

Hay tres etapas básicas en la realización de un proyecto.

1. *Planeación y diseño*. Como primer paso, el maestro hace un diagnóstico para considerar los conocimientos previos del grupo respecto a los contenidos que se trabajarán. En seguida se define el tema del proyecto en conjunto con los alumnos; éstos proponen temas de su interés que se toman en cuenta en la definición del proyecto.

En este ejemplo se desarrolla un proyecto llamado *Los animales en la escultura prehispánica*, para abordar varios contenidos del bloque 5 del primer grado, *La naturaleza y el espacio urbano en la escultura*. Los alumnos tienen un particular interés por el mundo de los animales, ya que en la asignatura de Biología –también del primer grado– han visto varios temas relacionados con éstos, por lo que el proyecto ofrece una oportunidad para aprovechar estos conocimientos. Por otra parte, en la localidad existe un museo donde se muestran varios ejemplos de esculturas de animales de origen prehispánico que se pueden ligar con algunos contenidos, por lo que se decide incorporarlas en la realización del proyecto.

Bloque 5. La naturaleza y el espacio urbano en la escultura

PROPÓSITOS

- Expresar ideas, emociones o experiencias acerca de la naturaleza o la ciudad mediante la elaboración de esculturas.
- Reconocer el valor estético y cultural de diversas representaciones de la naturaleza y el espacio urbano en la escultura de México y de otros países.

CONTENIDOS

- Observación de las cualidades del entorno natural o urbano a partir de sus: (1)
 - Formas.
 - Volúmenes.

- Dimensiones de sus componentes.
- Texturas.
- Materiales.
- Descripción de obras escultóricas que tengan como tema a la naturaleza, considerando los siguientes aspectos: *Apreciación* (2)
 - Manejo de las formas.
 - Manejo del volumen. ✓
 - Dimensiones.
 - Texturas y acabados.
 - Técnicas y materiales empleados.
- Manifestación de ideas, sentimientos o experiencias suscitados por los entornos natural, rural o urbano por medio de la elaboración de obras tridimensionales de tipo figurativo o abstracto, atendiendo a conceptos de composición tridimensional: (3)
 - Forma.
 - Volumen.
 - Dimensiones. ✓
 - Textura.
 - Técnica.
- Investigación acerca del sentido religioso, mágico, decorativo o artístico, de representaciones escultóricas del mundo natural realizadas en culturas de diferentes contextos geográficos y temporales: (4)
 - ¿Qué significan?
 - ¿Quiénes las hicieron y en qué época? ✓
 - ¿Cuál fue su función?
- Indagación y selección de obras de artistas visuales contemporáneos que trabajen en medios como la escultura, la instalación o la intervención del entorno, y que empleen imágenes de la naturaleza para expresar, evocar o representar temas y preocupaciones de carácter social, tales como: (5)
 - Conservación de los recursos naturales.
 - Transformación del entorno natural.
 - Dualidad naturaleza-cultura.

2. *Desarrollo del proyecto.* Una vez definido el tema, se diseñan y planifican actividades teniendo en mente recursos y materiales, tiempos y espacios de realización, así como la organización del grupo, por lo cual es importante dividir el trabajo y asignar tareas específicas a ciertos equipos cuando así se requiera.

Sesión 1 (50 minutos)*

- **Organización del trabajo:** En grupo y equipos.
- **Lugares:** Museo y biblioteca.
- **Trabajo previo:** El profesor visita el museo arqueológico y selecciona varias esculturas que representan

animales para analizar con sus alumnos. Además consigue fotografías de esos mismos animales para que se comparen con las interpretaciones plásticas durante la visita.

- **Actividad 1** (45 minutos): Visita al museo. El profesor pide a los alumnos que observen con detenimiento las esculturas por todos sus lados, fijándose en sus formas. Les pregunta qué animales creen que son y les muestra fotografías de esas mismas especies para compararlas. Asimismo, le pide a cada uno que anote en una hoja las similitudes y diferencias que encuentra entre la representación del animal y su forma real. Paralelamente, el docente introduce conceptos de la escultura, como forma, contorno,

volumen, textura, relieve, tallado, escultura de bulto, hueco, etcétera.

