



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

PROGRAMAS DE ESTUDIO 2024

ÁREA DE TALLERES DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I-II

Primera edición: julio de 2024.

D.R. © UNAM 2024 Universidad Nacional Autónoma de México,
Ciudad Universitaria. Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, CDMX.

Esta edición y sus características son propiedad de la UNAM.
Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio, sin
la autorización escrita del titular de los derechos patrimoniales.
Impreso y hecho en México - *Printed in Mexico*.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	5
Ubicación de la materia en el marco del mapa curricular	5
Enfoque disciplinario y didáctico de la materia	6
Concreción en la materia de los principios del Modelo Educativo del Colegio: <i>aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser</i>	19
Contribución de la materia al Perfil del Egresado	21
Propósitos generales de la materia	24
Panorama general de las unidades	25

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

Presentación de la asignatura de Taller de Expresión Gráfica I	29
Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico	32
Presentación de la unidad	32
Carta descriptiva	34
Evaluación	36
Referencias	38
Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica	42
Presentación de la unidad	42

Carta descriptiva	44
Evaluación	46
Referencias	46
Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura	49
Presentación de la unidad	49
Carta descriptiva	51
Evaluación	53
Referencias	53

TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

Presentación de la asignatura de Taller de Expresión Gráfica II	61
Unidad 1. El color y las técnicas de pintura	63
Presentación de la unidad	63
Carta descriptiva	66
Evaluación	70
Referencias	71
Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos	74
Presentación de la unidad	74
Carta descriptiva	76
Evaluación	78
Referencias	78
Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión	83
Presentación de la unidad	83
Carta descriptiva	84
Evaluación	86
Referencias	86

PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

Ubicación de la materia en el marco del mapa curricular

La materia de Taller de Expresión Gráfica forma parte del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación en el Plan de Estudios del Colegio de Ciencias y Humanidades. Tiene como objetivo principal contribuir al desarrollo integral de habilidades fundamentales en la comunicación visual y el lenguaje gráfico del alumnado.

Asignaturas que comprende y semestres en que se imparten

La materia comprende dos asignaturas: Taller de Expresión Gráfica I y Taller de Expresión Gráfica II, ambas son de carácter propedéutico, ya que orientan al alumnado en la elección de carreras afines como el Diseño Gráfico, la Comunicación Visual, las Artes Visuales, el Diseño Industrial, la Arquitectura, entre otras. Se imparten en quinto y sexto semestres, respectivamente. El Taller de Expresión Gráfica I proporciona los fundamentos esenciales del dibujo artístico, de la composición gráfica y de la expresión gráfica en el Arte, mientras que el Taller de Expresión Gráfica II profundiza en técnicas avanzadas de expresión visual y de diseño gráfico.

Estas asignaturas enriquecen la cultura básica del alumnado al proporcionarle una comprensión de los fundamentos de la comunicación gráfica y del arte visual. Mediante el estudio del dibujo artístico, la composición visual, la exploración de estilos pictóricos, los principios de la Teoría del Color, los medios impresos y los sistemas de impresión, el alumnado comprende el papel que desempeña la expresión gráfica en la historia y la sociedad. Asimismo, desarrolla habilidades de representación gráfica.

Interrelación con otras materias del Plan de Estudios

Los Talleres de Expresión Gráfica I y II, además de enseñar principios y técnicas de expresión visual, también capacitan a las y los estudiantes para aplicar estos conocimientos en diversas disciplinas.

Estas asignaturas presentan conexiones con otras materias del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, como el Taller de Comunicación y el Taller de Diseño Ambiental, al proporcionar conocimientos susceptibles de aplicar para mejorar la efectividad de proyectos visuales y la comprensión del entorno.

Además, se conectan con el Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental, donde se aplican habilidades de análisis crítico en la interpretación de imágenes icónico-verbales.

También mantienen vínculos con las Áreas Histórico Social, de Matemáticas y de Ciencias Experimentales. En estas áreas, varias de sus asignaturas proporcionan contexto histórico y la aplicación de conceptos geométricos y científicos en la representación visual, lo que contribuye a enriquecer la experiencia educativa del alumnado.

Estas conexiones enriquecen la experiencia educativa del alumnado al ofrecer un enfoque interdisciplinario que amplía la comprensión y aplicación de los conceptos en expresión gráfica, tanto en contextos artísticos como en otros campos. Además, contribuyen al desarrollo de habilidades esenciales para que el alumnado pueda interpretar y crear imágenes gráfico-pictóricas, fomentando así sus habilidades creativas y de comunicación. Este proceso fortalece su alfabetización visual, capacitándolo para comunicar ideas de manera efectiva en un mundo cada vez más orientado hacia lo visual

Enfoque disciplinario y didáctico de la materia

La expresión gráfica es una forma de comunicación visual que desempeña un papel crucial en la cultura, el arte y el diseño, y es esencial para la educación y el desarrollo profesional en campos relacionados con las artes visuales y la comunicación. Se utiliza ampliamente en diversas áreas artísticas y profesionales, como el arte, el diseño gráfico, la publicidad, entre otros campos. Es importante en la comunicación visual porque permite la creación de mensajes que pueden ser comprendidos de manera rápida por el espectador.

En términos generales, la expresión gráfica implica el desarrollo de habilidades críticas en la interpretación, elaboración y el manejo de imágenes gráfico-pictóricas para representar conceptos o narrativas. Esto puede incluir desde dibujos a mano alzada hasta representaciones digitales complejas.

Contribución de la materia a la concepción del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación

El Taller de Expresión Gráfica I y II contribuye significativamente a la concepción del área de conocimiento de la disciplina al proporcionar al alumnado herramientas fundamentales para explorar y comprender el lenguaje gráfico-pictórico en sus diversas manifestaciones. Mediante actividades prácticas y teóricas, el alumnado desarrolla habilidades de análisis crítico, apreciación estética y expresión creativa en el ámbito de la expresión gráfica. Además, esta materia fomenta la comprensión de la relación entre la imagen y su contexto histórico, sociocultural y tecnológico, lo que enriquece la perspectiva del estudiantado sobre la función y el significado del arte y la comunicación visual en la sociedad.

La materia no solo fomenta una comprensión más profunda de la expresión gráfica como una forma esencial de comunicación humana, sino que también capacita a las y los estudiantes para interpretar y analizar el lenguaje gráfico y

sus códigos simbólicos. Este enfoque integral fortalece el desarrollo de habilidades comunicativas dentro de esta área académica.

Fundamentos teóricos y conceptuales de la materia

El Taller de Expresión Gráfica I y II proporciona una consistente base teórica y conceptual en expresión gráfica, comunicación visual y diseño gráfico. A través de un marco teórico que integra diversas disciplinas como la psicología de la percepción visual, la semiótica, la historia del arte y el diseño, entre otras, el alumnado desarrolla un entendimiento esencial y multifacético del proceso creativo y comunicativo en el ámbito visual.

Los fundamentos teóricos y conceptuales de la materia son primordiales porque proporcionan las bases necesarias para desarrollar habilidades en la creación, interpretación y comunicación visual, lo que facilita la expresión artística y permite la transmisión efectiva de ideas y emociones a través de imágenes gráfico-pictóricas. Esto les resulta útil al alumnado para desarrollar su creatividad, comunicar ideas de manera efectiva y comprender el lenguaje gráfico en diversos contextos.

A continuación, se describen los principales fundamentos teóricos y conceptuales que constituyen el sustento de los propósitos, aprendizajes y contenidos temáticos de la materia. Estos fundamentos proporcionan al estudiantado las herramientas necesarias para crear mensajes gráficos mediante el uso de diversos medios y técnicas, desarrollar habilidades en la interpretación de mensajes visuales y en la comunicación clara y precisa de ideas, así como fomentar el pensamiento crítico y creativo. Estas habilidades son esenciales para afrontar la presencia constante de las imágenes en el mundo visual actual.

- **Composición, perspectiva, luz y sombra.** La materia aborda los elementos y principios fundamentales de la composición gráfica. El estudiantado aprende a trabajar con elementos como la forma, la textura, la proporción, el ritmo, el equilibrio, la armonía y la jerarquía visual, entre otros. Estos principios son esenciales para orientar la organización de los elementos en composiciones equilibradas y para crear diseños efectivos y atractivos. Además, se complementan con el estudio de la perspectiva y el uso de luces y sombras para representar la sensación de profundidad y de la forma tridimensional en una superficie bidimensional, así como con la composición editorial de medios impresos para organizar textos, imágenes o ilustraciones de manera eficaz.
- **Historia del arte, del diseño gráfico y de las artes gráficas.** Este estudio sirve para contextualizar el desarrollo y la evolución de la representación gráfico-pictórica a lo largo del tiempo, que incluye varios de los estilos pictóricos a nivel universal, el muralismo y el grabado mexicano. El estudiantado explora cómo estas expresiones artísticas han influenciado y reflejado los contextos sociales, culturales, políticos, económicos y tecnológicos en los que surgieron y se desarrollaron.

- **Percepción visual.** En la materia se abordan conceptos de psicología de la percepción visual, los principios de la Gestalt, la teoría de la forma y la teoría del color para entender cómo el ojo humano y el cerebro procesan y perciben las imágenes visuales. Estos principios permiten al alumnado comprender la percepción visual y aplicarlos en el dibujo de imitación, o en la realización de composiciones y diseños que comuniquen de manera efectiva la forma y profundidad de los objetos mediante el uso adecuado de la proporción, la anatomía, la luz y la sombra.
- **Proporción y anatomía humana.** Este conocimiento ayuda a entender la estructura del cuerpo humano, los cánones o las relaciones entre sus partes y cómo éstas pueden variar según la postura o el movimiento. El estudiantado explora principios de proporción del cuerpo humano y de anatomía básica, fundamentales para representar la figura humana con precisión y expresividad.
- **Psicología y teoría del color.** El alumnado profundiza en cómo los colores afectan la percepción, la emoción y la legibilidad de los mensajes gráfico-pictóricos. Estudia conceptos como la síntesis aditiva y sustractiva, la teoría del color de Newton, la teoría de Johannes Itten y la teoría de Munsell, así como la psicología del color. Este conocimiento le permite optimizar la legibilidad y realzar la estética en sus representaciones gráficas mediante la aplicación de diversos esquemas cromáticos.
- **Semiótica de la imagen.** La lectura de la imagen gráfico-pictórica conlleva siempre una decodificación, es decir, la interpretación de significados presentes en la misma, elemento necesario para comprender lo que el autor quiso expresar y/o comunicar. En este sentido, la semiótica es fundamental para comprender cómo los signos visuales adquieren significado y cómo son interpretados por el espectador. En el ámbito de las imágenes artísticas, se considera que cada obra refleja la subjetividad del artista y debe interpretarse teniendo en cuenta cómo está relacionada con la época y con las circunstancias objetivas y subjetivas. El arte en general tiene múltiples significados, lo que enriquece y recrea intelectualmente la manera en que se aprecia e interpreta. El estudiantado aprende cómo el lenguaje gráfico, su código y signos transmiten significados complejos y cómo estos pueden variar en diferentes entornos visuales y culturales. Este estudio permite abordar la semántica y la sintaxis visual para crear composiciones gráfico-pictóricas coherentes y estéticas.

- **Técnicas y materiales de dibujo y pintura.** Comprende el conocimiento y dominio de diversas técnicas de dibujo y pintura (lápiz, carboncillo, acrílico, acuarela, pastel, etcétera) y sus materiales básicos. Este aprendizaje es fundamental para que el alumnado desarrolle habilidades en el dibujo artístico y la pintura, permitiéndole explorar y entender las posibilidades creativas y expresivas de cada procedimiento pictórico. El conocimiento y dominio de estas técnicas y materiales amplía su repertorio artístico y le proporciona las herramientas necesarias para experimentar y encontrar su propio estilo visual artístico.
- **Tipografía en el diseño gráfico.** Se centra en los conceptos fundamentales de la tipografía impresa y digital, como su función en el diseño gráfico para transmitir información, evocar emociones y establecer una identidad visual coherente. También aborda el estudio de la clasificación de tipografías, los conceptos de familias y fuentes tipográficas y sus variables de peso, proporción e inclinación. Esto incluye el aprendizaje de principios y técnicas de composición editorial, jerarquía tipográfica y el uso de retículas para organizar el texto y las imágenes o ilustraciones de manera eficaz en el diseño gráfico de medios impresos.
- **Procesos y tecnologías de reproducción gráfica.** Aborda conceptos sobre la clasificación de los sistemas de impresión, el conocimiento introductorio de los procesos de impresión tradicionales y modernos, así como de las tecnologías implicadas en la preparación de archivos, la preimpresión, la impresión misma y los acabados. También comprende el estudio de los procesos que utilizan el modelo CMYK para transformar diseños gráficos digitales en productos o medios impresos.

El marco teórico de la materia no solo promueve la adquisición de habilidades técnicas, sino también la alfabetización visual, crucial para interpretar y comprender imágenes gráficas, entender su significado, intención y contexto cultural.

En conjunto, estos fundamentos teóricos y conceptuales dotan al alumnado con las herramientas necesarias para comprender y crear imágenes gráfico-pictóricas en diversos contextos. Además, estimulan la creatividad e imaginación, fortalecen la habilidad para interpretar y comunicar visualmente, lo que le permite desarrollar competencias comunicativas esenciales no sólo en su formación académica y profesional sino también en su vida diaria. Por otra parte, la integración de estos conocimientos fomenta el pensamiento crítico y creativo para que el estudiantado pueda enfrentar con éxito los retos del entorno visual contemporáneo.

Selección y organización de los contenidos

Los contenidos de las asignaturas de Taller de Expresión Gráfica I y II están organizados en unidades temáticas para proporcionar al alumnado una experiencia educativa esencial y progresiva en el campo de la expresión visual.

Taller de Expresión Gráfica I comienza con una unidad introductoria que explora la función social de las imágenes gráficas y los principios fundamentales del dibujo. Posteriormente, se profundiza en los elementos de la composición gráfica, centrándose en cómo transmitir ideas y emociones a través de la disposición de los elementos visuales en una obra. La última unidad se adentra en el análisis de obras gráfico-pictóricas, la evolución de la representación gráfica en diversas corrientes artísticas, así como el muralismo y grabado mexicanos, permitiendo al alumnado explorar diversos estilos pictóricos y valorar su contexto sociohistórico.

Taller de Expresión Gráfica II aborda temas más avanzados para ampliar el conocimiento y las habilidades del estudiantado. La primera unidad se enfoca en el estudio teórico y práctico del color y su aplicación en obras pictóricas. Luego, se estudia el diseño gráfico de medios impresos, brindando al alumnado la oportunidad de comprender cómo se aplican los principios del diseño en la realización de algunos medios impresos. Finalmente, la última unidad introduce a los sistemas de impresión, proporcionando una mayor comprensión de la evolución histórica y la aplicación práctica de estos sistemas en la producción gráfica.

Esta estructura curricular secuencial y progresiva permite al alumnado adquirir conocimientos fundamentales y luego más avanzados de la expresión gráfica, preparándolo para enfrentar el entorno visual contemporáneo con habilidades, creatividad y comprensión crítica.

El método didáctico de la materia

El enfoque didáctico de los Talleres de Expresión Gráfica I y II se centra en que el alumnado construya su conocimiento a través de la creatividad, la experimentación y la reflexión sobre su proceso de aprendizaje.

Se proponen contenidos y estrategias para que desarrolle sus habilidades técnicas, y que comprenda el funcionamiento de las imágenes en la comunicación de ideas, con la idea de fomentar su creatividad y la capacidad para enfrentar situaciones visuales en diversos contextos.

Las estrategias didácticas incluyen actividades de investigación, proyectos prácticos individuales y en grupo, análisis crítico de obras gráficas, presentaciones y el uso de recursos tradicionales y digitales, incluyendo herramientas como las TIC y las TAC. El método didáctico de los Talleres de Expresión Gráfica I y II se basa en la integración de teoría y práctica, al combinar la enseñanza de principios y técnicas de expresión visual con actividades prácticas. Los sustentos

pedagógicos incluyen el aprendizaje activo, la exploración creativa y la aplicación interdisciplinaria.

Las acciones pedagógicas necesarias para su enseñanza abarcan demostraciones técnicas, proyectos individuales y grupales, y una retroalimentación constante que permita mejorar paulatinamente las habilidades del estudiantado.

En términos metodológicos, se fomenta un enfoque de "taller" que se fundamenta en la práctica guiada y autónoma del alumnado, dirigido a aplicar conceptos teóricos en la creación de mensajes gráficos en diferentes contextos. Esto capacita al alumnado para experimentar y reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, lo cual contribuye a desarrollar su comprensión y habilidades prácticas de los principios de la expresión gráfica.

La organización de las unidades temáticas sigue una progresión lógica que permite al alumnado avanzar de manera gradual en su aprendizaje. En Taller de Expresión Gráfica I las unidades se centran en la introducción al dibujo artístico, los elementos de composición y la expresión gráfica mediante la pintura.

Se emplean estrategias que incluyen explorar la función social de las imágenes gráficas, estudiar los elementos compositivos e interpretar obras gráfico-pictóricas.

Por otro lado, en Taller de Expresión Gráfica II, las unidades abordan temas como el color y las técnicas de pintura, el proceso gráfico de los medios impresos y la introducción a los sistemas de impresión, y se fomenta la comprensión teórica mediante la exploración de conceptos como la teoría del color y la historia de los sistemas de impresión, junto con la aplicación práctica en proyectos e investigaciones.

Consideración de los cuatro pilares de la educación

La materia considera los cuatro pilares fundamentales de la educación propuestos por la UNESCO en el informe "La educación encierra un tesoro", elaborado por Jacques Delors en 1996.

El primer pilar de la educación se refiere a *aprender a conocer*. Esto implica adquirir los instrumentos de la comprensión como la alfabetización, los conocimientos básicos, la formación científica y técnica, así como una cultura general que permita entender el entorno y la sociedad circundante.

En el caso del Taller de Expresión Gráfica I y II, esta materia contribuye a la alfabetización visual al proporcionar a las y los estudiantes las herramientas necesarias para entender, interpretar y crear imágenes gráficas. A través del estudio de los principios del dibujo, la composición, la teoría del color, los estilos pictóricos y las artes gráficas, el alumnado no sólo desarrolla habilidades artísticas y creativas sino que también adquiere una formación técnica que le permite manipular medios y técnicas de representación visual.

Esta formación técnica incluye el manejo de materiales como lápices, carboncillos, acuarelas, acrílicos, entre otros, así como el aprendizaje de técnicas específicas de representación gráfica. Además, al estudiar la historia de las representaciones gráficas, del diseño y las artes gráficas, las y los estudiantes obtienen una cultura general que les permite comprender cómo estas formas de expresión han evolucionado y han sido influenciadas por diversos contextos sociales, culturales, políticos, económicos y tecnológicos a lo largo del tiempo.

Así, el Taller de Expresión Gráfica I y II no sólo contribuye al desarrollo de habilidades artísticas y creativas sino que también promueve una formación científica y técnica, así como una cultura general que capacita al alumnado para comprender su entorno y la sociedad circundante de manera más profunda y significativa.

Además, la materia fomenta el aprendizaje mediante la práctica, lo que constituye el segundo pilar: *aprender a hacer*. El estudiantado participa en proyectos prácticos tanto individuales como en grupo, donde aplica los conocimientos teóricos adquiridos en situaciones reales, como por ejemplo, puede diseñar carteles, ilustraciones o piezas de impresión utilizando los procedimientos técnicos aprendidos, lo que le permite desarrollar sus habilidades prácticas y experimentar con diferentes enfoques creativos.