- **Actividad 2:** Se forman equipos y cada uno elige una escultura de las que observaron. El profesor les

pide que investiguen en la biblioteca información acerca de la cultura que la produjo, así como de su función y significado, con la cual elaborarán un breve texto.

*Todos los tiempos sugeridos son aproximados.

Recurso



Hacha en forma de perico, ornamento de juego de pelota, cultura totonaca, el Tajín, Ver., 600-900 d.C., basalto, 25.4 x 53.34 x 6.35 cm



Actividad: Comparación entre la forma real del animal y la manera en que lo ve el artista desde un punto de vista estético: ¿qué rasgos permanecen y cuáles se transforman?

Contenidos:

- Descripción de obras escultóricas, que tengan como tema a la naturaleza o la ciudad, considerando los siguientes aspectos:
 - Manejo de las formas.
 - Manejo del volumen.
 - Dimensiones.
 - Texturas y acabado.
 - Técnicas y materiales empleados.

Desarrollo de la actividad

Las forma del perico es muy estilizada... muestra líneas continuas, como dibujadas sobre la piedra. Esto realza los contornos del pico y las plumas. Es una escultura de bulto, pero también tiene relieves (bajo en algunas incisiones y huecos; alto en el óvalo que rodea al ojo y las plumas). El tallado de la piedra es muy fino, se nota en la perfección de las líneas y la superficie está pulida, tal vez con otra piedra. Para darle forma al pico se hizo un hueco, a eso se le llama un espacio negativo y en su interior está la lengua.

Muestra de la actividad 2

Actividad

Investigación acerca del origen, función y significado de esta escultura.

Contenido

- Investigación acerca del sentido religioso, mágico, decorativo o artístico, de representaciones escultóricas del mundo natural, realizadas en culturas de diferentes contextos geográficos y temporales:
 - ¿Qué significan?
 - ¿Quiénes las hicieron y en qué época?
 - ¿Cuál fue su función?

Desarrollo de la actividad

Esta figura de serpiente de dos cabezas (o bicéfala) tal vez fue utilizada como pectoral, un adorno colocado sobre el pecho en ceremonias religiosas. La serpiente era un animal importante para los mexicas, pues hay varias representaciones que se identifican con este animal, como Quetzalcóatl o la serpiente emplumada, Xiuhcóatl, la serpiente de fuego, Mixcóatl o serpiente de las nubes. Cóatl, quiere decir serpiente en náhuatl, y esta palabra se identifica también con varios lugares como Coatepec, el “cerro de serpientes”, lugar de nacimiento del dios la guerra, Huitzilopochtli.

Está tallada en madera y recubierta con turquesas, una piedra semipreciosa muy apreciada en Mesoamérica. También usaron conchas marinas de colores blanco y rojo para elaborarla.



Mosaico de serpiente de dos cabezas, Azteca-Mixteca, 1400-1500 d.C., turquesa, 20.5 x 43.3 cm.

Sesiones 2 y 3 (100 minutos)

- **Organización del trabajo:** En grupo e individual.
- **Trabajo previo:** Preparación de materiales para trabajar una escultura.
- **Lugar:** Salón de clases.
- **Actividad 3** (20 minutos): Teniendo en mente las características de las esculturas que observaron, cada alumno dibuja un pequeño boceto, en papel, de un animal que esté inspirado en las formas de la escultura precolombina... en la próxima clase ese animal pasará del papel a la tercera dimensión.
- **Actividad 4** (10 minutos): El profesor distribuye a cada equipo material de modelado (como barro, plastilina, pasta de harina con agua y sal o pasta de papel con engrudo), y les pide que los manipulen con el fin de ubicar sus características físicas: peso, textura, temperatura, resistencia. Posteriormente se habla de dichas características.
- **Actividad 5** (60 minutos): Basándose en su boceto, cada alumno procede a modelar la figura del animal que ha creado, empleando el material disponible. Una vez terminada se le pinta y decora.*

En los 10 minutos restantes de la clase se limpia el aula y se guardan los trabajos para concluirlos en la próxima sesión.

*También se usan otros materiales de soporte, como alambre y mecate para hacer estructuras que después se recubren; reglas de plástico, lengüetas de madera o espátulas para alisar superficies; palillos de madera para marcar relieves; cuentas, semillas, pintura, para incrustar y/o decorar.

Una de las finalidades del trabajo de proyectos es enriquecer el trabajo expresivo del alumno por medio de la realización de breves investigaciones que complementen su aprendizaje. Las informaciones resultantes de dicho procedimiento pueden emplearse para elaborar sus creaciones, convirtiéndose en una base útil para el desarrollo de planteamientos visuales más interesantes.

Sesión 4 (50 minutos)

- **Organización del trabajo:** En equipos.
- **Actividad 6** (20 minutos): Las esculturas terminadas se exponen en el salón y se analizan, comparando las diferentes soluciones y los aprendizajes obtenidos. El profesor plantea algunas preguntas que sirvan para orientar esta evaluación: ¿qué aprendiste acerca de la escultura prehispánica?, ¿en qué se inspiró tu trabajo?, ¿cómo usaste la técnica y los materiales?
- **Actividad 7** (30 minutos): Posteriormente, los equipos presentan la breve investigación que realizaron en la actividad 2 y se comenta la importancia de la fauna en la escultura prehispánica.

3. *Evaluación y cierre del proyecto.* El cierre del proyecto incluirá actividades que integran y estructuran los conocimientos de los alumnos y que sirvan como evaluación del proceso y del producto logrado. Al momento de evaluar es pertinente centrar la atención de los estudiantes en las distintas maneras en que resolvieron los problemas inherentes a cada actividad, en sus logros parciales y globales, así como hacer sugerencias sobre los aspectos en que se puede mejorar el trabajo.

También hay que considerar la manera en que el proyecto favoreció el aprendizaje de los contenidos –en términos de conocimientos, habilidades y actitudes–, auxiliándose para ello en los aprendizajes esperados de cada bloque.

En cuanto a la evaluación integral del proyecto hay que tomar en cuenta las producciones parciales que se generaron en el curso de su realización (las anotaciones hechas en el museo, la investigación en biblioteca, el boceto en papel, la escultura final) y valorarlas en su conjunto a partir de la relación que se establezca entre los

aprendizajes obtenidos por los alumnos y el propósito del bloque.

Como pudimos advertir en este ejemplo, las actividades que conformaron el proyecto fueron retomando los conocimientos anteriores y aportaron nuevos elementos, con el fin de que los alumnos fortalecieran sus habilidades motrices, así como de observación, reflexión, imaginación y argumentación.

Evaluación

Consiste en recabar información que permita emitir un juicio acerca de los avances y las dificultades que se dan en el aprendizaje de los alumnos, además de orientar al maestro en el desempeño de su práctica educativa.

La evaluación del proceso de trabajo con las artes visuales nos permite saber de qué manera los alumnos se han apropiado de los conceptos, las habilidades y las actitudes que se pretenden desarrollar en esta asignatura. Son tres las dimensiones de este proceso: 1) la expresividad del alumno, entendida como la manifestación personal de sentimientos, ideas y emociones; 2) la comprensión y aplicación de los conceptos específicos de la disciplina que se presentan en el programa, y 3) el uso de técnicas, medios y materiales. Estos aspectos se reflejan en los aprendizajes esperados de manera concreta, de acuerdo con los contenidos de cada bloque, por lo que han de ser considerados como criterios mínimos para la evaluación del aprendizaje.

Asimismo, es importante que el docente evalúe tanto los procesos de trabajo en que interviene los alumnos como sus producciones. En cuanto a los primeros, se puede observar cómo asimilan, organizan e interpretan los conoci-

mientos; mientras que los productos ponen en evidencia la integración de lo aprendido. Por ello se sugiere que se evalúe en situaciones cotidianas del aula y en condiciones reales de trabajo, no mediante pruebas, exámenes escritos u otros instrumentos ajenos a la naturaleza del arte, que además no están relacionados con los propósitos que se persiguen en las artes visuales.