El tercer pilar, *aprender a convivir* con los demás, se refleja en el ambiente colaborativo y de intercambio de ideas que se promueve en esta materia. Durante la realización de proyectos prácticos, el alumnado trabaja en equipo, lo que le brinda la oportunidad de colaborar, comunicarse y compartir ideas con sus compañeros. Asimismo, al analizar y discutir obras gráficas en clase, aprende a apreciar diferentes perspectivas y estilos artísticos, con una actitud de respeto hacia las expresiones gráficas de los demás.

Finalmente, la materia contribuye al desarrollo personal y creativo del alumnado, que es el cuarto pilar: *aprender a ser*. Al enfrentarse a situaciones visuales y resolver problemas en contextos reales, el estudiantado desarrolla habilidades como la resiliencia, la creatividad y la autoexpresión. Además, al explorar temas relacionados con la comunicación gráfica, tiene la oportunidad de reflexionar sobre su identidad, sus valores y su papel en la sociedad.

Relevancia científica o humanística de los conceptos básicos de la materia

Los conceptos básicos enseñados en el Taller de Expresión Gráfica I y II proporcionan al estudiantado una comprensión esencial de la imagen gráfico-pictórica, desde sus principios fundamentales hasta su aplicación práctica y su contexto cultural e histórico. Destacan su importancia como formas de conocimiento científico y humanístico que influyen en múltiples aspectos de la sociedad y la cultura contemporánea. Estos conocimientos son esenciales para el desarrollo de habilidades artísticas y visuales, así como para la apreciación y el análisis

crítico del arte visual en general. Tienen una relevancia tanto científica como humanística, combinando conocimientos sobre la percepción visual, la psicología del color y la semiótica con la estética, la evolución de las representaciones gráficas y la comunicación visual para proporcionar al alumnado una comprensión fundamental del arte y de la expresión gráfica.

En primer lugar, entender las funciones de la imagen gráfico-pictórica es clave desde una perspectiva humanística, ya que implica analizar cómo el arte visual ha sido empleado a lo largo del tiempo para transmitir ideas y narrativas culturales. Esta comprensión es importante para valorar el arte y comprender su influencia en la sociedad.

Los conceptos técnicos básicos del dibujo, la perspectiva, el claroscuro y la pintura son relevantes tanto científica como humanísticamente en el arte y el diseño. Desde una perspectiva científica, estos conceptos implican el estudio de principios físicos, ópticos y psicológicos que afectan la percepción visual y la representación artística.

Por ejemplo, la perspectiva se basa en principios geométricos y matemáticos que explican cómo se ven los objetos desde diferentes ángulos y distancias, mientras que el claroscuro se apoya en la interacción de la luz y la sombra en objetos tridimensionales, requiriendo comprensión de la luz, la sombra, la anatomía y la estructura espacial para su aplicación eficaz. Estos conceptos permiten expresar ideas y emociones visualmente, explorando la naturaleza, sociedad y cultura desde una perspectiva artística. El uso del claroscuro y la composición gráfica enriquece la experiencia del espectador y estimula el pensamiento crítico. Se profundiza en los elementos constitutivos de la imagen y los principios de composición, combinando aspectos científicos y humanísticos para comunicar de manera efectiva mediante el uso del lenguaje visual. El alumnado analiza obras gráfico-pictóricas y comprende cómo los artistas utilizan estos elementos para transmitir ideas y emociones.

Además, se estudian los aspectos técnicos del dibujo y la pintura, incluyendo el uso de diferentes materiales, herramientas y procedimientos para representar formas, figuras y espacios en el soporte de papel. Esta comprensión técnica es fundamental para el desarrollo de habilidades prácticas en la creación de imágenes gráficas. Asimismo, se explora el contexto cultural e histórico en el que surgen los estilos pictóricos y el muralismo mexicano, mediante el análisis de cómo factores como la sociedad, la política, la religión y la tecnología influyen en la producción y recepción del arte visual. Esto ayuda al alumnado a situar su trabajo dentro de una tradición artística más amplia y a comprender el significado cultural y social de sus propias producciones gráficas. Entender la evolución del arte proporciona una base sólida para el desarrollo de habilidades creativas y la apreciación estética de obras gráficas. Los conceptos de la teoría del color, que implican comprender cómo interactúan y se perciben los colores en una obra gráfica, se basan en principios científicos relacionados con la síntesis aditiva y

sustractiva, así como en aspectos humanísticos que abordan la psicología del color y su impacto emocional.

En relación con los conceptos básicos del diseño en medios impresos y los sistemas de impresión en las artes gráficas, estos son fundamentales para la creación y producción de materiales impresos. Esto abarca desde la composición visual y tipografía hasta el manejo del color y los procesos de impresión. Comprender estos principios es importante para lograr comunicaciones efectivas y productos de calidad en el diseño gráfico y la impresión.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Para conocer el nivel de conocimientos y habilidades previas del alumnado al comienzo del curso o de un tema, se recomienda implementar una *evaluación diagnóstica*. Esta evaluación puede considerar la aplicación de un cuestionario por escrito o en línea con el objetivo de evaluar su nivel de preparación en conceptos básicos y temas fundamentales del curso. Otra actividad es realizar una encuesta, presencial o en línea, para evaluar la disponibilidad de materiales de dibujo, dispositivos tecnológicos e internet. Esto permitirá identificar las necesidades y recursos del estudiantado y planificar actividades de aprendizaje inclusivas y accesibles para todos.

También se sugiere realizar un ejercicio práctico de diagnóstico en el que el alumnado represente un objeto utilizando determinados procedimientos gráficos. Este trabajo, que puede entregarse en formato digital o físico, ayudará a evaluar sus habilidades de dibujo o pintura, y ofrecer una visión clara de su nivel al iniciar el proceso.

Evaluación formativa

Para la *evaluación formativa* se recomienda implementar un sistema que brinde retroalimentación continua a lo largo de todo el proceso. Esta retroalimentación incluye comentarios y sugerencias detalladas sobre los trabajos prácticos y teóricos realizados por el estudiantado, tanto de manera escrita como oral durante las sesiones de clase, con el objetivo de que el alumnado realice correcciones, fortalezca sus conocimientos y mejore constantemente su nivel de aprendizaje y desarrollo a lo largo del curso. De esta manera, se valora tanto el proceso de trabajo como el resultado final, fomentando un aprendizaje más enriquecedor y significativo. Además, se sugiere hacer sesiones de autoevaluación y coevaluación, donde el estudiantado pueda evaluar tanto su propio trabajo como el de sus compañeros. Estas actividades se llevarían a cabo mediante el uso de formularios diseñados para este propósito, seguidos de discusiones en grupo, con el fin de promover la autocritica y desarrollar la habilidad de dar y recibir críticas constructivas, lo cual es crucial para el desarrollo personal y académico del estudiantado.

Asimismo, se puede solicitar al alumnado la elaboración de un portafolio de aprendizaje. Este incluirá una compilación de los trabajos realizados a lo largo del curso, acompañados de reflexiones personales sobre el proceso de aprendizaje. Puede presentarse en formato digital y/o físico, con el propósito de documentar el progreso y desarrollo del alumnado, y ofrecer una visión completa de su evolución durante el curso. Mediante esta recopilación, se evalúa la capacidad del estudiantado para reflexionar críticamente sobre su propio trabajo y el aprendizaje alcanzado, así como para identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

Para complementar la evaluación formativa, se organizan proyectos en equipo donde el alumnado aplique los conceptos aprendidos en clase. Estos proyectos se presentan como trabajos prácticos y presentaciones grupales, con la finalidad de desarrollar habilidades de trabajo en equipo, promover la colaboración y permitirle aplicar sus conocimientos en situaciones reales.

Evaluación sumativa

Para evaluar de manera integral los logros alcanzados por el alumnado, se propone una evaluación que aborde tanto el proceso creativo como el resultado final. Además, se solicita que presenten y defiendan un proyecto final o su portafolio de trabajos ante el grupo, donde expliquen las decisiones creativas y procedimientos gráficos tomados durante su realización. Adicionalmente, se puede considerar un examen teórico-práctico como parte de la *evaluación sumativa*. Este examen combina preguntas teóricas sobre conceptos clave con ejercicios prácticos donde el alumnado demuestre su habilidad para aplicar estos conceptos en situaciones específicas. El conjunto de estas actividades de evaluación final ayuda a mostrar claramente los logros y el desarrollo del estudiantado, al mismo tiempo que promueven habilidades como la autocrítica, el trabajo en equipo, la comunicación y la aplicación práctica de conocimientos teóricos en diversos contextos.

Transversalidad de la materia con otras materias del Área de Talleres y de otras áreas académicas

La materia de Taller de Expresión Gráfica se caracteriza por su enfoque interdisciplinario, al presentar contenidos relacionados con diversas materias tanto dentro del área de talleres como en otras áreas académicas. En el Taller de Expresión Gráfica I, la Unidad 1 dedicada a la iniciación al dibujo artístico, se abordan técnicas como la perspectiva y el claroscuro. Estas técnicas están relacionadas con el Taller de Comunicación, ya que facilitan el análisis y la comprensión de obras gráficas para transmitir mensajes y emociones. Además, la perspectiva incluye conceptos geométricos como líneas y puntos de fuga, que se conectan con las Matemáticas. El estudio del dibujo de la figura humana con

cánones de proporción también tiene vínculos con la Biología, al relacionarse con los estudios anatómicos y la representación precisa del cuerpo humano.

En la Unidad 2 de la asignatura de Taller de Expresión Gráfica I, se estudian los elementos de la composición gráfica. Estos temas son relevantes para el Taller de Comunicación y el Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental II, ya que permiten analizar la estructura visual de los mensajes y cómo se utilizan diferentes esquemas para atraer la atención del espectador. El estudio de la sección áurea en esta Unidad se vincula con las Matemáticas, especialmente en la aplicación de la proporción áurea en el diseño.

El Taller de Expresión Gráfica II, en su Unidad 1, profundiza en la teoría del color y las técnicas de pintura. La naturaleza del color, el círculo cromático, los esquemas cromáticos y la psicología del color ayudan a comprender cómo el color afecta la percepción y el mensaje de una imagen gráfica, lo cual es fundamental en el Taller de Comunicación. Estos temas también tienen conexiones con la Física y la Química, debido a su relación con la naturaleza de la luz, la percepción del color y la composición molecular. En términos de Biología, se exploran las implicaciones de la percepción visual y los usos del color en la naturaleza, mientras que en Psicología, se estudia cómo los colores afectan el estado de ánimo y el comportamiento humano.

La Unidad 2 del Taller de Expresión Gráfica II aborda el proceso gráfico de los medios impresos, examinando las características generales de los medios impresos y digitales, el diseño gráfico en estos medios y la tipografía. Estos temas son directamente relevantes para el Taller de Redacción e Iniciación a la Investigación Documental II, ya que están relacionados con la producción de materiales escritos y visuales, y permiten comprender la función social y estética de los medios impresos.

En la Unidad 3 del Taller de Expresión Gráfica II se introduce a los sistemas de impresión, explorando sus orígenes como la imprenta y la contribución del tipo móvil, así como la matriz, técnica y estampa. Estos subtemas se conectan con la Historia Universal Moderna y Contemporánea, así como la Historia de México y la Geografía. En una de las estrategias sugeridas, se invita al estudiantado a colocar estampas de sistemas de impresión en un mapamundi proyectado en el pizarrón, acompañado de la mención de eventos históricos significativos. Esto permite al alumando observar la influencia de la imprenta en dichos eventos, fomentando una mayor comprensión de su impacto histórico, cultural y geográfico.

Los sistemas de impresión se dividen en relieve, bajo relieve, plano, permeográfico y digital, y cada uno utiliza principios físicos y químicos diferentes. Por ejemplo, en el relieve y bajo relieve, se usa la transferencia de tinta desde áreas elevadas o hundidas de la plancha a un papel. En cambio, en el plano y permeográfico, se usan principios químicos para crear la imagen en la plancha. En la impresión digital, se utilizan señales eléctricas o láser para formar la imagen y tintas que se fijan al sustrato.

Cabe mencionar que los sistemas de impresión están también relacionados con el Taller de Cómputo, porque la impresión digital requiere que el alumnado entienda conceptos básicos técnicos y de diseño para preparar los archivos digitales, como la resolución de imagen, los formatos de archivo, la gestión del color y otros detalles técnicos básicos. En resumen, estudiar los sistemas de impresión implica comprender principios físicos y químicos esenciales, y también requiere conocimientos en informática y diseño digital para aplicar estas técnicas en la elaboración de trabajos gráficos digitales.

Este enfoque interdisciplinario en el Taller de Expresión Gráfica I y II demuestra cómo las técnicas y conocimientos gráficos se integran con diversas áreas académicas, enriqueciendo la comprensión y aplicación de estas técnicas en diversos contextos.

Elementos transversales de sustentabilidad, formación para la ciudadanía, perspectiva de género y tecnologías de la información y comunicación

La Unidad 1 del Taller de Expresión Gráfica I se centra en la iniciación al dibujo artístico, promueve la reflexión crítica y la comunicación mediante el análisis de la función comunicativa y expresiva de las imágenes gráficas. En esta unidad, se proponen estrategias didácticas para que el alumnado desarrolle habilidades de pensamiento crítico al investigar y discutir el impacto social y cultural de estas imágenes, fortaleciendo así su capacidad para participar activamente en la sociedad. Se enfatiza el cuidado y conservación de herramientas y materiales de dibujo, lo cual fomenta la sustentabilidad y el cuidado ambiental, y refuerza la formación ciudadana a través de valores cívicos como el respeto y la ética.

En la Unidad 3 del Taller de Expresión Gráfica I, que explora la expresión gráfica a través de la pintura y se centra en el muralismo y grabado mexicano, se integran la formación para la ciudadanía, la sustentabilidad y la perspectiva de género a través del estudio y realización de propuestas de arte mural. En esta Unidad, en cuanto a la formación para la ciudadanía, el estudiantado analiza cómo los murales y grabados reflejan aspectos socioculturales, lo que enriquece su comprensión de la identidad cultural y la ciudadanía. Esta reflexión fomenta el análisis de problemas sociales y la búsqueda de soluciones desde una perspectiva artística y cívica. La creación de murales sobre estas temáticas promueve una mayor conciencia social y cultural en el estudiantado, contribuyendo a su desarrollo como ciudadanos activos y responsables.

Con respecto a la sustentabilidad, el alumnado reflexiona sobre la representación de este aspecto en diversas obras gráficas, como medios impresos, dibujos, pinturas y murales. A través de este análisis, se fomenta que las y los estudiantes observen cómo estas obras abordan temas relacionados con el cuidado del medio ambiente.

Luego, aplican este conocimiento en la elaboración de propuestas gráficas de murales que reflejen y promuevan prácticas responsables. Estas actividades no sólo exploran temas ecológicos y sociales relacionados con el entorno natural sino que también incentivan prácticas sostenibles en su comunidad.

Sobre la perspectiva de género, se propone que el alumnado elabore propuestas de murales con esta temática. Esta actividad busca sensibilizar al alumnado sobre la equidad de género y promover la inclusión, reflejando en sus obras los desafíos y avances en la lucha por la igualdad. A través de este enfoque, se fomenta una mayor conciencia y compromiso con la justicia social en el contexto artístico y comunitario. La creación de murales relacionados con la perspectiva de género en la Unidad 3 del Taller de Expresión Gráfica I no sólo estimula la creatividad y la expresión artística sino que también educa a las y los estudiantes como ciudadanos conscientes, capaces de abordar temas complejos y promover cambios positivos en la sociedad a través del arte y la reflexión crítica.

La asignatura de Taller de Expresión Gráfica II aborda elementos transversales en sus unidades. En la Unidad 2, enfocada en el diseño gráfico de medios impresos, se integran la sustentabilidad, ciudadanía y perspectiva de género en la creación de carteles, portadas, artículos de revista y folletos digitales. Por otro lado, la Unidad 3 introduce al estudiantado a los sistemas de impresión y también sugiere la inclusión de estas mismas temáticas en ejercicios de impresión con linograbado, serigrafía y otras técnicas básicas de estampado.

En estas dos unidades, en relación con la formación para la ciudadanía, las y los estudiantes pueden analizar cómo los medios impresos pueden reflejar aspectos socioculturales y promover la participación cívica. Esta reflexión fomenta el análisis de problemas sociales y la búsqueda de soluciones a través del diseño gráfico, y de esta manera, promover una mayor conciencia social y cultural. Al elaborar obras gráficas sobre ciudadanía, el alumnado desarrolla habilidades para comunicar mensajes que impulsen el cambio social.

En lo relativo a la sustentabilidad, el estudiantado tiene la alternativa de investigar y aplicar prácticas sostenibles en sus proyectos gráficos, de reflexionar sobre el impacto ambiental de los procesos de impresión y la reducción de residuos. Esto incluye el uso de materiales ecológicos y técnicas de diseño que minimizan el desperdicio. La integración de la sustentabilidad en sus trabajos promueve el cuidado del medio ambiente mediante la adopción de prácticas responsables en su vida personal y comunitaria. En cuanto a la perspectiva de género, las y los estudiantes pueden desarrollar propuestas gráficas donde visibilicen y cuestionen los roles tradicionales de género, que favorezcan la igualdad y la inclusión. Esto implica la creación de productos gráficos que destaquen la diversidad y las contribuciones de las mujeres en diferentes ámbitos, así como la representación justa y equitativa de todas las personas.

Al abordar estos temas en sus proyectos, las y los estudiantes no sólo promueven la conciencia sobre la equidad de género sino que también reflexionan sobre la importancia de la justicia social.

En resumen, al integrar las temáticas de sustentabilidad, ciudadanía y perspectiva de género en las Unidades 2 y 3 del Taller de Expresión Gráfica II se permite al alumnado desarrollar habilidades tanto artísticas como ciudadanas.

Esto promueve un enfoque crítico y responsable en su trabajo gráfico, preparándolo para contribuir positivamente a la sociedad mediante sus expresiones visuales.

Por último, el Taller de Expresión Gráfica I y II integra diversas tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las estrategias sugeridas para enriquecer el aprendizaje del estudiantado. Se propone el uso de blogs, portafolios digitales, software de diseño gráfico, plataformas virtuales, recursos multimedia y herramientas de edición digital para facilitar un aprendizaje interactivo y dinámico. Estos recursos se utilizan no solo para investigar y realizar trabajos sino también para compartirlos con el resto del grupo, promoviendo así la colaboración y el intercambio de ideas. Además de promover habilidades tecnológicas, estas herramientas fortalecen la comunicación efectiva en entornos digitales, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado en el campo del diseño gráfico y la expresión gráfica.

Concreción en la materia de los principios del Modelo Educativo del Colegio: *aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser*

El Taller de Expresión Gráfica del Colegio se fundamenta en el Modelo Educativo que promueve *aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser*. A través de diversas estrategias y actividades, se fomenta la autonomía y la reflexión del estudiantado en su proceso de aprendizaje en el ámbito de la expresión artística y el diseño gráfico. Este enfoque no sólo permite adquirir conocimientos teóricos sino también desarrollar habilidades prácticas específicas en la producción y aplicación de obras gráficas.

Aprender a aprender

Se aborda el postulado de *aprender a aprender* mediante diversas estrategias y actividades que fomentan la autonomía y la autorreflexión del estudiantado en su proceso de aprendizaje en el ámbito de la expresión artística y el diseño gráfico, como las siguientes:

- **Reflexión metacognitiva.** Capacidad de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, identificación de fortalezas y áreas de mejora en la aplicación práctica de los conocimientos a través de actividades de autoevaluación y retroalimentación.