En la asignatura Artes se pueden utilizar diversos instrumentos de evaluación que le permitan, tanto al profesor como a los alumnos, identificar lo que se ha aprendido. A continuación se presentan algunos ejemplos para evaluar el trabajo en esta disciplina:

- *La carpeta* es útil para recabar las producciones (parciales y finales) elaboradas a lo largo del curso. Es recomendable revisarla en compañía del alumno, para que éste obtenga también una panorámica del grado de avance registrado en su trabajo. En su elaboración se pueden incluir los bocetos y comentarios de los mismos alumnos sobre el proceso de trabajo que involucró la realización de una obra.
- *La bitácora* o memoria de observaciones es un instrumento que permite registrar las experiencias e informaciones surgidas a lo largo del curso respecto al trabajo con los contenidos.

Con el fin de favorecer el desarrollo de juicios críticos y constructivos por parte de los alumnos, es necesaria una práctica constante sobre la argumentación y valoración de sus diferentes producciones y de sus procesos de aprendiza-

je. De esta forma se habitúan y cada vez tienen mayores elementos para juzgar y enriquecer el trabajo de los demás.

La evaluación realizada entre compañeros les permite reconocer las distintas maneras de enfrentarse y responder a una misma situación, les aporta aprendizajes importantes tanto para quien pone a consideración su trabajo, como para los que opinan. Este proceso permite comentar sobre el trabajo del otro, lo cual implica observar las cualidades de la obra y emitir juicios de valor utilizando los conocimientos aprendidos.

Por otra parte, la autoevaluación es la reflexión personal sobre el propio proceso de aprendizaje. Es importante que el alumno tenga la oportunidad de comentar sobre su propio trabajo, sus logros y sus dificultades, y que reconozca lo que ha aprendido. Para el maestro, implica compartir la responsabilidad de la evaluación y asumir roles diferentes, reconocer que el aprendizaje adquirirá formas distintas en cada estudiante y que les dará la palabra para decir lo que sienten y piensan. Esto le brindará al maestro mayores elementos para valorar el desempeño del alumno.

Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación

Una de las metas principales de la reforma curricular de secundaria es contribuir a que los alumnos adquieran competencias comunicativas y para el manejo de información que les permitan comprender e interpretar con sentido crítico el flujo de mensajes mediáticos que caracterizan al mundo contemporáneo. Por ello, es imprescindible incorporar, como una práctica constante en la escuela, el uso de las Tecnolo-

gías de Información y Comunicación (TIC) como recurso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de que las empleen para adquirir y fortalecer dichas competencias.

Muchos jóvenes que ingresan a la secundaria manejan diversos tipos de TIC, con frecuencia sin una finalidad educativa y fuera de la escuela. El consumo que hacen de programas televisivos, cine, radio, Internet, programas de computadora y videos es un indicador del nivel de importancia que éstas tienen en su vida diaria.

Expresión

Una de las formas en que los alumnos pueden integrar las TIC en su proceso de aprendizaje es utilizándolas como medios para elaborar sus producciones. En nuestro campo existen materiales que les permiten experimentar libremente con recursos para la realización de creaciones visuales con distintos grados de complejidad, que van desde sencillos dibujos hasta producciones animadas y multimedia o la edición de imágenes. Algunos programas informáticos que es posible usar para esto son *Paint*, *Photoshop* y *Photostudio* en distintas versiones; *Free hand* e *Illustrator* para dibujos y diseños en general; *Autocad* y *CadStd* para dibujo de planos, y *Canvas* y *Strata* para el trabajo en tercera dimensión.

Apreciación y contextualización

Con el uso de la Internet se puede tener acceso a información visual y escrita sobre diferentes aspectos de las artes visuales: corrientes, estilos, artistas, temas, instituciones y experiencias educativas alrededor de éstas. Dicha información no siempre está disponible en bibliotecas, con

lo cual se enriquecería ampliamente el trabajo dentro y fuera del aula, complementando los temas y contenidos. Al final de este documento se ofrecen, tan sólo como punto de partida, algunas sugerencias de páginas web que el docente y los alumnos pueden consultar, mismas que aparecen también en los comentarios y sugerencias didácticas de cada contenido.

Otro tipo de recursos útiles para el aprendizaje son los paquetes interactivos (CDROM) sobre artes visuales que existen en el mercado y que es posible adquirir con cierta facilidad en puestos de revistas, librerías y tiendas especializadas. Entre éstos se hayan interesantes ejemplos de obras de consulta como enciclopedias virtuales, diccionarios de arte, bancos de imágenes, catálogos informáticos y obras que abordan distintas culturas, épocas, artistas o estilos.