- **Investigación autónoma.** Capacidad de investigación autónoma, búsqueda y utilización de diversas fuentes de consulta para ampliar la comprensión del campo de la expresión gráfica.
- **Vinculación de conocimientos.** Capacidad para integrar de conceptos provenientes de diversas áreas del conocimiento, incentivando la interdisciplinariedad y la aplicación de conocimientos previos en nuevos contextos. Capacidad de establecer conexiones entre los conceptos teóricos y su aplicación práctica en proyectos gráficos concretos.
- **Habilidades de estudio.** Capacidad de enfocarse en la información y comprender las actividades asignadas.

Aprender a hacer

La materia se enfoca en enseñar al alumnado a poner en práctica los conocimientos teóricos adquiridos, permitiendo desarrollar habilidades específicas en el campo del arte y el diseño gráfico a través de actividades prácticas. Esto se logra mediante:

- **Habilidades gráficas.** Capacidad para realizar y presentar trabajos gráficos de manera ordenada y limpia en proyectos prácticos que requieren el uso de diferentes técnicas artísticas, materiales y herramientas.
- **Resolución de problemas.** Capacidad de proponer soluciones eficientes con creatividad y destreza técnica.
- **Aplicación de conceptos.** Capacidad de análisis, síntesis y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en la producción de obras gráficas, así como la capacidad de relacionar conceptos abstractos con situaciones concretas.
- **Colaboración y trabajo en equipo.** Capacidad de comunicación y participación propositiva en proyectos grupales.
- **Retroalimentación y revisión.** Capacidad de compartir, recibir comentarios, revisar y mejorar trabajos gráficos.

Aprender a ser

La capacidad comunicativa del alumnado en el Taller de Expresión Gráfica I y II se ve influenciada por sus conocimientos, comprensión y destrezas en el ámbito del arte y el diseño gráfico. Además, factores individuales como su creatividad, motivación, valores y estilo cognitivo también desempeñan un papel importante en su desarrollo en el campo de la expresión gráfica.

La materia aborda el postulado de *aprender a ser*, al desarrollar las siguientes capacidades:

- **Habilidades interculturales.** Capacidad para interactuar respetuosamente con diversas culturas al apreciar y comprender una variedad de estilos pictóricos y propuestas artísticas.

- **Valoración y respeto hacia las ideas y aportaciones de los demás.** Habilidad del estudiantado para reconocer y apreciar las opiniones, contribuciones y perspectivas de otros compañeros o diversas fuentes en el ámbito del arte y el diseño gráfico.
- **Aptitud abierta y receptiva** del alumnado hacia diferentes formas de expresión y creatividad, así como demostrar respeto por las opiniones y trabajos de los demás.
- **Perseverancia y constancia en el aprendizaje y mejora continua.** Capacidad del alumnado para mantener un esfuerzo continuo y dedicado en su proceso de aprendizaje y desarrollo en el área de la expresión gráfica. Incluye la disposición a enfrentar desafíos, superar obstáculos y trabajar de manera constante para mejorar sus habilidades gráficas a lo largo del tiempo.
- **Integridad gráfica y académica.** Capacidad del alumnado de respetar los derechos de autor, a reconocer la autenticidad y originalidad en su trabajo, a adherirse a estándares éticos en el proceso creativo y en la representación de ideas y mensajes. Capacidad de ser un agente propositivo de cambio en la creación de trabajos gráficos fundamentados, informados, veraces y confiables.
- **Autonomía crítica y opinión informada.** Capacidad de expresar opiniones de manera autónoma y fundamentada, mediante una participación constructiva y reflexiva en el diálogo. Implica la habilidad de evaluar y analizar críticamente la información disponible, para contribuir de forma significativa y respetuosa al intercambio de ideas.

Contribución de la materia al Perfil del Egresado

El Taller de Expresión Gráfica I y II contribuye al Perfil del Egresado del Colegio de Ciencias y Humanidades de la siguiente manera:

Aprender a aprender

Promueve conocimientos conceptuales esenciales en diseño gráfico y expresión visual. Estos incluyen comprender los principios fundamentales del diseño, explorar la historia del arte y del diseño, así como dominar el lenguaje visual y las herramientas gráficas. Además, se enfoca en el desarrollo de habilidades en procesos creativos, el análisis crítico de obras visuales y la comprensión ética en el diseño. Estos aprendizajes no sólo permiten una comprensión profunda del arte y el diseño gráfico sino que también cultivan la creatividad, la expresión y la capacidad para comunicarse visualmente por parte del alumnado.

Fomenta la capacidad de investigación y autodidactismo al alentar la exploración de nuevas técnicas y conceptos dentro del campo de la expresión gráfica. Esta búsqueda constante de nuevas ideas y enfoques estimula la autonomía y

la curiosidad del alumnado, promoviendo un aprendizaje continuo más allá de lo enseñado en el aula.

Además, enfatiza el desarrollo de habilidades de análisis crítico al examinar obras gráficas y aplicar teorías aprendidas en proyectos propios. Esta capacidad para evaluar y comprender el trabajo visual propio y de otras personas fortalece la capacidad del alumnado para conceptualizar y elaborar sus trabajos gráficos de manera más informada y reflexiva.

Aprender a hacer

Facilita la adquisición de habilidades técnicas en el uso de herramientas y materiales gráficos, ofreciendo un enfoque práctico que permite aplicar estos conocimientos en la creación de obras gráficas y proyectos de comunicación. Estos aprendizajes procedimentales abarcan el dominio de herramientas tanto tradicionales como digitales, la aplicación de principios de composición visual, la experimentación creativa en la resolución de problemas visuales y la comprensión del proceso de diseño, desde la concepción hasta la realización final. Las y los estudiantes, al aplicar estos conocimientos en proyectos reales como identidades visuales o diseño editorial no sólo adquieren habilidades de presentación visual y trabajo en equipo sino que también logran comprender y aplicar de manera creativa los conceptos teóricos en la comunicación visual.

Aprender a ser y a convivir

Promueve una atmósfera de respeto y colaboración en proyectos grupales, fomentando el trabajo en equipo y la convivencia. Al mismo tiempo, estimula la creatividad individual, lo que contribuye al desarrollo de la identidad y autoestima del alumnado a través de la expresión artística. Incentiva la resiliencia y la perseverancia frente a los desafíos creativos, mientras se inculcan valores éticos, como el respeto a la propiedad intelectual y la honestidad en el proceso creativo. Enfatiza también el desarrollo de habilidades sociales, la crítica constructiva y reflexiva, y se promueve una apertura a la diversidad y experimentación, reconociendo la importancia de la diversidad cultural como fuente de enriquecimiento en la expresión gráfica.

Uso de las nuevas tecnologías

Introduce al alumnado en el uso de herramientas digitales relevantes para la expresión gráfica y la comunicación visual. Las nuevas tecnologías reflejan el entorno laboral contemporáneo en el diseño gráfico y la comunicación visual. Además, expanden las opciones creativas al posibilitar la experimentación con distintos procedimientos y estilos visuales. Facilitan la interacción y la colaboración entre el alumnado, permitiendo la retroalimentación y el trabajo conjunto a distancia. Desarrolla habilidades digitales relevantes para su futuro profesional, preparándolo para afrontar los desafíos tecnológicos en la actualidad laboral.

Autorregulación del aprendizaje

Promueve la independencia en el proceso de aprendizaje al alentar al alumnado a definir y alcanzar sus metas artísticas y comunicativas. Esto se logra al fomentar la autorreflexión y la autodirección en su trabajo gráfico, permitiendo explorar áreas específicas que les interesen, investigar técnicas y estilos que deseen dominar, y definir su propio enfoque en el proceso creativo. Esta promoción de independencia no sólo fortalece la autoconfianza de las y los estudiantes en sus habilidades artísticas sino que también les otorga un sentido de responsabilidad sobre su propio aprendizaje. Les enseña a ser proactivos, a tomar decisiones informadas y a gestionar su tiempo de manera efectiva. Además, alienta la creatividad al permitirles explorar libremente ideas y conceptos que les resulten más significativos y relevantes para su crecimiento personal y artístico, motivándolos a ser protagonistas de su proceso educativo y artístico.

Transferencia de conocimientos

Permite al estudiantado aplicar principios y técnicas aprendidas en diversos contextos y disciplinas relacionadas con el diseño y la comunicación. Esto implica que utilicen lo aprendido en situaciones más allá del ámbito específico de la materia, como por ejemplo, emplear los conceptos de diseño visual y técnicas aprendidas en proyectos publicitarios, presentaciones académicas o profesionales, e incluso en campos como arquitectura, cine, diseño web o ilustración científica. Lo anterior demuestra la utilidad práctica y la versatilidad de las habilidades adquiridas, permitiendo al alumnado aplicar lo aprendido en una amplia gama de disciplinas y contextos.

Apreciación de manifestaciones artísticas y culturales

Facilita el entendimiento y apreciación de obras gráficas y artísticas históricas y contemporáneas, enriqueciendo la comprensión cultural del alumnado, al proporcionar herramientas para analizar contextos, estilos y mensajes presentes en el arte a lo largo del tiempo, permitiendo comprender la evolución del arte y su impacto en la sociedad. Además, al explorar obras actuales, permite identificar tendencias, temas relevantes y procedimientos innovadores, ampliando su perspectiva y sensibilidad cultural hacia la diversidad en las expresiones visuales. Esta experiencia fortalece la capacidad del estudiantado para interpretar y valorar la complejidad del arte gráfico y visual.

Contribución al Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación

Fortalece el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación al incorporar la comunicación visual como una forma efectiva de expresión y comunicación en la sociedad contemporánea. Esto implica el reconocimiento de que la comunicación va más allá de las palabras escritas y habladas, comprendiendo que las

imágenes y la expresión gráfica tienen un impacto significativo en la transmisión de ideas, emociones y mensajes en nuestra sociedad moderna.

Enfatiza la importancia de la alfabetización visual, capacitando al alumnado para interpretar y crear mensajes visuales. Esto amplía su capacidad para comunicarse de manera más completa y eficiente, al tiempo que fomenta una comprensión más profunda de cómo las imágenes y el diseño pueden influir en la percepción y comprensión de la información. En esencia, esta integración reconoce la relevancia y la potencia de la comunicación visual en el entorno contemporáneo y fortalece el conjunto de habilidades de comunicación del estudiantado para enfrentar los desafíos actuales en un mundo cada vez más visualmente orientado.

Propósitos generales de la materia

Propósito de Taller de Expresión Gráfica I

El alumnado será capaz de:

Comprender las funciones de las imágenes gráficas y los fundamentos de técnicas como el dibujo de imitación, la perspectiva lineal, el claroscuro y las proporciones de la figura humana, mediante la investigación y la práctica de ejercicios gráficos, para desarrollar su percepción visual, así como mejorar la calidad y presentación de sus representaciones gráficas.

Propósito de Taller de Expresión Gráfica II

El alumnado será capaz de:

Comprender los conceptos de teoría del color, características y composición de medios impresos y sistemas de impresión, mediante actividades teóricas y prácticas como proyectos reales, para valorar su utilidad en la comunicación gráfica, su aplicación en entornos de expresión y diseño gráficos y acceder a conocimientos más avanzados en áreas relacionadas que le permitan desenvolverse eficazmente en situaciones de la vida cotidiana que requieran habilidades visuales y de diseño.

Panorama general de las unidades

		Taller de Expresión Gráfica I Quinto semestre	Taller de Expresión Gráfica II Sexto semestre
Unidad 1		26 hrs.	24 hrs.
	Iniciación al dibujo artístico.		El color y las técnicas de pintura.
Unidad 2		20 hrs.	24 hrs.
	Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica.		El proceso gráfico de los medios impresos.
Unidad 3		18 hrs.	16 hrs.
	La expresión gráfica a través de la pintura.		Introducción a los sistemas de impresión.
Total		64 hrs.	64 hrs.

The background features a light gray gradient with several overlapping geometric shapes. A large white circle is the central focus, containing the text. To its right, a dark gray triangle points downwards. Above the triangle is a smaller light gray circle. On the left side, there is a complex pattern of overlapping circles and squares in various shades of gray, with some areas containing horizontal lines.

Taller de Expresión Gráfica I

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA DE TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

Las obras gráficas son una forma esencial de expresión visual que ha perdurado a lo largo de la historia. Este medio permite transmitir ideas, emociones y conceptos de manera duradera.

Desde las pinturas rupestres más antiguas hasta las ilustraciones digitales contemporáneas, las obras gráficas han sido muy importantes para la comunicación humana y la expresión estética. A través de líneas, formas, colores y texturas, los artistas han capturado la esencia de sus culturas, contado historias y provocado reflexiones en sus audiencias. La versatilidad y accesibilidad de las obras gráficas las convierten en un medio de expresión universal, capaz de trascender barreras lingüísticas y culturales, conectando a personas en todo el mundo.

Propósito de la asignatura

En este contexto, el propósito del Taller de Expresión Gráfica I es proporcionar al alumnado las bases fundamentales de la expresión gráfica, desde los conceptos básicos del dibujo artístico hasta el desarrollo de habilidades técnicas y expresivas en el campo de la representación visual.

A lo largo del curso, se busca que el estudiantado comprenda y aplique los principios de composición, que experimente con técnicas básicas de dibujo, y adquiera la capacidad de comunicar ideas y sentimientos a través del dibujo. También, pretende fomentar la apreciación del arte y la comprensión del contexto histórico y cultural en el que surgen las obras gráfico-pictóricas, y sentar las bases para el desarrollo de habilidades creativas, expresivas y comunicativas en el ámbito de la expresión gráfica.

Descripción de la organización de las unidades, temáticas, principales estrategias y recursos didácticos

La organización de las temáticas en las tres unidades del Taller de Expresión Gráfica I ha sido pensada de manera que facilite un aprendizaje progresivo y coherente para el alumnado. Inicia con los fundamentos del dibujo artístico y avanza gradualmente hacia la práctica de técnicas esenciales en la representación gráfica. En la primera unidad, titulada *Iniciación al dibujo artístico*, se dedican 26 horas de clases presenciales al estudio de las diversas funciones que cumple la imagen gráfica en la sociedad. Se analiza cómo estas representaciones visuales, especialmente a través del dibujo, moldean la manera en que se comunica, se comprende la cultura y se percibe el mundo que nos rodea. Este análisis

sienta las bases para el desarrollo de habilidades de análisis crítico y apreciación del arte y la cultura visual.

Después se continúa con los aspectos prácticos del dibujo, centrándose en los fundamentos y materiales básicos. Se pretende que el estudiantado desarrolle su destreza técnica y su expresión gráfica al explorar y aplicar conceptos clave como la proporción, encuadre, encaje, boceto, claroscuro, perspectiva y dibujo de la figura humana con cánones de proporción, con la finalidad de que dibuje con sensación de volumen y profundidad. Este conjunto de temas y conceptos proporciona al estudiantado las bases teóricas para realizar dibujos y sienta las bases para las unidades posteriores.

La segunda unidad, con una duración de 20 horas de clases presenciales, titulada *Elementos de la composición* que intervienen en la obra gráfica, tiene como objetivo que el estudiantado adquiera habilidades para interpretar y transmitir ideas mediante la comprensión de los elementos que componen una imagen gráfica.

Se resalta la importancia de organizar adecuadamente estos elementos desde una perspectiva comunicativa y expresiva. La unidad comienza explorando el concepto de composición gráfica, y profundiza en los elementos compositivos y clasificándolos en categorías que abarcan desde aspectos conceptuales hasta visuales y de relación. Se abordan conceptos como equilibrio, armonía, contraste y ritmo, y se analiza cómo se aplican en la creación de obras gráficas armoniosas.

Esta unidad amplía la comprensión del alumnado sobre la organización y estructura de una obra gráfica, al proporcionarle las herramientas necesarias para elaborar composiciones gráficas equilibradas y significativas.

En la tercera y última unidad, con una duración de 18 horas de clases presenciales, denominada *La expresión gráfica a través de la pintura*, se busca que el alumnado comprenda y valore el arte, así como su impacto en la sociedad. Para ello, se proporcionan herramientas para analizar obras gráfico-pictóricas, donde se abordan aspectos como los elementos descriptivos (colores y formas), simbólicos (metáforas y símbolos), estéticos (relacionados con la apreciación de la belleza) y pictóricos (técnicas de pintura y uso de luz y sombra).

Enseguida se avanza en el tema de cómo el contexto sociohistórico influye en la interpretación de la imagen gráfico-pictórica que incluye el estudio de estilos pictóricos a lo largo de períodos históricos y culturas, como la Prehistoria, Egipto, Grecia y Roma, Edad Media, Renacimiento, Barroco, Impresionismo entre otros más.

Después se presta especial atención al muralismo y grabado mexicano. Durante este estudio, el alumnado investiga el contexto sociohistórico en el que surgieron estas manifestaciones artísticas en México. Se destaca el aporte de las tradiciones y culturas indígenas contemporáneas y mesoamericanas, en la conformación de la ciudadanía e identidad nacional mediante las obras murales y de grabado.

Además, se analizan las contribuciones importantes de los principales representantes del muralismo mexicano, con el fin de que el alumnado valore la riqueza cultural y artística del país.

En la asignatura de Taller de Expresión Gráfica I, se proponen diversas estrategias con el fin de fomentar la participación y compromiso del alumnado a lo largo de las tres unidades que la integran. En la primera unidad, *Iniciación al dibujo artístico*, se fomenta la participación del estudiantado mediante lluvia de ideas y discusiones sobre las funciones y usos de la imagen gráfica. Posteriormente, se realizan demostraciones y ejercicios prácticos donde el alumnado aplica los fundamentos del dibujo, como el encaje, el boceto y la perspectiva, para desarrollar sus habilidades técnicas.

En el Taller de Expresión Gráfica I se propone la implementación de estrategias del modelo de aula invertida, donde el alumnado revisa los materiales de estudio antes de la clase y utiliza el tiempo en el aula para discutir y profundizar en los conceptos aprendidos.

Además, se asignan proyectos grupales y actividades prácticas fuera del aula, como proyectos de investigación y visitas a museos, para complementar el aprendizaje en el aula y promover la aplicación de los conocimientos en contextos reales.

El uso de recursos digitales y multimedia, así como la realización de sesiones de tutoría y consultas individuales, completa este enfoque integral del programa para garantizar el logro de los aprendizajes tanto en las horas de clases presenciales como en las tareas extra clase.

UNIDAD 1. INICIACIÓN AL DIBUJO ARTÍSTICO

Presentación de la unidad

El dibujo artístico, desde sus manifestaciones más antiguas hasta su papel actual, es una herramienta fundamental en la expresión y comunicación humana. A lo largo de la historia, el dibujo sirve como medio para plasmar ideas, emociones y narrativas, siendo un lenguaje visual universal que trasciende barreras culturales y temporales. Desde las pinturas rupestres hasta las obras maestras de grandes artistas, el dibujo evoluciona, adaptándose a los cambios sociales, tecnológicos y estéticos. En la actualidad, en un mundo que está experimentando un creciente uso de imágenes impresas y en medios digitales, el dibujo artístico sigue siendo relevante como medio de expresión personal, herramienta educativa y forma de comunicación creativa.

Propósito de la unidad

Esta primera unidad tiene la finalidad de que el estudiantado comprenda las bases del dibujo y por qué las imágenes son importantes hoy en día. También practica técnicas para hacer que sus dibujos se vean más realistas, como el uso de sombras y perspectiva. Además, aprende a dibujar personas utilizando medidas especiales como los cánones de proporción. Se busca que el alumnado desarrolle habilidades esenciales para que comience a dibujar y para que presente sus trabajos de manera ordenada y limpia. A través de la realización de ejercicios prácticos de dibujo, el estudiantado aplica de manera progresiva los conceptos aprendidos, lo que facilita la comprensión y el dominio del dibujo artístico.

Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias

Esta unidad comprende cuatro temáticas. En la primera temática se aborda la función de las imágenes gráficas, las cuales pueden tener propósitos informativos, estéticos o motivacionales. Se examina cómo estas imágenes influyen en la sociedad y cuáles son sus diferentes aplicaciones en campos como el dibujo artístico o el diseño gráfico. Se busca que el alumnado tome consciencia de cómo tanto los dibujos en general como sus propias representaciones gráficas tienen el poder de influir en su entorno y provocar cambios, así como de la importancia de emplearlos de manera responsable. Las funciones de la imagen gráfica están estrechamente vinculadas con el siguiente núcleo temático, que se enfoca en los fundamentos y materiales del dibujo, ya que sirven como base para comunicar mensajes visuales de manera efectiva en la sociedad. Los fundamentos, como la observación detallada, la proporción y el encuadre, junto con los materiales, son recursos esenciales para transmitir mensajes claros y precisos a través de imágenes gráficas.

En la segunda temática se continúa con el estudio de los principios básicos del dibujo de imitación y sus materiales. Se comienza desde lo más elemental, centrándose en la observación detallada para progresar gradualmente hacia la comprensión de la proporción, el encuadre y la geometría de las formas. Se enseña el encaje, una técnica fundamental en el dibujo que permite establecer la estructura y proporciones para dibujar con precisión y efectividad. A medida que se avanza, se incorporan técnicas como el boceto, el estudio y el apunte, que fomentan la exploración creativa y la búsqueda de soluciones gráficas, además de servir para planificar y organizar composiciones o diseños gráficos finales.

La tercera temática aborda las técnicas para producir sensación de profundidad y volumen en la representación gráfica. Se introduce la técnica del claroscuro y los tipos de sombras en un dibujo para añadir realismo a los ejercicios gráficos del alumnado. Además, se enseña la perspectiva lineal o con puntos de fuga, ampliando la comprensión de cómo lograr la tridimensionalidad en el dibujo. La comprensión de estas técnicas permite expresar ideas, valores o problemas sociales de manera eficaz. La elección de los materiales adecuados puede influir en la percepción del mensaje visual, desde el impacto de un dibujo en grafito o carboncillo, hasta la profundidad lograda con la técnica del claroscuro. La combinación de materiales adecuados y técnicas fundamentales del dibujo permite al alumnado transmitir emociones, provocar reflexiones o incluso movilizar a la acción, lo que es clave en la función social de la imagen gráfica.

En la cuarta temática se aborda el uso de cánones en el dibujo de la figura humana, proporcionando una base para representar las proporciones del cuerpo humano y su relación entre sí. Este tema está estrechamente vinculado a los fundamentos y materiales del dibujo, ya que implica la aplicación de técnicas específicas y la comprensión de principios básicos para representar la anatomía humana.

Los cánones de proporción son reglas o medidas establecidas que orientan la representación de las partes del cuerpo humano, y su comprensión requiere conocimiento de principios como la observación detallada, la comprensión del encaje y la proporción de las formas. En cuanto a los materiales del dibujo, su elección y dominio son importantes para representar la figura humana o cualquier otro tema.

Por ejemplo, el uso de distintos tipos de lápices, carboncillo o técnicas de sombreado influyen en la profundidad y detalle que se puede lograr en ejercicios de dibujo. Aspectos como la calidad del papel, las gomas de borrar y herramientas para difuminar o resaltar tienen un impacto técnico directo en la ejecución de la representación gráfica. En esta unidad, se lleva a cabo un proceso que combina la comprensión de principios teóricos y técnicas de dibujo seguidas de su aplicación práctica. Se utilizan estrategias como demostraciones y ejercicios prácticos para aprender y se realizan actividades que incluyen la ejecución de dibujos de figura humana y de otros temas, análisis de imágenes gráficas y discusiones para ahondar en los conceptos estudiados.

Las estrategias propuestas para esta unidad son diversas y participativas. Para comprender las funciones de la imagen gráfica, el alumnado participa en una lluvia de ideas para identificar imágenes en su entorno, luego analiza su propósito y situación de uso. También diseña imágenes gráficas donde presenta y explica su función al grupo.

En cuanto a los fundamentos del dibujo de imitación, observa un video sobre los conceptos clave y practica ejercicios de dibujo donde aplica técnicas específicas de claroscuro y perspectiva, y reflexiona sobre la importancia del orden y la calidad de sus producciones gráficas. Para explorar la profundidad y volumen en la representación gráfica, investiga obras gráfico-pictóricas en equipos y crea propuestas gráficas. Finalmente, para el dibujo de la figura humana, investiga sobre medidas y proporciones en diferentes culturas, analiza obras de arte y crea propuestas originales utilizando los cánones de proporción estudiados. Los trabajos realizados se comparten y comentan con el resto del grupo.

Carta descriptiva

Propósito	Tiempo
<p>Al finalizar la unidad, el alumnado:</p> <p>Comprenderá las funciones de la imagen gráfica, así como los fundamentos del dibujo de imitación, del claroscuro, de la perspectiva y de las proporciones de la figura humana, a través de la investigación documental, ejercicios prácticos y colaboración en proyectos gráficos, para distinguir la influencia de la expresión gráfica y su uso ético, además de mejorar la calidad y presentación de sus representaciones gráficas.</p>	26 hrs.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica las funciones de la imagen gráfica para entender su influencia en la cultura visual contemporánea y su importancia social. 	<p>Funciones de la imagen gráfica</p> <p>Función comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> Informativa. Exhortativa. <p>Función expresiva</p> <ul style="list-style-type: none"> Estética. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En plenaria, participa en una lluvia de ideas para identificar diversos tipos de imágenes gráficas presentes en su entorno diario, luego, en parejas, analiza para qué sirven y en qué situaciones se usan, y elabora un resumen de las conclusiones obtenidas para compartir con el grupo. De manera individual, diseña una imagen gráfica utilizando recursos manuales o digitales, acompañada de una breve explicación escrita sobre su función específica, impacto visual y efectividad comunicativa. Posteriormente, presenta ante el grupo el trabajo terminado.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende los fundamentos del dibujo de imitación, para valorar su importancia en la expresión gráfica. • Aplica la técnica de dibujo de imitación, para representar lo que observa en sus trabajos gráficos. 	<p>Fundamentos del dibujo de imitación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de observación. • Proporción y encuadre. • Encaje geométrico de las formas. • Boceto, estudio y apunte. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En plenaria, observa un video sobre los conceptos fundamentales y la práctica del dibujo de imitación, luego, en parejas, elabora un resumen de los puntos clave y las técnicas presentadas en el material audiovisual. • De manera individual, realiza ejercicios de dibujo de imitación, donde aplica la observación, proporción, encuadre, encaje y las fases de boceto y estudio, utilizando técnicas de lápiz de grafito o carboncillo. • En equipo, participa en una discusión acerca de la importancia del orden, la limpieza y la calidad de sus trabajos de representación gráfica y a partir de los aspectos comentados, elabora una lista de cotejo para evaluar tanto sus propios trabajos como los de sus compañeros. • En equipo, crea un blog para compartir un portafolio de imágenes de sus trabajos acompañadas de reflexiones personales. • En plenaria, presenta y comenta sus trabajos gráficos al resto del grupo, utiliza la lista de cotejo elaborada como guía para evaluarlos.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende los fundamentos teóricos de la profundidad y el volumen en la representación visual, con el fin de aplicarlos en la elaboración de obras gráficas. • Aplica las técnicas del claroscuro y de la perspectiva en la elaboración de dibujos, con sensación de volumen y profundidad. 	<p>Profundidad y volumen en la representación gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materiales básicos: lápiz de grafito y carboncillo. • Técnica del claroscuro. • Tipos de sombras en un dibujo: sombra propia, sombra proyectada, reflejos. • Perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga. • Características y elementos de la perspectiva: línea de horizonte y puntos de fuga. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos, investiga y analiza ejemplos de obras gráfico-pictóricas que demuestren el uso de elementos como perspectiva, claroscuro, luces, sombras, volumen y profundidad. Luego, realiza una recopilación de imágenes que ilustren claramente la aplicación de estos conceptos. • De manera individual, elabora una propuesta gráfica donde aplique técnicas para generar volumen y profundidad con lápices de grafito, carboncillo u otros medios. Finalmente, comparte tus trabajos en una sesión plenaria.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende los fundamentos teóricos del dibujo de la figura humana con cánones de proporción para realizar presentaciones gráficas. • Aplica los cánones de proporción en la representación gráfica de la figura humana. • Valora el orden, la atención y la limpieza para la presentación adecuada de sus trabajos gráficos. 	<p>Dibujo de la figura humana con cánones de proporción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canon de 7 ½ cabezas de figura común. • Canon de 8 cabezas de figura ideal. • Canon de 8 ½ cabezas de figura heroica. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipo, investiga cómo diferentes culturas y movimientos artísticos emplean las medidas y proporciones en sus representaciones de la figura humana, y elabora un cuadro comparativo ilustrado de sus características. • En pareja, visita galerías de arte en línea para seleccionar tres obras que representen la figura humana, y analiza cómo se aplican los cánones de proporción en cada una de ellas. • De manera individual, utiliza los conceptos estudiados para crear propuestas gráficas originales, como personajes, avatares o ilustraciones, que reflejen el uso de los cánones de proporción identificados en diferentes obras gráficas. Finalmente, en plenaria presenta sus trabajos y reflexiona sobre el proceso llevado a cabo.

Evaluación

Funciones de la imagen gráfica

- Resumen de conclusiones sobre la utilidad y contexto de uso de imágenes gráficas identificadas en el entorno diario.
- Propuesta de imagen gráfica acompañada de una explicación escrita sobre su función específica, impacto visual y efectividad comunicativa.

Fundamentos del dibujo de imitación

- Resumen de los puntos clave y de las técnicas presentadas en el video de dibujo de imitación revisado.
- Ejercicios de dibujo de imitación elaborados con técnicas de lápiz de grafito o carboncillo.

- Lista de cotejo elaborada para evaluar los trabajos de representación gráfica.
- Blog donde comparte un portafolio de imágenes de los trabajos realizados.

Profundidad y volumen en la representación gráfica

- Recopilación de imágenes que ejemplifiquen el uso de elementos visuales como perspectiva, claroscuro, luces, sombras, volumen y profundidad.
- Propuesta gráfica con sensación de volumen y profundidad visual hecha con lápices de grafito, carboncillo u otra técnica.

Dibujo de la figura humana con cánones de proporción

- Cuadro comparativo ilustrado de los cánones de proporción utilizados en varias culturas y movimientos artísticos.
- Análisis de cánones de proporción en tres obras gráficas.
- Dibujos de figura humana que muestren el uso de los cánones de proporción.

Referencias

Para el alumnado

Básicas

- Acha, J. (2008). *Expresión y apreciación artísticas*. Trillas.
- Bargueño, E., Sánchez, M. y Sainz, B. (2018). *Educación plástica, visual y audiovisual*. Mc Graw Hill. <https://www.studocu.com/latam/document/universidad-de-oriente-venezuela/linguistica/educacion-plastica-visual-y-audiovisual/13264684>
- Castellanos, A. (2016). *Dibujo*. Brevia.
- Marmolejo, M. (2007). *Funciones de la imagen representada y formas de representación icónica*. Word Press.
- Menchaca, N. (2010). *Funciones de la imagen*. <https://es.slideshare.net/NoeG-Menchaca/funciones-de-laimagen>
- Norling, E. (2024). *Perspectiva fácil. Las bases del dibujo en veinte pasos*. Gustavo Gili.
- Parramón, J. M. (2006). *Curso completo de dibujo y pintura*. Parramón.
- Parramón, J. M. (2012). *Luz y sombra en dibujo y pintura*. Parramón.
- Parramón, J. M. (2008). *Primeros pasos en dibujo artístico*. Parramón.
- Puente, R. (1986). *Dibujo y educación visual*. Gustavo Gili.
- Scott, M. (2006). *Esbozar y dibujar*. Evergreen. <https://ftp.isdi.co.cu/Biblioteca/BIBLIOTECA%20UNIVERSITARIA%20DEL%20ISDI/COLECCION%20DE%20LIBROS%20ELECTRONICOS/LE-1184/LE-1184.pdf>
- Simpson, I. (2001). *Curso completo de dibujo*. Blume.
- Spravkin, M. (2009). *Artes visuales*. Ministerio de Educación de la Nación. PDF. <https://infolibros.org/pdfview/5643-artes-visuales-mariana-spravkin/>
- Villegas, C. (2012). *Introducción al dibujo artístico*. CCH. UNAM. <https://portala-cademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquedic/ExpGraf1.pdf>

Complementarias

- Berry, H. (2019). *Figura humana. Dibujo del natural. Espacio de Diseño*. PDF. https://anayamultimedia.es/primer_capitulo/figura-humana-dibujo-del-natural.pdf
- Birch, H. (2014). *Dibujar: trucos, técnicas y recursos para la inspiración visual*. Gustavo Gili.
- Daucher, H. (1987). *Modos de dibujar*. Gustavo Gili.
- Daucher, H. (1990). *La creación de bocetos gráficos*. Gustavo Gili.
- De la Torre. (2002). *El lenguaje de los símbolos gráficos*. Limusa.
- Dezart, L. (1986). *Técnicas de dibujo para Ilustradores*. Limusa.

- Edwards, B. (2011). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Urano. Guía Visual del Museo del Prado. Madrid, España. (s. f.) <https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/guia-visual-del-museo-del-prado/4621ae59-3080-43bb-892b-34721f47ca96>
- Instituto de Arte de Chicago. Illinois, EE. UU. (s. f.). <https://www.artic.edu/collection>
- Loomis, A. (1999). *El dibujo de figura en todo su valor*. Hachette.
- Loomis, A. (2010). *Dibujo tridimensional*. Lancelot.
- Prette, M. C. y De Giorgis, A. (2011). *Leer el arte*. Susaeta. https://aureamaya.weebly.com/uploads/6/2/4/2/6242532/prette_y_de_giorgis_leer_el_arte.pdf
- Ramonfaur, B. (2012). *Dibujo artístico – Nociones básicas*. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cc/Dibujo_art%C3%ADstico_-_Nociones_b%C3%A1sicas.pdf
- Sierp, A. (1972). *Perspectiva aplicada*. Víctor Lerú.

Para el profesorado

Básicas

- Aguirre, M. J. (2016). *Ética de los medios de comunicación*. Herder.
- Aparici, R., García, A., Fernández, J., Osuna, S. (2006). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa. https://teoriadelaimagenfcps.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/10/apariciyotros_la-imagen.pdf
- Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción visual*. Alianza.
- Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos.
- Camnitzer, L. (2021). *Ética en el arte contemporáneo*. Mejer Ramírez.
- Conill, J. (2004). *Ética de los medios. Una apuesta por la ciudadanía visual*. Gedisa.
- De la Torre y Rizo, G. (2002). *El lenguaje de los símbolos gráficos*. Limusa. <https://docplayer.es/18818202-El-lenguaje-de-los-simbolos-graficos.html>
- Dondis, D. A. (2011). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.
- Edwards, B. (2011). *Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Urano.
- Elam, K. (2017). *La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición*. Gustavo Gili.
- García, E. (2010). *Fundamentos geométricos del diseño y la pintura actual*. Trillas.
- Gómez, J. (2002). *Máquinas y herramientas de dibujo*. Cátedra.
- Gómez, J., Cabezas, L., Bordes, J. (2001). *El manual del dibujo*. Cátedra.
- Kandinsky, V. (2003). *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Paidós. <https://preuniprojectovisual.files.wordpress.com/2013/02/kandinsky-pto-linea-plano.pdf>

- Lozano, J. T. (2000). *Lecciones de dibujo*. Facultad de Bellas Artes. https://www.utadeo.edu.co/sites/tadeo/files/node/publication/field_attached_file/pdf-lecciones_de_dibujo-_pag.pdf
- Manera, D. (2019). *El gran libro del dibujo*. De Vecchi.
- Martínez, E., Best, A. y González, E. (2018). *La educación artística en la formación de la identidad cultural local*. Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/educacion-artistica-identidad.html>
- Molina, A. (2012). *Código de ética del diseñador y comunicador visual*. UNAM.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide. <https://panamodelado3d.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/08/villafac-3b1e-justo-introduccion-a-la-teoria-de-la-imagen.pdf>

Complementarias

- Archundi, O. (2012). *Elementos del diseño fotográfico*. Trillas.
- Ávalos, M. (2010). *¿Cómo trabajar con TIC en el aula? Una guía para la acción pedagógica*. Biblos.
- Blake, W. (1982). *Iniciación al dibujo*. Daimon.
- Blake, W. (1984). *Dibujo del desnudo*. Daimon.
- Blake, W. (1993). *Dibujo del rostro*. Daimon.
- Caccuri, V. (2013). *Educación con TICs. Nuevas formas de enseñar en la era digital*. Fox Andina. <https://issuu.com/redusers/docs/educacion-con-tics>
- Del Sobral, M. (2000). *Geometría Mesoamericana*. FCE.
- Díaz, R. (2007). *El dibujo del natural en la era de la postacademia*. Akal.
- Drudi, E. y Paci, T. (2001). *Dibujo de figurines para el diseño de moda*. The Pepin Press. <https://johndisgrafico.files.wordpress.com/2011/10/dibujo-de-figurines.pdf>
- Durero, A. (1987). *Los cuatro libros de la simetría de las partes del cuerpo humano*. UNAM.
- Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*, Paidós.
- Fernández, R., Hernández, M. T., Peñalosa, M., Castillejos, J. M., Ramírez, L. M., Hernández, B. y Vite, E. (2021). *TIC y TAC. Reflexiones y ejemplos*. UNAM.
- Gómez, J. J. (2011). *El Manual del Dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Cátedra.
- Gordon, L. (1981). *Dibujo anatómico de la figura humana*. Daimon.
- Kemp, M. (2000). *La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat*. Akal.
- Leymarie J. (1998). *El dibujo: historia de un arte*. Carroggio.
- Panofsky, E. (1900). *La perspectiva como forma simbólica*. Tusquets.
- Parramón, J. M. (1973). *Así se dibuja a la pluma*. Parramón.

- Racamán, A. (2011). *Generación conectada con imágenes. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201022649007.pdf>
- Rodríguez, M., Gutiérrez, M. y Jerez, A. (2020). *El uso de las TICs en la educación*. Académica Española.
- Salles, E. (2024). *Proceso creativo. Una guía para tener tu próxima gran idea*. Grijalbo.
- Valarezo, J. y Santos, O. (2019). “Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente”. *Conrado*, 15 (68), 180-186. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300180&lng=es&tlng=pt

UNIDAD 2. ELEMENTOS DE LA COMPOSICIÓN QUE INTERVIENEN EN LA OBRA GRÁFICA

Presentación de la unidad

En la sociedad actual, caracterizada por una abundancia constante de imágenes y medios visuales, comprender los fundamentos de los elementos compositivos de una obra o imagen gráfico-pictórica se vuelve esencial. Esta comprensión nos capacita para interpretar y discernir el significado detrás de las imágenes que encontramos diariamente, permitiéndonos ser consumidores más críticos y conscientes de la información visual que recibimos de forma impresa, en plataformas digitales y redes sociales. La capacidad de comunicarse mediante imágenes es una habilidad valiosa en una variedad de campos, desde el marketing hasta la educación y la vida diaria. Conocer los fundamentos de la composición proporciona las herramientas necesarias para crear imágenes visualmente atractivas y transmitir mensajes de manera clara y persuasiva, lo que es fundamental para comunicarse eficazmente en la sociedad contemporánea. Por otro lado, la comprensión de los elementos compositivos también fomenta la creatividad y la expresión personal. Esta habilidad permite a las personas expresar sus ideas y emociones mediante el arte y el diseño, ya sea en el diseño de medios impresos, contenido para redes sociales, elaboración de presentaciones o hasta de fotografías. Otro aspecto importante de este tema es que sirve también para desarrollar la creatividad en un mundo cada vez más visual.

Propósito de la unidad

El propósito de esta unidad es que el estudiantado comprenda los elementos compositivos que constituyen y dan vida a estas imágenes, y cómo la disposición y organización de estos elementos, ya sea en obras artísticas o de diseño gráfico, influye no solo en la estética, sino también en la capacidad de la imagen gráfico-pictórica para transmitir ideas y emociones. Este conocimiento le permitirá al alumnado adquirir las habilidades básicas para comunicarse de manera eficaz mediante imágenes en su vida diaria, en la escuela o el trabajo, además de ser más consciente y competente al interpretar y crear imágenes.

Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias

La unidad se estructura de tres temáticas destinadas a facilitar la comprensión del estudiantado sobre la composición gráfico-pictórica. En la primera temática, se parte del concepto de composición, aplicable tanto al ámbito pictórico como al de diseño. Se enfatiza la relevancia de lograr armonía y equilibrio en la

disposición de los elementos que integran una imagen gráfico-pictórica. Este inicio establece una base conceptual fundamental para comprender la importancia de la organización visual en la expresión gráfica.

La segunda temática se centra en la identificación y comprensión de los elementos de la composición. Estudia el concepto de formato y sus principales tipos, examinando su función como el límite visual de una imagen gráfico-pictórica y cómo influye en su expresividad. Mediante el estudio del formato, los elementos conceptuales, visuales y de relación, el estudiantado aprende cómo cada componente contribuye a la estructura y expresividad de una obra gráfico-pictórica. Se estudian los elementos conceptuales, visuales y de relación que intervienen en la composición gráfico-pictórica.

Los elementos conceptuales, tales como el punto, la línea, el plano y el volumen, son fundamentales para comprender la construcción de una imagen. Por otro lado, los elementos visuales, como el color, la forma, la textura y el tamaño, son captados por la vista y actúan como representaciones de la realidad, contribuyendo de manera conjunta a la creación y lectura de la imagen.

Estos elementos se manejan mediante los elementos de relación, como la dirección, la posición, el intervalo, el ritmo, la armonía, la simetría y la asimetría, los cuales desempeñan un papel clave en la creación y apreciación de las imágenes.

En la tercera temática, se concluye con el estudio de los esquemas compositivos, herramientas específicas que permiten componer dibujos y pinturas de manera más efectiva. Aquí, el alumnado trabaja con distintos esquemas como el triángulo, cuadrado, círculo y la sección áurea, los cuales les ofrecen diversas estructuras organizativas para experimentar y encontrar la disposición más adecuada en sus representaciones gráficas. Esto facilita la creación de obras visualmente atractivas y expresivas. Finalmente, a lo largo de todas estas fases, el estudiantado tiene la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos mediante de ejercicios prácticos que favorecen el desarrollo de habilidades prácticas y una mejor comprensión de los principios de la composición gráfico-pictórica, y lo prepara para realizar representaciones gráficas equilibradas, expresivas y coherentes con el mensaje o las ideas que se desean transmitir.

Las estrategias propuestas para esta segunda unidad sobre los elementos de la composición en la obra gráfica buscan fomentar el análisis crítico y la aplicación práctica de los conceptos aprendidos. Comienza con una discusión en plenaria para establecer una definición compartida de composición gráfico-pictórica mediante el análisis conjunto de imágenes. Luego, el estudiantado se organiza en equipos para investigar los distintos formatos y tipos de elementos compositivos, elaborando organizadores gráficos ilustrados. Posteriormente, se realizan ejercicios prácticos de organización de elementos compositivos de forma individual, seguidos de una exposición en una galería de arte dentro del aula. En otro momento, el estudiantado visita un museo para seleccionar obras gráficas que ejemplifiquen diferentes esquemas compositivos, crea luego versiones alternativas de las mismas y las comparte con el resto del grupo.

Carta descriptiva

Propósito	Tiempo
<p>Al finalizar la unidad, el alumnado:</p> <p>Comprende los elementos de composición en obras gráfico-pictóricas mediante investigación, análisis, ejercicios y valoración de elementos compositivos, para elaborar representaciones gráficas visualmente equilibradas en el ámbito artístico y de diseño gráfico.</p>	20 hrs.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende la definición de composición gráfico-pictórica, para valorar su relevancia en la expresión gráfica. 	<p>Composición gráfico-pictórica</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición de composición gráfico-pictórica. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En plenaria, discute las características formales de una serie de imágenes para establecer la definición de composición.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica el formato como un elemento compositivo, para comprender cómo influye en la expresividad y organización visual de una obra gráfico-pictórica. 	<p>Elementos de la composición</p> <p>El formato y sus tipos: Rectangular vertical y horizontal.</p> <p>Conceptuales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Punto. Línea. Plano. Volumen. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En equipo, organiza una serie de objetos comunes que encuentre en su entorno, como termos, botellas u otros elementos disponibles. Después, toma fotografías de estas disposiciones desde diferentes ángulos, y experimenta con los formatos rectangular vertical y rectangular horizontal. Presenta en una plataforma digital sus composiciones fotográficas al resto del grupo y reflexiona sobre cómo influyen los formatos en la percepción visual de la escena.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de los elementos conceptuales, visuales y de relación, para comprender cómo contribuyen a la organización de una obra gráfica o pictórica. • Practica la identificación de los elementos conceptuales, visuales y de relación en ejercicios gráficos para comprender cómo se integran en la composición de dibujos y pinturas. 	<p>Visuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forma. • Tamaño. • Color. • Textura. <p>De relación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dirección. • Posición. • Intervalo. • Ritmo. • Equilibrio simétrico y asimétrico. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos, investiga uno de los tres tipos de elementos compositivos: conceptuales, visuales y de relación, de acuerdo con una asignación, y elabora un organizador gráfico ilustrado. • De manera individual, realiza ejercicios de organización de los elementos compositivos, para ello emplea medios manuales o digitales. Luego, en una galería de arte improvisada dentro del aula, expone los trabajos finales y analiza los elementos compositivos presentes en las obras gráficas exhibidas.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los esquemas compositivos, para comprender cómo influyen en la organización y estructura de una composición. • Aplica los esquemas compositivos en ejercicios prácticos, para realizar presentaciones gráficas equilibradas. • Desarrolla una actitud de disposición y perseverancia hacia la exploración y aplicación de los principios aprendidos sobre la composición gráfico-pictórica. 	<p>Esquemas compositivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triángulo. • Cuadrado. • Círculo. • Óvalo. • Sección Aérea. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De manera individual, visita un museo físico o virtual y selecciona obras gráficas que ejemplifiquen diversos tipos de esquemas compositivos, toma fotografías de estas. Luego, analiza gráficamente las imágenes capturadas para identificar los esquemas utilizados en cada obra. • De forma individual, realiza una versión alternativa de una de las obras fotografiadas, variando el esquema compositivo original. Para ello utiliza medios manuales o digitales. Luego, en una sesión plenaria, de manera presencial o en una pizarra virtual, comparte su versión alternativa.

Evaluación

Elementos de la composición

- Composiciones fotográficas en diferentes formatos.
- Organizador gráfico ilustrado de los tipos de elementos compositivos.
- Ejercicios gráficos de organización de los elementos compositivos.

Esquemas compositivos

- Fotografías de obras gráficas analizadas para identificar el esquema compositivo utilizado.
- Reinterpretación de una obra gráfica utilizando un esquema compositivo diferente al original.

Referencias

Para el alumnado

Básicas

- Carrasco, A. (2016). *Taller de diseño en comunicación visual*. https://issuu.com/alfonsocarrasco16/docs/manual_de_taller_de_dise_o
- Cuenya, A. y Carabajal, V. (2015). *La composición*. Universidad Nacional de La Plata. <https://sied.ead.unlp.edu.ar/assets/files/La%20composicion.pdf>
- Deshpande, S. (2020). *Composición y perspectiva*. Kindle.
- Epva (2020). *Composición*. <https://educacionplasticayvisual.com/lenguajes-visuales/composicion/>
- Iñigo, L. S. y Makhlof, A. (2013). *Diseño. Artes Visuales. Manual de conceptos básicos*. UAEM/Facultad de Artes. <https://libros.uaem.mx/archivos/epub/diseño-artes-visuales/diseño-artes-visuales.pdf>
- Parramón, J. M. (2000). *Así se compone un cuadro*. Parramón. <https://es.slideshare.net/alkidia/338814899-asisecomponeuncuadroparramon>
- Parramón, J. M. (2016). *Iniciación a la composición*. Parramón.
- Villafaña, G. (2017). *Educación visual, conocimientos básicos para el diseño*. Trillas.
- Villanueva, C. (2010). *Composición en la pintura*. <https://docplayer.es/25406295-Composicion-en-la-pintura.html>

- Villegas, C. (2012). *Introducción al dibujo artístico*. CCH. UNAM. <https://portala-cademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquedic/ExpGraf1.pdf>
- Wong, W. (2008). *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*. Gustavo Gili.

Complementarias

- Díaz, J., González, M., Moleón, M., Peña, M., Ruiz, L., Sánchez, M. Vallejo, C. (2017). *Aprender e investigar en pintura*. La puerta del libro.
- Doczi, G. (1996). *El poder de los límites: proporciones armónicas en la naturaleza, el arte y la arquitectura*. Troquel.
- González, J. (2019). *Composición pictórica: lo básico para crear obras exitosas (más cuatro consejos)*. Tamayo. <https://www.ttamayo.com/2019/04/composicion-pictorica-crear-obras-exitosas/>
- González, J. (2020). *Composición pictórica: 7 puntos a tener en cuenta*. Tamayo. <https://www.ttamayo.com/2020/08/composicion-pictorica-avanzada/>
- Legaria, G. (2013). *Crear una diagramación a través de la sección áurea en una composición gráfica bidimensional*. UNAM. Dirección General de Bibliotecas. <http://132.248.9.195/ptd2013/diciembre/0706658/0706658.pdf>
- Scott, R. W. (2015). *Fundamentos del diseño*. Trillas.
- Shaughnessy, A. (2006). *Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma*. Index Book.

Para el profesorado

Básicas

- Antonino, J. (1972). *La composición en el dibujo y la pintura*. CEAC.
- Costa, J. (2014). *Diseño y publicidad. El nuevo reto de la comunicación*. Trillas.
- Dantzig, C. (1994). *Diseño Visual. Introducción a las artes visuales*. Trillas.
- Dieleman, H. y Juárez, M. (2008). “¿Cómo se puede diseñar educación para la sustentabilidad?” *Revista Internacional de Contaminación Ambiental*, 24 (3). <http://www.revistas.unam.mx/index.php/rica/article/view/21624>
- Dondis, D. A. (2011). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.
- Flores, J. J., Balderrama, C. (2014). *La crítica del diseño*. Trillas.
- García, R. (2011). *Proporción en el arte*. Jorge Baudino.
- López, C., Molina, M. y Serna, D. (2020). *Composición visual: análisis de variables en la construcción de imágenes*. Fundación Universitaria Bellas Artes.
- Marin de L'Hotellere, J. (2008). *Elementos del lenguaje visual*. Trillas.
- Pomeda, J. M. (2013). *La composición de la imagen. Del Renacimiento al 3D*. Paraninfo.
- Salvia, C. (2013). *Color, forma y composición en el proceso creativo*. Universitat de Barcelona. https://books.google.com.mx/books?id=aTGtBAAAQBAJ&print-sec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Complementarias

- Archundia, O. (2012). *Elementos de diseño fotográfico*. Trillas.
- Ávalos, M. (2010). *¿Cómo trabajar con TIC en el aula? Una guía para la acción pedagógica*. Biblos.
- Del Sobral, M. (2000). *Geometría Mesoamericana*. FCE.
- García, E. (2010). *Fundamentos geométricos del diseño y la pintura actual*. Trillas
- Hilera, J. R. y Campo, E. (Eds.). (2015). *Guía para crear contenidos digitales accesibles: documentos, presentaciones, vídeos, audios y páginas web*. Universidad de Alcalá.
- Kepes, G. (1965). *El movimiento, su esencia y su estética*. Novaro.
- Moret, O. (2015). *Elementos del diseño I*. UNIBA. https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/105344/1/Moret2015_GDUBUNIBA_ED1_o4.pdf
- Peña, R. (2013). *Uso de las TIC en la vida diaria. Guía personal y laboral*. Alfaomega.
- Prette, M. C. y De Giorgis, A. (2011). *Leer el arte*. Susaeta.
- Rodríguez, M., Gutiérrez, M. y Jerez, A. (2020). *El uso de las TICS en la educación*. Académica Española.
- Tosto, P. (1958). *La composición áurea en las artes plásticas*. Hachete.

UNIDAD 3. LA EXPRESIÓN GRÁFICA A TRAVÉS DE LA PINTURA

Presentación de la unidad

A lo largo de la historia, tanto el arte como la representación gráfica han desempeñado un papel fundamental como un reflejo de la sociedad y un motor de cambio cultural. Desde las primeras pinturas rupestres hasta las manifestaciones artísticas contemporáneas, estas formas han servido como vehículo para transmitir emociones, ideas y valores que han moldeado y desafiado nuestras percepciones culturales. Es crucial comprender cómo el arte y la representación gráfica han impactado en la sociedad y viceversa, ya que revelan su capacidad para inspirar, desafiar y conectar a las personas mediante experiencias y significados compartidos.

Propósito de la unidad

La finalidad de esta unidad se centra en proporcionar al alumnado una comprensión del arte y su impacto en la sociedad. Con este fin, se utilizan herramientas esenciales que les permiten examinar obras de arte, comprender cómo han evolucionado los estilos pictóricos a lo largo del tiempo y reconocer la relevancia del arte en la cultura, prestando especial atención al contexto mexicano. Al integrar el análisis de diversos estilos pictóricos y su contexto histórico y cultural, la unidad promueve una mayor apreciación del arte y una comprensión más amplia de su impacto en la sociedad y la cultura, al mismo tiempo que se espera que el alumnado desarrolle habilidades de análisis crítico y apreciación estética, así como un mayor respeto y valoración por la riqueza cultural del arte universal y del contexto de México, especialmente del muralismo y grabado mexicano.

Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias

En esta tercera unidad que aborda la expresión gráfica mediante la pintura, el proceso de aprendizaje se divide en tres temáticas fundamentales, cada una diseñada para abordar aspectos específicos de los contenidos y promover el desarrollo integral del estudiantado. En la primera temática, el estudiantado comienza por el análisis detallado de las obras gráfico-pictóricas. Aquí, se centran en el estudio de elementos temáticos, estéticos y pictóricos para fomentar una apreciación crítica de las imágenes gráfico-pictóricas. Mediante esta exploración, se busca que el alumnado desarrolle habilidades analíticas y perceptivas que le permitan comprender la complejidad y riqueza de las obras estudiadas.

La segunda temática se enfoca en la interpretación de la imagen gráfico-pictórica, explorando tanto los elementos plásticos como el contexto sociohistórico

en el que surgieron diversos estilos pictóricos a lo largo de la historia. Desde la prehistoria hasta el arte pop, se analizan estilos como el impresionismo, cubismo, expresionismo y surrealismo, entre otros, proporcionando al alumnado una comprensión del desarrollo de la representación gráfico-pictórica a lo largo del tiempo y las influencias que la han moldeado.

En la tercera y última temática, se dedica una atención especial al muralismo y grabado mexicano. Aquí, el estudiantado explora el contexto sociohistórico en el que surgieron estas formas de arte en México, destacando la contribución de las culturas indígenas, tanto actuales como las de la antigua Mesoamérica, en la conformación de la identidad y ciudadanía nacional. Además, se examinan las aportaciones clave de los principales representantes del muralismo mexicano, promoviendo así una comprensión más profunda de la riqueza cultural y artística del país.

Para la Unidad 3 sobre la representación gráfica mediante la pintura, se proponen varias estrategias que permiten al estudiantado explorar, analizar e interpretar obras gráfico-pictóricas, centrándose especialmente en el muralismo y grabado mexicano.

Estas estrategias están diseñadas para fomentar el trabajo colaborativo, la investigación activa y la reflexión crítica sobre el arte. En primer lugar, se propone que el alumnado trabaje en equipos para seleccionar y analizar una obra gráfico-pictórica de un museo virtual en línea, seguido de una investigación detallada de los elementos temáticos, estéticos y pictóricos de la obra elegida, y posteriormente compartir sus hallazgos mediante una presentación presencial o en una pizarra digital.

Además, se sugiere que el alumnado realice investigaciones en equipo sobre estilos pictóricos asignados, presentando luego sus hallazgos de forma grupal y creando individualmente collages digitales que integren elementos visuales de las obras estudiadas.

Asimismo, se propone investigar en equipo el contexto sociohistórico del muralismo y grabado mexicano, realizar visitas individuales a lugares emblemáticos donde se exhiban murales y elaborar informes al respecto, así como producir videos en equipo que analicen obras de arte mural seleccionadas y presentarlas en sesiones plenarias.

Por último, se sugiere que el alumnado realice comentarios analíticos individuales sobre la contribución del muralismo mexicano a la identidad nacional y conciencia cívica, y que en parejas desarrollen bocetos para propuestas de mural sobre temas contemporáneos, presentándolos también en sesiones plenarias. Estas estrategias combinan la investigación activa, el trabajo colaborativo y la creatividad para ofrecer al alumnado una experiencia educativa enriquecedora y significativa en el estudio de la expresión gráfica mediante la pintura, con un enfoque especial en el arte mexicano.