Algunas recomendaciones para su uso adecuado con fines didácticos son:

- Diseñar actividades de aprendizaje que promuevan un empleo educativo de las TIC y no sólo como fuentes de entretenimiento. Es recomendable que los alumnos descubran de manera paulatina las posibilidades que les brindan, tanto para su aprendizaje como para su expresión personal. El trabajo con los medios informáticos, no obstante estar guiado por parámetros de uso preestablecidos en su diseño, hace necesario que el alumno identifique y comprenda su lógica de funcionamiento, al menos en un nivel básico. Esto es, que no nada más trabaje de manera intuitiva con los programas sino que vaya adquiriendo conciencia de la serie de decisiones y controles que implican su uso.

- Organizar el trabajo con estas TIC de manera colectiva a través de la formación de equipos, pues el aprendizaje adquiere un nuevo potencial cuando se los emplea de este modo y a partir de la toma de decisiones, la exploración y la discusión grupal.
- En la medida de lo posible, explorar con profundidad las potencialidades que brinda cada TIC en el ámbito educativo a lo largo de procesos de trabajo continuos y no sólo mediante actividades aisladas y escasas.

Asimismo, otro uso importante de las TIC en la enseñanza se refiere al aprovechamiento de los materiales videográficos ya existentes, tales como los paquetes de video y los programas televisivos producidos por distintas instituciones culturales y educativas. En el apartado “Comentarios y sugerencias didácticas”, de cada bloque, se mencionan algunos de los videos recomendados para abordar los contenidos.

Sitios en Internet

- Portal *Sepiensa*, <http://sepiensa.org.mx>
Página educativa editada por la SEP, en la cual se encuentra una sección permanente de arte de México y del mundo, que es actualizada regularmente con información visual y escrita de calidad, que el profesor puede utilizar para enriquecer su acervo de conocimientos y emplearlo como recurso didáctico en el aula.
- Portal de *Red escolar*, <http://redescolar.ilce.edu.mx>
Página educativa editada por el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), especializada en el uso de medios informáticos en la educación básica. Su contenido

también se actualiza regularmente e incluye algunos artículos sobre artes y tradiciones de México.

- Portal de *Artes e Historia México*, <http://www.arts-history.mx>

Página cultural privada que contiene diferentes secciones dedicadas a todas las artes, y especialmente a las visuales, en que se incluyen numerosos artículos y notas de divulgación sobre arqueología, arquitectura, fotografía, cine y museos, entre otros. Para consultar esta página es necesario cubrir el costo de suscripción.

- Portal del *Consejo Nacional para la Cultura y las Artes*, <http://www.conaculta.gob.mx>

Página oficial del Conaculta que contiene información variada acerca de la actividad cultural que promueve esta institución en todo el país. A través de este sitio se puede ingresar a la amplia red de instituciones museísticas, académicas y de fomento cultural que la integran.

Bibliografía

Fuentes de consulta

Arte y educación

- Akoschky, Judith *et al.* (1998), *Artes y escuela. Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*, Buenos Aires, Paidós.
- Arnheim, Rudolf (1993), *Consideraciones sobre la educación artística*, Barcelona, Paidós.
- Asensio, Mikel y Laura Pol (1998), *El aprendizaje del conocimiento artístico*, Madrid, CIDE.
- Beetlestone, Florence (2000), *Niños creativos, enseñanza imaginativa*, Madrid, La Muralla.
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1998), *Creatividad*, Barcelona, Paidós.
- Efland, Arthur *et al.* (2003), *La educación en el arte posmoderno*, Barcelona, Paidós.
- Eisner, Elliot (1995), *Educación la visión artística*, Barcelona, Paidós.
- (2004), *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*, Barcelona, Paidós.
- Gardner, Howard (1994), *Educación artística y desarrollo humano*, Barcelona, Paidós.
- (1995), *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*, Barcelona, Paidós.
- (1997), *La mente no escolarizada*, Barcelona, Paidós.
- Gombrich, Ernst (1995), *Historia del arte*, México, Diana/Conaculta.
- Graeme Chalmers, F. (2003), *Arte, educación y diversidad cultural*, Barcelona, Paidós.
- Hernández, Fernando y M. Ventura (1992), *La organización del currículum por proyectos de trabajo*, Barcelona, Graó.
- Parsons, Michael (2002), *Cómo entendemos el arte*, Barcelona, Paidós.
- SEP (2000), *Libro para el maestro. Educación Artística. Primaria*, México.
- (2003), *Miradas al arte desde la educación*, México (Biblioteca para la actualización del maestro. Serie Cuadernos).
- Tatarkiewicz, Wladislaw (1997), *Historia de seis ideas*, Madrid, Tecnós.
- Zabala, Antoni (1999), *La práctica educativa. Cómo enseñar*, Barcelona, Graó.