Carta descriptiva

Propósito	Tiempo
<p>Al finalizar la unidad, el alumnado:</p> <p>Comprenderá el arte y la expresión gráfica y su influencia en la sociedad, mediante la apreciación de elementos temáticos, estéticos y pictóricos, la importancia de estilos pictóricos y la diversidad artística global y específica de México para desarrollar habilidades críticas y sensibilidad artística, así como actitudes de apertura y de valoración hacia la diversidad cultural y la evolución artística.</p>	18 hrs.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza los elementos temáticos, estéticos y pictóricos, para que desarrolle la apreciación crítica de obras gráfico-pictóricas. 	<p>Análisis de una obra gráfico-pictórica</p> <ul style="list-style-type: none"> Temático. Elementos descriptivos y simbólicos. Estético. Elementos significativos. Pictórico. Elementos compositivos y técnicos. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En equipo, visita un museo virtual en línea donde selecciona una obra gráfico-pictórica para analizar. En equipo, investiga y analiza los elementos temáticos (personajes, objetos y símbolos), estéticos (elementos significativos) y pictóricos de la obra seleccionada (composición, técnica de pintura o de dibujo utilizada), y completa una hoja de trabajo con preguntas guía diseñadas para explorar cada uno de estos aspectos. Posteriormente comparte su trabajo ante el grupo de forma presencial o en una pizarra digital.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce los elementos gráficos distintivos y el contexto sociohistórico en el que surgieron los estilos pictóricos, para comprender la evolución de las imágenes gráfico-pictóricas. 	<p>La interpretación de la imagen gráfico-pictórica: elementos plásticos y contexto sociohistórico</p> <ul style="list-style-type: none"> Prehistoria. Egipto. Grecia y Roma. Edad Media. Renacimiento. Barroco. Impresionismo. Fauvismo. Cubismo. Expresionismo. Dadaísmo. Surrealismo. Abstraccionismo. Pop art. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En equipo, investiga en fuentes diversas un estilo pictórico asignado, centrándose en sus características plásticas, contexto histórico y sociocultural, y con esa información elabora un organizador gráfico. En equipo, presenta ante el grupo el estilo pictórico estudiado. Durante la exposición, localiza geográficamente el país de origen del estilo y describe sus principales características, utilizando imágenes impresas de pequeño formato que coloca estratégicamente sobre un mapa proyectado en el pizarrón. De manera individual, toma una fotografía del mapa proyectado y utiliza esta imagen como base para crear un collage digital donde agregue elementos visuales adicionales, como imágenes de obras de arte representativas de los estilos pictóricos estudiados, además de descripciones breves o citas relevantes de artistas.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica el origen y las características del muralismo y grabado mexicano, para valorar la cultura artística en México. • Valora la cultura artística mexicana reconociendo la riqueza cultural y la evolución artística tanto a nivel global como en el contexto específico de México, con el fin de desarrollar una perspectiva respetuosa hacia la misma. 	<p>Muralismo y grabado mexicano</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contexto sociohistórico en qué surgió el muralismo y grabado mexicano. • La contribución de las culturas indígenas en la conformación de la identidad y ciudadanía nacional dentro del movimiento muralista. • Aportaciones de los principales representantes del muralismo mexicano. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipo, investiga sobre el contexto sociohistórico en el que surgió el muralismo y grabado mexicano y elabora un resumen que incluya los aspectos clave del período, como la Revolución Mexicana, el renacimiento cultural posterior al conflicto, y la influencia de movimientos políticos y sociales en el arte de esa época. Después, presenta sus hallazgos en una sesión plenaria. • En equipo, selecciona una serie de murales que ejemplifiquen la influencia de las culturas indígenas en el arte mural mexicano. Examina los murales, centrándose en los elementos visuales y simbólicos que representan la herencia indígena, como la iconografía, los motivos, la paleta de colores y los temas recurrentes, como la representación de la historia y las tradiciones indígenas, la celebración de la cultura y la identidad indígena, entre otros. Luego, elabora un comentario analítico sobre cómo el muralismo mexicano ha contribuido a la formación de la identidad nacional al representar la historia y las luchas del pueblo, promoviendo la conciencia cívica y el orgullo nacional. • De manera individual, realiza una visita al Palacio de Bellas Artes, al Colegio de San Ildefonso u otro lugar donde se expongan murales de un autor o autora. Posteriormente, en equipo, selecciona la obra muralística de un autor o autora y crea un video basado en un guion que presente el análisis de sus características, para luego proyectarlo en una sesión plenaria. • En parejas, desarrolla bocetos para presentar propuestas de mural sobre temas como sustentabilidad, equidad de género o ciudadanía, y los expone en una sesión plenaria de forma presencial o en una plataforma digital.

Evaluación

Análisis de una obra gráfico-pictórica

- Hoja de trabajo de análisis de los elementos temáticos, estéticos y pictóricos de una obra gráfica.

La interpretación de la imagen gráfico-pictórica

- Organizador gráfico de un estilo pictórico asignado.
- Collage digital con la imagen del mapa proyectado con elementos visuales adicionales sobre los estilos pictóricos.

Muralismo y grabado mexicano

- Resumen sobre el contexto sociohistórico en el que surgió el muralismo y grabado mexicano.
- Comentario analítico por escrito sobre la contribución del muralismo mexicano en la definición de la identidad nacional, la conciencia cívica y el orgullo nacional.
- Video de la obra muralística de un autor o autora que presente el análisis de sus características.
- Bocetos de propuestas de mural sobre una temática social.

Referencias

Para el alumnado

Básicas

- Academia Taure. (2010). *El análisis de una obra pictórica*. Taure. <https://www.academiataure.com/el-analisis-de-una-obra-pictorica/>
- Acha, J. (2000). *Expresión y apreciación artísticas*. Trillas.
- Alejos, C. (2020). *Estilos pictóricos. Pintura y artistas*. <https://www.pinturayartistas.com/estilos-pictoricos/>
- Galea, I. (2022). *Estilos pictóricos: clasificación y ejemplos de todos los estilos de pinturas que existen (imágenes)*. Cinco Noticias. <https://www.cinconoticias.com/estilos-pictoricos/>

- Gallego, R. (2006). *Historia del Arte, 2º bachillerato*. Editex.
- Gombrich E. H. (1997). *La historia del arte*. Phaidon.
- Lukifah (2018). *Toda la historia del arte mexicano contada en 10 minutos*. https://www.youtube.com/watch?v=NP_qxddbJkU
- Malins, F. (1983). *Para entender la pintura. Los elementos de la composición*. Hermann Blume.
- Manzanque, J. A. (2016). *Historia del arte. Análisis e interpretación de la obra pictórica*. <https://docplayer.es/21432173-Introduccion-a-la-historia-del-arte.html>
- Nahual arte & oficio. (2020). *¿Cómo trazar un mural?* Doodle Grid. <https://www.youtube.com/watch?v=3id4FnznOgU>
- Parramón, J. M. (2007). *Cómo reconocer estilos*. Parramón.
- Prette, M.C., De Giorgis, A. (2002). *Historia ilustrada del arte*. Susaeta.
- Prette, M.C., De Giorgis, A. (2002). *Leer el arte y entender su lenguaje*. Susaeta. https://aureamaya.weebly.com/uploads/6/2/4/2/6242532/prette_y_de_giorgis_leer_el_arte.pdf
- UNAM Global. (2022). *¿Qué papel tuvieron las mujeres en los primeros 100 años de muralismo mexicano?* <https://www.youtube.com/watch?v=G-Q6leBancvk>

Complementarias

- ADN 40 MX. (2022). *100 años del muralismo en México | Parte 1*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ua98D9JVfXA&t=35s>
- ADN 40 MX. (2022). *100 años del muralismo en México | Parte 2*. <https://www.youtube.com/watch?v=71QQFf7GXic>
- ADN 40Mx. (2019). *100 años del muralismo en México. Parte 3*. <https://www.youtube.com/watch?v=7aAUlpI6WL4&t=7s>
- García, A. (2023). *El creador de la catrina de México. Nació y murió en la miseria. José Guadalupe Posada*. Arte. <https://www.youtube.com/watch?v=E8Tppv4oVG4>
- García, A. (2023). *Posada se inspiró en Manilla. El grabador fantasma. Creador de las calaveras mexicanas*. <https://www.youtube.com/watch?v=Ymul09MC-2s>
- Museo Franz Mayer (2021). *Cómo mirar una obra de arte*. <https://franzmayer.org.mx/recursos-didacticos/como-mirar-una-obra-de-arte/>
- Museo Nacional de la Estampa. (s. f.) <https://munae.inba.gob.mx/>
- Noticias 22. (2019). *Rina Lazo: El muralismo, un arte vivo*. <https://www.youtube.com/watch?v=gafWvHC1yGU>
- Romo, M. y Téllez, L. (2022). *La historia de México en pinturas. De la prehispanidad a Frida Kalho*. Conecta. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/laguna/educacion/la-historia-de-mexico-en-pinturas-de-la-prehispanidad-frida-kalho>
- Subirats, E. (2021). *El muralismo mexicano. Mito y esclarecimiento*. FCE.

Para el profesorado

Básicas

- Alvear, C. (2001). *Historia del Arte*. Limusa.
- Amador, B. J. (2008). *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. UNAM.
- Arnáiz, P. (2003). *Educación inclusiva: una escuela para todos*. Aljibe.
- Bell, J. (2020). *¿Qué es la pintura?* Gustavo Gili.
- Berger, J. (2016). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
- Cabrerizo, M. A. y Rubio, M. J. (2007). *Atención a la diversidad: teoría y práctica*. Pearson.
- Campos, C. (2011). *Atlas ilustrado del grafiti y arte urbano*. Susaeta.
- Cao, M. L. (1995). *El papel de las mujeres creadoras en la Historia del Arte*. *Arte, Individuo y Sociedad*, 7, 43-44.
- Cao, M. L. (2002). "La educación artística y la equidad de género: un asunto pendiente". *Arte, Individuo y Sociedad*, 1, 145-172. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/ARISo2o211o145A/5869>
- De la Peña, M. P. (2018). *Manual básico de historia del arte*. Universidad de Extremadura. <https://core.ac.uk/download/pdf/304886932.pdf>
- De Micheli, M. (1987). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Alianza.
- Delgado, A. E. (2022). Arte y Sustentabilidad: Una mirada de artistas y diseñadores contemporáneos en México y el mundo. *Revista Paciencia Todos*. 12, 96-109. https://www.researchgate.net/publication/371966099_Arte_y_Sustentabilidad_Una_mirada_de_artistas_y_disenadores_contemporaneos_en_Mexico_y_el_mundo
- Dieleman, H. (2013). El arte en la educación para la sustentabilidad. Dos visiones del arte y cuatro formas de integrarlo en la enseñanza. UACM. *Decisio*, 11-16. https://revistas.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_34/decisio34_saber2.pdf
- Fernández, M. (coord.). (2021). *Pinta la revolución. Arte moderno mexicano 1910-1950. Tomo I*. FCE.
- Figuroa, A. (2000). *Historia del Arte*. Mc Graw Hills.
- Gombrich, E. (1987). *Historia del Arte*. Alianza.
- Hatje, U. (1995). *Historia de los estilos pictóricos. Desde la antigüedad hasta el gótico*. Istmo.
- Hodge, S. (2020). *Breve historia de las mujeres artistas*. Blume.
- Jaimes, H. (2012). *Filosofía del muralismo mexicano. Orozco, Rivera y Siqueiros*. Plaza y Valdes Editores.
- Juanes, J. (2006). *Territorios del arte contemporáneo (Podcast de audio)*. Radio Educación. <https://e-radio.gob.mx/Territorios-del-Arte-Contemporáneo>.
- Lizarazo, D. (2009). *Hermenéutica de las imágenes*. Siglo XXI.

- Lucie-Smith, E. (1994). *Arte latinoamericano del siglo XX*. Destino.
- Marchán, S. (1982). *La estética en la cultura moderna*. Gustavo Gili.
- Montoto, M. y Cespón, M. (2011). *Metodología para el desarrollo de la habilidad de apreciar la obra artística*. Pueblo y Educación.
- Mora, J. M. y Osses, S. (2012). *Educación Artística para la Formación Integral. Complementariedad entre cultura visual e identidad juvenil*. Estudios Pedagógicos. <http://revistas.ucm.es/bba/11315598/articulos/ARISo707110081A.pdf>
- Paz, O. (1987). *III. Los privilegios de la vista*. FCE.
- Sullivan, E. (1996). *Arte latinoamericano del siglo XX*. Nerea.
- Susan, W. (2011). *Cómo mirar un cuadro*. Gustavo Gili.
- Tibol, R. (1975). *Historia general del arte mexicano. Época moderna y contemporánea. Tomo II*. Hermes.
- Tomasini, M. C. (2020). *El lenguaje visual de la obra de arte*. https://www.academia.edu/34356218/El_lenguaje_visual_de_la_obra_de_arte

Complementarias

- Arheim, R. (1992). *Ensayos para rescatar el arte*. Fábricas Rógar.
- Bañuelos, J. (2006). Aplicación de la semiótica a los procesos de diseño. *UNE, Revista Signa*, 15.
- Barbosa, A. (2015). *Educación y arte para la sustentabilidad*. Juan Pablos.
- Cabeza, O. A. (2018). *Leopoldo Méndez y la imagen indianizada de Gramsci*. <https://lobosuelto.com/leopoldo-mendez-y-la-imagen-indianizada-de-gramsci-os-car-ariel-cabezas/>
- Caccuri, V. (2013). Educación con TICs. Nuevas formas de enseñar en la era digital. *Fox Andina*. <https://issuu.com/redusers/docs/educacion-con-tics>
- Calabrese, O. (1993). *Cómo se lee una obra de arte*. Cátedra.
- Carrera, A. (2008). *Artes visuales*. Castillo.
- Chávez, C. (2012). *Diseño Sustentable. Estrategias para el uso de materiales y procesos en el diseño*. UNAM. https://issuu.com/chrysa.dg/docs/disenografico-sustentable_christianchavezlopez
- Colegio de San Idelfonso. (s.f.). <https://www.sanildefonso.org.mx/>
- Díaz de León, F. (1985). *Gahona y Posada. Grabadores mexicanos*. Fondo de Cultura Económica.
- Fernández, R., Hernández, M. T., Peñaloza, M., Castillejos, J. M., Ramírez, L. M., Hernández, B. y Vite, E. (2021). *TIC y TAC. Reflexiones y ejemplos*. UNAM.
- Feschotte, D. y Moles, A. (1991). Cómo se lee una representación gráfica compleja. *Imagen didáctica, CEAC*, 87-115.
- Gendrop, P. (1990). *Arte prehispánico en Mesoamérica*. Trillas.
- Gete-Alonso, J. C. y Del Barrio, V. (1990). *Lenguaje gráfico*. Alhambra Longman.
- Gutiérrez, M. (2017). "Semiótica y tecnología: la interfaz icónica y el signo interactivo". *No solo Usabilidad*, 16. https://www.nosolousabilidad.com/articulos/semiotica_y_tecnologia.htm

- Hijar, A. (1997). *Frentes, coaliciones y talleres. Grupos visuales en México en el siglo XX*. CNCA.
- Instituto Nacional de Bellas Artes. (2013). *José Guadalupe Posada: transmisor*. Offset Santiago.
- Juanes, J. (2004). *Kandinsky/Bacon*. Itaca.
- Juanes, J. (2010). *Territorios del arte contemporáneo*. Itaca.
- Kassner, L. (1980). *Notas en torno a la expresividad de la figura humana en cuatro pintores latinoamericanos*. UNAM.
- Lozano, J. M. (1998). *Historia del Arte*. Cecsa.
- Marshall, L. y Meachen, L. (2010). *Cómo usar imágenes en diseño gráfico*. Parramon.
- Martine, J. (1999). *Introducción al análisis de la imagen*. La Marca.
- Museo Franz Mayer. (s.f.). <https://franzmayer.org.mx/>
- Museo Soumaya (s.f.). <http://www.museosoumaya.org/inicio/museo-soumaya/>
- Taddei, N. (1979). *Educación con la imagen*. Marova.
- Timothy, S. (2007). *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Rockport Publishers.
- Veron, E. (1998). *La gramática del signo icónico*. Universidad de Palermo.
- Vilasuso, R. A. (2001). *Las imágenes como textos icónico-cualisignicos*. Escribanía.
- Westheim, P. (1986). *Ideas fundamentales del arte prehispánico en México*. Era.
- Woodford, S. (2019). *El arte de mirar*. Blume.

The background features a light gray gradient with several overlapping geometric shapes. A large white circle is centered behind the text. To its right, a dark gray triangle points downwards. Above the triangle is a smaller light gray circle. In the bottom-left corner, there is a complex pattern of overlapping squares, some containing smaller circles, and horizontal lines. The overall aesthetic is clean and modern.

Taller de Expresión Gráfica II

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA DE TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

El Taller de Expresión Gráfica II se erige como un espacio fundamental para el desarrollo de habilidades y conocimientos en el ámbito de la representación gráfica.

Propósito de la asignatura

La intención es ofrecer al alumnado un aprendizaje básico y práctico en el campo de la representación gráfica. A lo largo de las unidades, se busca no sólo impartir conocimientos teóricos, sino también desarrollar habilidades prácticas en áreas clave como el manejo del color, los procedimientos pictóricos, el diseño gráfico de medios impresos y los sistemas de impresión.

Mediante proyectos prácticos, investigaciones, análisis crítico y reflexiones, se busca cultivar habilidades artísticas y creativas, preparando al estudiantado para enfrentar desafíos visuales, para que contribuya de manera consciente y ética al ámbito de la representación gráfica y la comunicación visual. La asignatura busca que el alumnado adquiera conocimientos sobre la teoría del color, la aplicación de procedimientos pictóricos y la creación de diseños gráficos para medios impresos para utilizarlos en la elaboración de propuestas gráficas. Además, se pretende que comprenda los fundamentos y la evolución de los sistemas de impresión, desde sus orígenes hasta las tecnologías contemporáneas.

Descripción de la organización de las unidades, temáticas, principales estrategias y recursos didácticos

La asignatura de Taller de Expresión Gráfica II se organiza en tres unidades principales, cada una con un propósito específico y una temática definida. La primera unidad, titulada El color y las técnicas de pintura, se centra en el estudio del color y diversos procedimientos pictóricos durante un estimado de 24 horas de clases presenciales. Aquí, el alumnado explora los fundamentos teóricos del color, incluyendo la percepción de este, modelos de síntesis aditiva y sustractiva, así como las cualidades específicas del color pigmento. Posteriormente, se involucran en experimentos con pigmentos obtenidos de elementos naturales o sintéticos, aplicándolos en propuestas pictóricas para comprender mejor sus características. Esta unidad también incluye la creación de un círculo cromático y la exploración de diferentes esquemas cromáticos para promover la comprensión del color como herramienta expresiva.

La segunda unidad, llamada *El proceso gráfico* de los medios impresos, se centra en el proceso de creación de medios impresos, desde su conceptualización hasta su realización, durante 24 horas de clases presenciales. Aquí, se explora la evolución histórica de la tipografía y su aplicación en el diseño gráfico de medios impresos. El estudiantado participa en proyectos de diseño gráfico donde aprenden sobre la disposición de elementos y la selección de tipografías para transmitir mensajes de manera efectiva. La unidad culmina con la elaboración de propuestas de diseño de medios impresos que integran los conocimientos adquiridos.

La tercera unidad, titulada *Introducción a los sistemas de impresión*, se adentra en los sistemas de impresión empleados en la comunicación visual, durante 16 horas de clases presenciales. Se estudia de forma general la historia de la impresión, desde sus inicios hasta los métodos modernos, y se analizan las características y procedimientos básicos de los diferentes sistemas de impresión. El alumnado participa en actividades prácticas de impresión donde aplica los conocimientos adquiridos para crear estampas o impresiones utilizando procedimientos técnicos accesibles. Se busca que comprenda la importancia y el impacto de la impresión en la comunicación visual a lo largo del tiempo.

En cada unidad se utilizan estrategias didácticas como investigación en equipo, experimentación práctica, elaboración de proyectos y actividades prácticas. Los recursos incluyen materiales multimedia, libros de referencia, herramientas de diseño gráfico y equipos de impresión. Se destacan proyectos colaborativos, investigaciones, visitas a museos y el modelo de aula invertida, en el cual las y los estudiantes revisan el material con anticipación y lo discuten durante las clases. Estas actividades, combinadas con recursos digitales, están diseñadas para alcanzar la consecución de los aprendizajes dentro de los plazos previstos.

UNIDAD 1. EL COLOR Y LAS TÉCNICAS DE PINTURA

Presentación de la unidad

Los colores son esenciales en la vida cotidiana, ya que están presentes en todas partes y tienen un impacto significativo en la forma en que percibimos y nos relacionamos con el mundo que nos rodea. La diversidad de colores en la naturaleza, la variedad de tonalidades en las obras artísticas y la simbología cultural asociada a ciertos colores son ejemplos de cómo los colores forman parte integral de nuestra existencia, influyendo en nuestras emociones, preferencias y percepciones.

Propósito de la unidad

Esta unidad tiene el cometido de brindar al alumnado una comprensión del color, sus fundamentos teóricos y su aplicación en representaciones pictóricas. Esto le permitirá desarrollar habilidades creativas y estéticas, así como una mayor comprensión de la importancia del color en diversas expresiones artísticas y de comunicación gráfica.

Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias

En esta unidad, el alumnado explorará temas como la percepción del color, los modelos de síntesis aditiva y sustractiva, las cualidades específicas del color pigmento, la estructura del círculo cromático, los diversos esquemas cromáticos y la psicología del color, mientras adquiere conocimientos sobre una variedad de técnicas de pintura. Además, pondrá en práctica estos conocimientos en la elaboración de obras pictóricas, experimentando con pigmentos para entender las cualidades del color y construyendo un círculo cromático que profundiza en la teoría de la síntesis sustractiva. Se investigarán esquemas cromáticos y se aplicarán en ejercicios prácticos, fomentando la reflexión sobre la psicología del color y la creación de paletas emocionales para reforzar la comprensión del color como herramienta expresiva.

La unidad se estructura en siete temáticas. La primera temática de la unidad sobre el color y las técnicas pictóricas se centra en establecer una comprensión sólida de los fundamentos de la percepción del color. Esto se logra mediante una combinación de participación, materiales multimedia y trabajo en equipo para profundizar en este tema crucial antes de avanzar hacia conceptos más avanzados. En esta etapa, el alumnado aborda la percepción del color mediante una serie de actividades diseñadas para examinar y comprender este fenómeno

complejo desde diversas perspectivas. Inicialmente, el alumnado comparte su conocimiento previo sobre el color, expresa sus percepciones individuales y discute cómo interactúa con el color en su vida cotidiana. Luego de observar materiales audiovisuales sobre los diferentes elementos que intervienen en la percepción del color, en equipos investiga y elabora infografías de cada uno de los elementos que influyen en la percepción del color: la luz, la composición material de los objetos y el sistema visual humano.

En la segunda temática sobre el tema del color luz y color pigmento en medios impresos y digitales, se aborda la comprensión de la diferencia entre la síntesis aditiva de luz y la síntesis sustractiva de pigmentos. Se exploran los modelos de color RGB, basado en la adición de luz para crear colores en medios digitales, y CMYK, utilizado en impresión y basado en la sustracción de colores. Se analizan aplicaciones en diversas disciplinas como pintura, diseño gráfico, impresión, fotografía y medios digitales, para comprender cómo estos modelos se emplean en diferentes contextos creativos y técnicos. Las estrategias propuestas para abordar el tema del color luz y color pigmento en medios impresos y digitales incluyen la revisión de videos y materiales multimedia para introducir los conceptos fundamentales, la investigación en equipos sobre los modelos de color RGB y CMYK, la elaboración de un cuadro comparativo ilustrado destacando las diferencias entre los modelos y sus aplicaciones, y la presentación de estos cuadros ante el grupo utilizando herramientas digitales para fomentar el aprendizaje colaborativo y activo.

En la tercera temática se tratan las cualidades del color pigmento que se centran en comprender las distintas características de los colores obtenidos a partir de pigmentos, ya sean naturales o sintéticos, como la intensidad, luminosidad, saturación, opacidad y transparencia. El alumnado explora pigmentos provenientes de elementos minerales, animales o vegetales en su entorno, y luego, de manera individual, experimentan con ellos en propuestas pictóricas para entender cómo estas cualidades influyen en las representaciones gráficas y la comunicación visual. Las estrategias propuestas implican que el alumnado trabaje en equipos para buscar y recolectar elementos naturales o sintéticos que puedan proporcionar pigmentos. Luego, de forma individual, utiliza estos pigmentos en una propuesta pictórica, lo que les permite experimentar con las distintas características del color pigmento, como intensidad, luminosidad y saturación, en un contexto artístico y expresivo. Esta combinación de investigación activa en el entorno y experimentación práctica fomenta la comprensión profunda de las cualidades del color pigmento y su aplicación en la creación artística.

En la temática cuatro se continúa con el tema del círculo cromático se centra en la comprensión y aplicación de la teoría del color. Este concepto fundamental en el arte y el diseño visual se basa en la relación entre los colores primarios, secundarios y terciarios, así como en su disposición circular para representar la armonía cromática. El círculo cromático permite entender cómo se relacionan

los colores entre sí y cómo se pueden combinar para crear una amplia gama de tonos y matices. La estrategia propuesta implica que cada estudiante elabore un círculo cromático de forma individual utilizando pinturas acrílicas. Esta actividad requiere mezclar los colores primarios (rojo, azul y amarillo) para obtener los colores secundarios (verde, naranja y violeta), así como los tonos intermedios mediante la mezcla gradual de estos colores. Esta práctica no solo ayuda al alumnado a familiarizarse con la teoría del color, sino que también le permite experimentar directamente con las mezclas y observar cómo se generan diferentes tonalidades dentro del espectro cromático de los pigmentos.

En la temática cinco relativa a los esquemas cromáticos se enfoca en la comprensión y aplicación de combinaciones específicas de colores para lograr efectos visuales y comunicativos. Los esquemas cromáticos son fundamentales en diversas áreas creativas, como el arte, el diseño gráfico, la moda y la decoración de interiores. Los principales temas incluyen la investigación de esquemas cromáticos específicos asignados, la identificación de sus características clave y ejemplos prácticos de su utilización en diferentes contextos creativos. Para abordar este tema, el alumnado trabajará en equipos asignados para investigar un esquema cromático específico. Esto implica identificar las características clave del esquema y recopilar ejemplos prácticos de su uso en obras gráfico-pictóricas, decoración de interiores, diseño de moda o proyectos de diseño gráfico. Cada equipo elaborará una infografía que presente la información recabada y la compartirá en una pizarra digital con el resto del grupo, lo que fomentará el aprendizaje colaborativo y la síntesis de conocimientos. Además, el estudiantado realizará propuestas pictóricas utilizando una misma imagen y aplicando varios esquemas cromáticos, mediante el empleo de diferentes técnicas pictóricas como acrílicos, lápices de colores u otras herramientas artísticas. Al finalizar, expondrá sus propuestas en una galería de arte improvisada dentro del aula, lo que permitirá comparar y analizar cómo los diferentes esquemas cromáticos afectan la percepción visual y emocional de una obra de arte. Esta estrategia fomenta la experimentación creativa, el análisis crítico y la apreciación estética entre el alumnado.

En la temática número seis corresponde a la comprensión del impacto del color sobre el espectador. El alumnado estudia el significado de los colores y su uso en la comunicación visual y gráfica como parte del mensaje que el diseñador debe considerar en el desarrollo de su imagen. Para esto, el alumnado investiga, haciendo uso de diversas fuentes impresas y digitales, sobre la psicología del color y así comprende el significado que le damos al color dependiendo del contexto y su cultura. Como resultado, el estudiantado realiza una infografía o pequeña presentación sobre los diversos significados que le da el ser humano al color según su cultura y relación con su entorno. Por último, la séptima temática se enfoca en las técnicas pictóricas, conociendo los procedimientos y materiales que involucran cada una de ellas. Realizando una investigación bibliográfica, el

alumnado conoce las características principales de cada técnica, desde el óleo, que utiliza el aceite vegetal como aglutinante, hasta el acrílico, uno de los procedimientos más usados en la actualidad, así como la acuarela, los gises pastel, los lápices de color y los plumones de colores. En la parte práctica, el alumnado tiene la oportunidad de poner en práctica una o dos de estos procedimientos pictóricos para realizar una propuesta visual que aborde alguna problemática ambiental, de equidad de género o de responsabilidad ciudadana, concretando su mensaje visual mediante el uso del color, su teoría y sus habilidades técnicas. Al finalizar esta unidad, el estudiantado comprende la importancia del uso del color en sus mensajes visuales, permitiéndole mostrar sus trabajos realizados en una exposición presencial o virtual que comparte con sus compañeros y la comunidad de su plantel.

Carta descriptiva

Propósito	Tiempo
<p>Al finalizar la unidad, el alumnado:</p> <p>Comprenderá los fundamentos de la teoría del color, la influencia psicológica de los colores y las técnicas de pintura mediante investigaciones teóricas y prácticas de la percepción del color, los principios de síntesis aditiva y sustractiva, las cualidades del color pigmento, la estructura del círculo cromático y los esquemas de colores, para aplicarlos en la creación de representaciones pictóricas y para el desarrollo de su capacidad de valoración de la expresión gráfica.</p>	<p>24 hrs.</p>

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce la relación entre la luz, la materia y la visión humana para comprender los fundamentos que influyen en la percepción del color. 	<p>Percepción del color</p> <ul style="list-style-type: none"> La luz, materia y visión humana. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En plenaria, lleva a cabo una lluvia de ideas donde comparte su conocimiento previo sobre el color, así como sus percepciones, preferencias y sobre cómo lo utiliza en su vida diaria. En plenaria, observa materiales audiovisuales sobre los elementos que intervienen en la percepción del color: la luz que ilumina los objetos, la composición material de dichos objetos y el funcionamiento del sistema visual humano. En equipos, investiga un elemento específico asignado de los tres que influyen en la percepción del color y elabora una infografía que presenta al resto del grupo en una pizarra digital.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende los principios de las síntesis aditiva y sustractiva para identificar sus aplicaciones en diferentes contextos. 	<p>Color luz y color pigmento en medios impresos y digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores luz: síntesis aditiva. • Colores pigmento: síntesis sustractiva. • Modelos RGB y CMYK. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En plenaria, revisa un video que explique los conceptos de colores luz (modelo RGB) y la síntesis aditiva, de los colores pigmento (síntesis sustractiva) y del modelo CMYK, y de sus aplicaciones en diversos contextos. • En equipo, investiga en diversas fuentes sobre el modelo RGB y su aplicación en medios digitales, el modelo CMYK y su empleo en impresoras domésticas y comerciales, y los principios de la síntesis aditiva y sustractiva. Luego, elabora un cuadro comparativo que destaque los siguientes aspectos de cada modelo: definición, principio de síntesis aditiva o sustractiva, cuáles son sus colores primarios, proceso de mezcla, usos comunes, ventajas, limitaciones y ejemplos ilustrados. Finalmente, expone el cuadro al resto del grupo en una pizarra digital.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las cualidades del color pigmento, para comprender la diversidad de expresiones visuales en obras pictóricas y de diseño gráfico. 	<p>Cualidades del color pigmento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matiz o tono. • Intensidad o saturación. • Valor o brillo. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipo busca en su entorno elementos minerales, animales o vegetales de los que obtiene pigmentos sintéticos y/o naturales. • De manera individual, realiza una propuesta pictórica donde experimente con las cualidades del color, con el uso de los pigmentos obtenidos de elementos de su entorno.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica la estructura del círculo cromático con el fin de comprender la relación entre los diferentes tonos. 	<p>Círculo cromático</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colores primarios. • Colores secundarios. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De forma individual, elabora un círculo cromático con pinturas acrílicas, donde mezcle los colores primarios para representar los colores secundarios y demás tonos que lo componen.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica la estructura del círculo cromático con el fin de comprender la relación entre los diferentes tonos. 	<p>Círculo cromático</p> <ul style="list-style-type: none"> Colores primarios. Colores secundarios. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> De forma individual, elabora un círculo cromático con pinturas acrílicas, donde mezcle los colores primarios para representar los colores secundarios y demás tonos que lo componen.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica los esquemas cromáticos básicos para utilizarlos en la elaboración de representaciones gráfico-pictóricas. 	<p>Esquemas cromáticos</p> <ul style="list-style-type: none"> Análogos. Monocromáticos. Complementarios. Triadas. Acromáticos o neutros. Cálidos. Fríos. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En equipos, investiga un esquema cromático específico asignado, que incluya la identificación de características clave y ejemplos prácticos sobre su utilización en diversos ámbitos creativos, como obras gráfico-pictóricas, decoración de interiores, diseño de moda o proyectos de diseño gráfico. Con la información recabada elabora una infografía que comparte en una pizarra digital con el resto del grupo. En equipo, realiza propuestas pictóricas de una misma imagen en varios esquemas cromáticos, ya sea con acrílicos, lápices de colores u otra técnica. Al final, expone en una galería de arte improvisada dentro del aula sus propuestas pictóricas en varios esquemas cromáticos.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende la psicología y el simbolismo de los colores en la comunicación visual y gráfica, para identificar su influencia en la percepción, el significado y la respuesta emocional en diversos contextos visuales. 	<p>Psicología del color en la comunicación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> Significado de los colores. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En equipo, investiga un color específico asignado, en cuanto a su simbolismo cultural, su significado psicológico, sus asociaciones emocionales y su aplicación en diversos contextos creativos para transmitir mensajes específicos, como en la comunicación gráfica, la moda, el diseño de interiores entre otros. Luego, elabora una infografía que resuma de manera visual los hallazgos obtenidos, la cual comparte en una pizarra digital con el resto del grupo.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características básicas de las técnicas de pintura, con el fin de aplicarlas en la realización de presentaciones pictóricas. • Aplica algunas técnicas de pintura para realizar presentaciones pictóricas. • Valora el conocimiento y la experimentación artística en la realización de representaciones pictóricas. 	<p>Técnicas de pintura: procedimientos y materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Óleo. • Acrílico. • Pastel. • Lápices de color. • Plumones de colores. • Acuarela. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos, investiga en diversas fuentes sobre una técnica de pintura específica asignada, y elabora un organizador gráfico de forma manual o digital, que incluya las características principales, el aglutinante empleado, el soporte utilizado y las herramientas necesarias para llevarla a cabo. Expone el organizador gráfico de manera presencial o en una pizarra digital. • De forma individual, selecciona dos o más técnicas de pintura con las que experimenta y realiza propuestas pictóricas. Puede elegir un tema relacionado con la sustentabilidad, la equidad de género o la ciudadanía. Al final, presenta sus trabajos terminados al resto del grupo.

Evaluación

Percepción del color

- Infografía sobre los elementos que intervienen en la percepción del color.

Color luz y color pigmento en medios impresos y digitales

- Cuadro comparativo de los modelos RGB y CMYK.

Cualidades del color pigmento

- Propuesta pictórica sobre las cualidades del color con pigmentos obtenidos de elementos del entorno.

Círculo cromático

- Círculo cromático elaborado con pinturas acrílicas.

Esquemas cromáticos

- Infografía de esquemas cromáticos.
- Propuestas pictóricas de una misma imagen en varios esquemas cromáticos.

Psicología del color en la comunicación gráfica

- Infografía sobre la psicología de los colores.

Técnicas de pintura: procedimientos y materiales

- Organizador gráfico sobre las técnicas de pintura.
- Propuestas pictóricas sobre un tema.

Referencias

Para el alumnado

Básicas

- Brandemia. (2024). *Teoría del color: todo lo que necesitas saber*. <https://brandemia.org/teoria-del-color#la-teoria-del-color-aplicada-a-los-codigos-visuales>
- Clausen, E. (2011). *Nociones básicas de la teoría del color. Guía práctica*. https://issuu.com/lineacontinua/docs/nociones_basicas_de_la_teoría_del_color
- Coluccio, E. (2021). *Círculo cromático*. <https://concepto.de/circulo-cromatico/>
- Equipo editorial, Etecé. (2022). *Teoría del color*. <https://concepto.de/teoria-del-color/>
- Fehrman, K. Fehrman, Ch. (2001). *El color, el secreto y su influencia*. Pearson.
- Haller, K. (2021). *El pequeño libro del color. Cómo aplicar la psicología del color a tu vida*. Gustavo Gili.
- Heller, E. (2010). *Psicología del color*. Gustavo Gili. https://ia801002.us.archive.org/8/items/psicologiadelcolor_201907/Psicologia-del-Color.pdf
- Huertas, M. (2010). *Materiales, procedimientos y técnicas pictóricas*. Akal.
- Nociones básicas de diseño. Teoría del color*. Netdisseny. (s.f.) <https://web.sedu-coahuila.gob.mx/biblioweb/upload/color.pdf>
- Ortiz, G. (2011). *El significado de los colores*. Trillas.
- Parramón, J. M. (1997). *Teoría y práctica del color*. Parramón.
- Tornquist, J. (2008). *Color y luz, teoría y práctica*. Gustavo Gili.
- Villegas, C. (2012). *El dibujo como medio de comunicación masiva*. CCH, UNAM. <https://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquetedic/ExpGraf2.pdf>
- Wucius, W. (2006). *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili.

Complementarias

- Albers, J. (1996). *La interacción del color*. Madrid. Alianza.
- Atwood, R. (2023). *Vivir con color*. Gustavo Gili.
- Caldas, S. (2021). *La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales*. Hoaki Books.
- Dalley, T. (1993). *Guía completa de ilustración y diseño*. Blume.
- Díaz, J., González, M., Moleón, M., Peña, M., Ruiz, L., Sánchez, M. Vallejo, C. (2017). *Aprender e investigar en pintura*. La puerta del libro.
- Edwards, B. (2006). *El color. Un método para dominar el arte de los colores*. Urano.
- Edwards, B. (2011). *El color*. Urano.
- Harald, K. (1992). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gili.
- Itten, J. (2020). *Arte del color*. Gustavo Gili. https://monoskop.org/images/8/85/Itten_Johannes_El_Arte_Del_Color.pdf
- Lewis, B. (1995). *Introducción a la ilustración*. Trillas.
- Swann, A. (1992). *El color en el diseño gráfico*. Gustavo Gili.

Para el profesorado

Básicas

- Ball, P. (2001). *La invención del color*. FCE.
- Beaumont, M. (1980). *Tipo & color*. Blume.
- Bedouret, A. (2013). *Señal de ajuste. El color como experiencia de conocimiento*. Cátedra.
- Chaves, N. (2006). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Gustavo Gili.
- Coll, N. (2020). *Cuaderno del taller del color*. <https://infolibros.org/pdf-view/18503-cuaderno-del-taller-del-color-nuria-coll-campmany>
- Dufranc, G. (2021). *Packaging para salvar al planeta*. Claves para diseñadores, emprendedores y empresas. Independently published.
- Giraldo, O. F. (2020). *Afectividad ambiental: sensibilidad, empatía, estéticas del habitar*. El Colegio de la Frontera Sur/Universidad Veracruzana.
- Hayes, C. (1980). *Guía completa de pintura y dibujo. Técnicas y materiales*. Hermann Blume.
- Ibeas, J. M. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales*. Hermann Blume.
- Nagumo, H. *Cómo combinar colores. + 3000 paletas de color para artistas, diseñadores y crafters*. Gustavo Gili.
- Solomon, L. (2021). *La práctica del color. Un manual de acuarela*. Gustavo Gili. https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425233302_inside_.pdf

Complementarias

- Boerboom, T. y Proetel, T. (2019). *El color como material y recurso visual*. Gustavo Gili.
- Castells, M. (1996). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Alianza.
- Coll, C. (2004). “Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación”. *Sinéctica*, 25, 1-24.
- Coll, C. (2008). *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Morata.
- González, J. R. (2019). “Las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento como escenario de aprendizaje en la educación superior”. *Cathedra et Scientia International Journal*. 5 (2), 47-57.
- Granados, J., López, R. Avello, R., Luna, D., Luna, E. y Luna, W. (2014). “Las tecnologías de la información y las comunicaciones, las del aprendizaje y del conocimiento y las tecnologías para el empoderamiento y la participación como instrumentos de apoyo al docente de la universidad del siglo XXI”. *MediSur*, 12 (1), 289-294.
- Romero de Solís, D. y López, J. (2007). *Variaciones sobre el color*. Universidad de Sevilla.
- Varichon, A. (2018). *Colores. Historia de su significado y fabricación*. Gustavo Gili.
- Viéville, C. (2023). *Breve historia de los colores*. Blume
- Wolfgang, J. (2019). *Teoría de los colores: las láminas comentadas*. Gustavo Gili.