- Alderoqui, Silvia (comp.) (1996), *Museos y escuelas: socios para educar*, Buenos Aires, Paidós.
- Aumont, Jacques (1992), *La imagen*, Barcelona, Paidós.
- Bayo Magalef, José (1987), *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales*, Barcelona, Anthropos.
- Castiñeiras González, Manuel Antonio (1998), *Introducción al método iconográfico*, Madrid, Ariel.
- Debray, Régis (1994), *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona, Paidós.
- Dondis, Donis A. (1990), *La sintaxis de la imagen. Una introducción al alfabeto visual*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Duverger, Christian (2000), *Mesoamérica. Arte y antropología*, México, Conaculta/ Alducci.
- Fontana Lazotti, Lucía (1983), *Comunicación visual y escuela. Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Gombrich, Ernst (1995), *Historia del arte*, México, Diana/ Conaculta.
- (1997), “La imagen visual: su lugar en la comunicación”, en *Gombrich esencial*, Madrid, Debate.
- Hernández, Fernando (2000), *Educación y cultura visual*, Barcelona, Octaedro.
- Hoffman, Donald D. (2000), *Inteligencia visual. Cómo creamos lo que vemos*, Barcelona, Paidós.
- Joly, Martine (1999), *Introducción al análisis de la imagen*, Buenos Aires, La Marca.
- (2003), *La imagen fija*, Buenos Aires, La Marca.
- (2003), *La interpretación de la imagen: entre memoria, estereotipo y seducción*, Barcelona, Paidós.
- Maquet, Jacques (1998), *La experiencia estética. La visión de un antropólogo sobre el arte*, Madrid, Celeste.
- Matthews, J. (2002), *El arte de la infancia y la adolescencia*, Barcelona, Paidós.
- Mirzoeff, Nicholas (2002), *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona, Paidós.
- Newhall, Beaumont (2002), *Historia de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Pérez Gauli, Juan Carlos (2002), *El cuerpo en venta: la relación entre el arte y la publicidad*, Madrid, Cátedra.
- Planeta (1993), *Historia universal del arte*, Barcelona (12 vols.).
- Salvat (1986), *Historia del arte mexicano*, México, SEP (16 vols.).
- Spravkin, Mariana (2000), *Cuestión de imagen: el sentido de la plástica en la escuela*, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas.
- Stangos, Nikos (comp.) (1997), *Conceptos de arte moderno*, Madrid, Alianza.
- Victoroff, David (1980), *La publicidad y la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Vitta, Maurizio (2003), *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*, Barcelona, Paidós.
- Wittkower, Rudolf (1980), *La escultura: procesos y principios*, Madrid, Alianza.

Fuentes sugeridas

Materiales didácticos de apoyo producidos por la SEP y otras instituciones

- Videos de educación artística incluidos en la *Videoteca Escolar de Educación Secundaria*.
Serie: *Palettes*, vol. 1, Francia, La SEPT-FR3 Delta Image, 1998.
Programas: *Santa Ana, La Virgen y el Niño, Leonardo da Vinci; Banquete en la casa de Leví, El Veronés; La Virgen del Canciller Rolín, Jan Van Eyck; El astrónomo, Jan Vermeer*.
Serie: *Hagamos arte*, vol. 1.
Programas: *Elementos de las Artes Visuales; Creando arte visual*.
Serie: *Cuéntame un cuadro*, vol. 1, México, TV-UNAM, 1998.
Programas: *El baño, Julio Castellanos; La ola roja, Joaquín Clausell; Vendedora de frutas, Olga Costa; El hueso, Miguel Covarrubias; La ofrenda, Saturnino Herrán; El circo, María Izquierdo; La nube sobre el Valle de México, Gerardo Murillo (Dr. Atl); Autorretrato múltiple, Juan O’Gorman; El verano, Antonio Ruiz (El Corso); Las futbolistas, Ángel Zárraga*.
- *Aprender a mirar. Imágenes para la escuela primaria*, México, SEP, 1998. Portafolio con imágenes del arte mexicano para trabajar la apreciación artística, disponible en Centros de Maestros.
- *Curso de didáctica de los medios de comunicación*, México, SEP (antología de lecturas y CDROM).
- *Libros del Rincón*, del acervo de Bibliotecas de Aula 2002-2003.
Primer grado:
–*Historia de la arquitectura*, Francesco Milo.
–*La civilización mesoamericana*, Pablo Escalante Gonzalbo.
Segundo grado:
–*La Europa del Renacimiento*, Lucía Corrain.
Tercer grado:
–*Leonardo da Vinci*, Francesca Romei.
–*Geometría y el mundo*, José Antonio de la Peña.
- *Libros del Rincón* del acervo de Bibliotecas de Aula 2003-2004.
Primer grado:
–*Detective de fraudes artísticos*, Anna Nielsen y Andy Parker (ilustrador).

–*Posada: monografía de 406 grabados de José Guadalupe Posada*, Diego Rivera (introducción).

–*Zoom*, Istvan Banyai (ilustrador).

Segundo grado:

–*El arte griego*, Alicia Montemayor García.

–*Los museos*, Rodrigo Witker.

–*Veinte años de cómic*, Pedro Alonso y Alfonso López (ilustrador).

–*Por amor al arte*, Varios autores.

–*Composición y perspectiva*, T. W. Ward.

–*Museo del traje mexicano. El siglo del barroco novohispano*, varios autores.

Tercer grado:

–*Enciclopedia de técnicas de dibujo*, Ian Simpson.

–*La joven de la perla*, Tracy Chevalier.

• *Libros del Rincón del acervo de Biblioteca Escolar:*

–*Los días y los dioses del Códice Borgia*, Krystina M. Libura.

–*Érase una ciudad*, Hortencia Moreno.

–*Escribir con imágenes. Ilustraciones del Códice Mendocino*, Rafael López Castro y Felipe Garrido (comps.).

–*Jefes, héroes y caudillos. Fondo Casasola*, Flora Lara Klahr (texto).

–*Yo, el ciudadano. Nacho López*, Fernando Benítez (presentación).

–*Al paso del tiempo. José Luis Neyra*, Jaime Moreno Villarreal (presentación).

–*Mirada y memoria. Archivo fotográfico Casasola. México 1900-1940*, Pablo Ortiz Monasterio (editor).

–*Destellos fotográficos de México*, Rebeca Monroy Nasr.

–*Goya. El arte de la vida y de la historia*, Mariarosa Schiaffino (texto).

–*Picasso. El genio de la pintura del siglo xx*, Stefano Loria (texto).

–*La escultura desde la antigüedad hasta hoy. Las épocas, las técnicas, los artistas*, Francesca Romei (texto).

–*Vicente Rojo. Escenarios de la memoria*.

–*Este libro es un museo*, Karina Durand Velasco et al.

–*Una aventura para curiosos*, Iker Larrauri y Lourdes Monges.

–*Esplendor de la América antigua*, Francisco Serrano.

–*Vincent van Gogh: El puente de Arles*, David Thomas.

–*Abel Quezada*, varios autores.

–*Historia de la pintura*, Wendy Beckett.

–*Circo callejero*, Hugo Hiriart.

–*Un día, un perro*, Gabrielle Vincent.

–*María cumple 100 años. Retratos memoriosos de los amigos de María Izquierdo*, Claudia Burr.

**Educación básica. Secundaria. Artes. Artes Visuales.
Programas de estudio 2006**

Se imprimió por encargo de la
Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos,
en los talleres de

con domicilio en

el mes de junio de 2006.
El tiraje fue de 99 000 ejemplares.