UNIDAD 2. EL PROCESO GRÁFICO DE LOS MEDIOS IMPRESOS

Presentación de la unidad

Los medios impresos son formas de comunicación visual que se distribuyen físicamente en formato impreso, como libros, revistas, periódicos, folletos y carteles. Son importantes porque ofrecen una manera tangible y duradera de transmitir información, ideas y mensajes a una audiencia específica. A través de diseños cuidadosamente elaborados y contenido editorial, los medios impresos tienen el poder de capturar la atención de las personas, influir en opiniones, educar, entretener y conectar con la audiencia de una manera única. Además, los medios impresos históricamente han desempeñado un papel crucial en la difusión de conocimientos, la preservación cultural y la promoción de la libertad de expresión. A pesar del crecimiento de los medios digitales, los medios impresos siguen siendo relevantes y valorados en la sociedad contemporánea.

Propósito de la unidad

La intención de esta unidad, que es que el alumnado comprenda los elementos fundamentales que intervienen en la creación y diseño de medios impresos como folletos, carteles y revistas, entre otros, lo que le permitirá apreciar su importancia y función en la sociedad y la cultura. Se espera que comprenda cómo la elección de la tipografía y la disposición de los elementos influye en la apariencia y la capacidad de transmitir un mensaje de manera clara y efectiva de estos medios, además de que valore su impacto en la comunicación visual, en la sociedad y cultura en general.

Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias

La estructura de la unidad se divide en tres temáticas secuenciales. En la primera temática se abordan las características generales de los medios impresos, desde su definición hasta su impacto sociocultural. Esto proporciona una base para comprender su función en la sociedad y su importancia en la comunicación visual. En la segunda temática se hace una exploración de la evolución histórica de la tipografía, su clasificación, familias, fuentes y sus variables tipográficas, para aplicarlo en la creación del diseño de medios impresos. Al aprender sobre la historia y los principios formales de la tipografía, el alumnado podrá hacer propuestas básicas de diseño de medios impresos.

En la tercera temática el alumnado participa en el proceso gráfico de medios impresos desde el planteamiento inicial de la idea y la realización de bocetos en los que considera el manejo de una diagramación básica donde aplica principios fundamentales de diseño gráfico con el fin de lograr una composición visual coherente y efectiva en el medio impreso diseñado. La secuencia progresiva de la unidad permite que el estudiantado integre sus conocimientos previos y desarrolle nuevas habilidades en cada fase, fomentando así un aprendizaje continuo y enriquecedor.

La unidad se apoya en estrategias interactivas, como la investigación en equipo, el análisis de ejemplos históricos y contemporáneos de medios impresos, y la participación en proyectos de diseño gráfico. Las actividades, tanto individuales como grupales, fomentan la participación y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. La investigación, elaboración y presentación de los trabajos se realiza utilizando recursos tanto tradicionales como virtuales, en entornos físicos como digitales, promoviendo así un enfoque integral en la comunicación visual.

Se espera que consideren la responsabilidad y el impacto que sus diseños y mensajes pueden tener en la percepción y comportamiento de las personas. Al entender su capacidad como agentes de cambio, se pretende que se involucren de manera consciente y ética en el proceso creativo, contribuyendo así a la construcción de una comunicación visual que promueva valores positivos y genere un impacto beneficioso en su entorno.

Carta descriptiva

Propósito	Tiempo
<p>Al finalizar la unidad, el alumnado:</p> <p>Comprenderá los fundamentos de los medios impresos, su proceso gráfico y de la tipografía, mediante sus antecedentes históricos, características, usos y su impacto en la comunicación visual y en lo sociocultural, para aplicarlos en la creación de diseños gráficos, tomando conciencia de su capacidad para ser un agente de cambio positivo en su entorno.</p>	24 hrs.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comprende las características de los medios impresos y digitales, para valorar su función social y cultural. 	<p>Introducción a los medios impresos y digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definición de medios impresos. Tipos de medios impresos: folleto, cartel, volante, cubierta (portada, contraportada, lomo), revista y empaque. Relevancia en la comunicación visual y en el contexto social y cultural. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En equipos, investiga en diversas fuentes las características de un medio impreso específico asignado y elabora un cuadro sinóptico ilustrado, ya sea de forma manual o digital, el cual expone de forma presencial en el aula o mediante una plataforma virtual. En plenaria, analiza ejemplos de medios impresos históricos como la Biblia, el primer libro impreso de “Don Quijote de la Mancha” de Cervantes, y contemporáneos como el icónico cartel “We Can Do It, la caja feliz de McDonald’s”, entre otros. En equipo, elabora un informe ilustrado donde examina la influencia social y cultural de los medios impresos, y por qué siguen siendo relevantes en la actualidad, tanto en su versión impresa como digital.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica los fundamentos históricos y formales de la tipografía, para la elaboración de diseños gráficos. 	<p>Introducción a la tipografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antecedentes históricos de la tipografía. • Definición y relevancia de la tipografía. • Familias y fuentes tipográficas. • Clasificación: <i>serif</i> o romana, <i>sans serif</i> o palo seco, <i>script</i>, y decorativa u ornamental. • Variables tipográficas: peso, inclinación y ancho. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipo, investiga en diversas fuentes sobre la tipografía, sus antecedentes históricos, definición, importancia, clasificación y variables tipográficas. Elabora e imprime un folleto que incluya la información obtenida. • En equipo, sale al entorno escolar o local con dispositivos móviles para capturar fotografías de ejemplos reales de tipografía, como letreros, anuncios, etiquetas y cubiertas de libros. Luego, crea una presentación digital con estas imágenes donde identifica si las tipografías son clasificadas como <i>serif</i> o <i>sans serif</i>, y menciona las familias y fuentes tipográficas utilizadas. Expone la presentación digital ante el resto del grupo mediante una pizarra o foro virtual colaborativo en línea.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el proceso de diseño gráfico en medios impresos, para elaborar propuestas gráficas digitales o impresas. • Elabora un diseño gráfico en un medio impreso, para comunicar un mensaje que influya de manera positiva en su entorno. • Reflexiona sobre sus habilidades gráficas para ser un agente de cambio positivo en su entorno. 	<p>Diseño gráfico en medios impresos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de la idea y bocetaje. • Diagramación básica: retícula, columna, medianil, margen, plecas, capitular, entradilla, pie de ilustración, marcadores, módulo, líneas de flujo, zonas especiales. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En plenaria, revisa un video sobre la estructura compositiva de los medios impresos y luego elabora un resumen ilustrado con ejemplos gráficos, que describa los elementos clave de la diagramación básica. • En equipos, selecciona el proyecto de un medio impreso, como un folleto, una portada y artículo de revista, o un cartel, y lo desarrolla mediante bocetos iniciales, donde delinee la estructura compositiva o diagramación básica de su proyecto, definiendo la retícula, las columnas, medianiles, márgenes, plecas, capitulares, marcadores, módulos y zonas especiales para la ubicación de ilustraciones como fotografías, dibujos, pinturas o gráficas. Para ello utiliza procesadores de texto y editores gráficos de uso libre. En su proyecto puede abordar temas relativos a la sustentabilidad, formación ciudadana o equidad de género, entre otros. Presenta sus trabajos finales al resto del grupo en una plataforma digital.

Evaluación

Introducción a los medios gráficos impresos y digitales

- Cuadro sinóptico ilustrado sobre los medios impresos.
- Informe ilustrado sobre la relevancia de los medios impresos en la comunicación visual y en lo sociocultural.

Introducción a la tipografía

- Folleto sobre la tipografía, sus antecedentes históricos, definición, importancia, clasificación y variables tipográficas.
- Fotografías de ejemplos reales de tipografía clasificadas según su tipo.

Diseño gráfico de medios impresos

- Resumen ilustrado de la estructura o diagramación compositiva de los medios impresos basado en un video.
- Proyecto de diseño de un medio impreso elaborado de forma digital.

Referencias

Para el alumnado

Básicas

- Brendon, R. (2023). *Construyendo un cartel publicitario: todo lo que necesitas saber para lograr un diseño impactante*. <https://www.mediummultimedia.com/disenio/alguien-puede-construir-un-cartel-publicitario/>
- Calvente, P. (2020). *Tipografía I*. Cátedra Tecnología 1A. <http://www.catedratecn01.com.ar/pdf-apuntes/Tipografia1.pdf>
- Castillo, S. E., Torres, M. R. (2022). *Manual técnico para la elaboración y realización de carteles impresos*. CCH/UNAM.
- De Buen Unna, J. (2011). *Introducción al estudio de la tipografía*. Gijón.
- García, I. (2017). *Proyecto II: Diseño editorial. 6. Composición y puesta en página*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dis-marca/6-composicion-y-puesta-en-pagina-2/>

- Machuca, F. (2022). *Descubre cómo diseñar una revista en 12 pasos y cautiva a tus lectores*. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-diseñar-una-revista/>
- Müller-Brockmann, J. (2015). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili.
- Rodríguez-Valero, D. (2016). *Manual de tipografía digital: Una guía sencilla y completa para aprender cómo funcionan y se diseñan las fuentes*. Campgrafic.
- Romero, E. (2019). *Reticulas en diseño gráfico*. Inesem. <https://www.inesem.es/revistadigital/diseño-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseño-grafico/>
- Swann, A. (2002). *Bases del diseño gráfico*. Gustavo Gili.
- Villegas, C. (2012). *El dibujo como medio de comunicación masiva*. CCH/UNAM.

Complementarias

- Adrian, F. (2007). *El libro de la tipografía*. Gustavo Gili.
- Ambrose, G., Aono-Billson, N. (2011). *Bases del diseño gráfico. Enfoque y lenguaje*. Parramon.
- Ambrose, G., Harris, P. (2007). *Fundamentos de la tipografía*. Parramon.
- Angharad, L. (2016). *¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes*. Gustavo Gili.
- Baumann, H. (2021). *¿Cómo hacer una revista digital que te haga sentir orgulloso? Guía completa*. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-hacer-revista-digital/>
- Bienal Internacional del Cartel en México. *Colecciones temáticas*. (s. f.) <https://bienalcartel.org/colecciones/>
- Brendon, R. (2023). *Guía completa para crear una revista: pasos esenciales y mejores prácticas*. Mblog. <https://www.mediummultimedia.com/apps/como-se-hace-una-revista/>
- Cosgaya, P. (2012). *Clasificación, elección y combinación de familias*. Oert. <https://www.oert.org/clasificacion-eleccion-y-combinacion-de-familias/>
- Kane, J. (2012). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Gustavo Gili.
- Lynn, J. (1994). *Cómo preparar diseños para la imprenta*. Gustavo Gili.
- March, M. (1994). *Tipografía creativa*. Gustavo Gili.
- Montesinos, J. (2017). *Manual de tipografía*. Campgrafic.
- Pérez, C. (2012). *Empaques y embalajes*. Red Tercer Milenio.
- Romero, M. (2012). *Familia tipográfica*. Oert. <http://www.oert.org/familia-tipografica/>

Para el profesorado

Básicas

- Ágora Social. (2023). *Cómo elaborar folletos que se lean*. Bubok.
- Barnicoat, J. (1996). *Los carteles. Su historia y su lenguaje*. Gustavo Gili.
- Brockmann, J. M. (2015). *Sistemas de Reticulas*. Gustavo Gili.
- Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Gustavo Gili.
- Carrasco, A. (2016). *Taller de diseño en comunicación visual*. https://issuu.com/alfonsocarrasco16/docs/manual_de_taller_de_dise_o
- Chávez, C. (2012). *Diseño Sustentable. Estrategias para el uso de materiales y procesos en el diseño*. UNAM. https://issuu.com/chrysa.dg/docs/disenografico-sustentable_christianchavezlopez
- De Buen Unna, J. (2014). *Manual de diseño editorial*. Trea.
- De Buen Unna, J. (2021). *99 reflexiones sobre el diseño editorial*. Jardín de Monos.
- Delgado, A. E. (2022). "Arte y Sustentabilidad: Una mirada de artistas y diseñadores contemporáneos en México y el mundo". *Revista Paciencia Todos*. 12, 96-109. https://www.researchgate.net/publication/371966099_Arte_y_Sustentabilidad_Una_mirada_de_artistas_y_disenadores_contemporaneos_en_Mexico_y_el_mundo
- Dufranc, G. (2021). *Packaging para salvar al planeta*. Claves para diseñadores, emprendedores y empresas. Independently published.
- Elam, K. (2007). *Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía*. Gustavo Gili.
- Fawcett-Tang, R. (2007). *Edición y acabados de impresión de folletos y catálogos*. Promopress.
- Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Gustavo Gili.
- García, M., Gómez, G., Loera, R., López, M., Ochoa, K., Ornelas, R., Soto, J. (2014). *Manual profesional de diseño editorial*. Universidad de la Concordia.
- Iñigo, L. S. y Makhoulouf, A. (2014). *Diseño editorial. Manual de conceptos básicos*. UAEM. https://libros.uaem.mx/archivos/epub/diseño_editorial/diseño_editorial.pdf
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.
- Kane, J. (2012). *Manual de tipografía*. Gustavo Gili.
- López, M., Vega, M. y Loren, L. (2017). *El arte como herramienta para la educación ambiental*. CNEA. https://www.miteco.gob.es/content/dam/miteco/es/ce-neam/articulos-de-opinion/2017-07-08-abril-vega-loren_tcm30-419306.pdf
- Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016). *Diseño gráfico. Nuevos fundamentos*. Gustavo Gili.

- Novo, M. (2002). *Ciencia, arte y medio ambiente*. Mundiprensa.
- Pérez, C. K. (2012). *Empaques y embalajes*. Red Tercer Milenio. https://www.aliat.click/BibliotecasDigitales/comunicacion/Empaques_y_embalajes.pdf
- Pérez, F. (2006). "El valor moral del arte y la emoción". *Crítica, Revista Hispanoamericana de Filosofía*. 114, 69-92. <https://www.scielo.org.mx/pdf/rhfi/v38n114/v38n114a4.pdf>
- Roberts, L. (2009). *Good ética en el diseño gráfico*. Index Book.
- Tselentis, J. (2012). *Typo, forma y función: manual ilustrado de los principios fundamentales de la tipografía*. Promopress
- Tubau, I. (1991). *Dibujando carteles*. Ceac.
- Victoria, R., Rubio, M., Higuera, A. y Santamaría, A. (2010). *La ética del diseño: hacia un sistema más sustentable y responsable*.
- Vidales, D. (1995). *El mundo del envase*. UAM. Gustavo Gili.

Complementarias

- Bauer, K. (2019). *Julio: innovación educativa con TI. Clase invertida (Reseña)*. Universidad de Colima. Cátedra I+TI. https://portal.ucol.mx/content/micrositiios/260/file/claseinvertida_resena.pdf
- Bringhurst, R. (2014). *Los elementos del estilo tipográfico*. FCE.
- Contreras, R. (2016). "Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación". RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (2), 27-33.
- De Buen Unna, J. (2017). *Diccionario de caracteres tipográficos*. Trea.
- Essomba, M. A. (coord.) (2006). *Construir la escuela intercultural*. Graó. <https://theconversation.com/lo-que-el-arte-nos-ensena-sobre-la-igualdad-de-genero-141257#:~:text=Como%20dijo%20en%20los%20a%C3%B1os,de%20las%20mujeres%20consigo%20mismas.%E2%80%9D>
- Foster, J. (2009). *Carteles. Nuevos diseñadores (Monografías)*. Gustavo Gili.
- Gäde, R. (2002). *Diseño de Periódicos. Sistema y método*. Gustavo Gili.
- Garfield, Simon. (2011). *Es mi tipo*. Taurus.
- Gorodischer, H. (2023). *Curiosidades tipográficas*. UNL. https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar:8443/bitstream/handle/11185/7112/curiosidadesTipograficas_aa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Heras, F. (2003). *Entre Tantos. Guía práctica para dinamizar procesos participativos sobre problemas ambientales y sostenibilidad*. GEA.
- Hilera, J. R. y Campo, E. (Eds.). (2015). *Guía para crear contenidos digitales accesibles: documentos, presentaciones, vídeos, audios y páginas web*. Universidad de Alcalá.
- Jardí, E. (2021). *Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía*. Gustavo Gili.
- Luque, L. (2020). *Lo que el arte nos enseña sobre la igualdad de género*. The conversation.

- Martínez, L. (2018). *El uso de las TIC en la formación de estudiantes en instituciones de educación superior (IES)*. UJAT.
- McLean, R. (1993). *Manual de tipografía*. Blume. <https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/ae9a1284-8f73-4956-9e20-761230468e3a/content>
- Moreira, M. A. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Universidad de la Laguna.
- Moriña, A. (2004). *Teoría y práctica de la educación inclusiva*. Archidona.
- Muntaner, J. J. (2000). "La igualdad de oportunidades en la escuela de la diversidad". *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado*, 1, 27-46.
- Secretaría de Cultura Puebla. (2021). *La revista y sus características como documento histórico*. https://www.facebook.com/CulturaGobPue/videos/taller-3-la-revista-y-sus-caracter%C3%ADsticas-como-documento-hist%C3%B3rico/272795964833642/?locale=hi_IN
- Sesma, M. (2004). *Tipografismo*. Paidós.
- Shaoqiang W. (2022). *Nuevo diseño editorial. Libros, revistas y otros formatos*. Hoaki Books.
- Tapia, A. (2005). *El diseño gráfico en el espacio social*. Designio
- Unos Tipos Duros. (2020). *Emil Ruder, manuales, recetas y consejos*. <http://www.unostiposduros.com/emil-ruder-manuales-recetas-y-consejos/>

UNIDAD 3. INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE IMPRESIÓN

Presentación de la unidad

En el ámbito de la comunicación visual, el proceso de impresión surge de la necesidad humana de comunicarse y transmitir conocimientos a lo largo del tiempo. La impresión ha desempeñado un papel crucial en la preservación del conocimiento a lo largo de las generaciones y sigue siendo relevante en la comunicación visual contemporánea.

Propósito de la unidad

Esta unidad tiene como propósito que el alumnado comprenda los fundamentos históricos y técnicos de la impresión, mediante de la investigación y la aplicación práctica de algunos sistemas de reproducción gráfica tradicionales o permeográficos, para valorar la importancia y el impacto de la impresión en la evolución de la comunicación visual a lo largo del tiempo, así como su contribución a la forma en que percibimos y compartimos información visual en la actualidad.

Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias

La unidad está organizada de manera secuencial para facilitar el aprendizaje progresivo del alumnado. Comienza con una exploración de la historia de la impresión y sus diferentes métodos, desde los sistemas tradicionales hasta los modernos. Posteriormente, se analizan los sistemas disponibles en la actualidad, con un enfoque en las características de las matrices y los procedimientos básicos. Se emplean estrategias como la observación de videos, la elaboración de infografías y cuadros comparativos de los sistemas de impresión para fortalecer la comprensión teórica y práctica. Finalmente, se integra la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos mediante la impresión de estampas o impresiones, lo que brinda al alumnado la oportunidad de experimentar directamente con el proceso de impresión y afianzar sus habilidades prácticas. La unidad se compone de dos temáticas. La primera temática se centra en el estudio de la historia de la impresión, desde sus inicios con la imprenta de tipos móviles hasta la impresión moderna. Durante esta etapa, el alumnado trabajará en equipo para investigar y crear una infografía que resalte la evolución de la tecnología de impresión, abarcando desde los métodos tradicionales hasta los modernos, destacando su relevancia histórica y actual. Además, examinará ejemplos físicos de estampas, matrices e instrumentos utilizados en sistemas de impresión tradicionales en relieve para comprender su función en el proceso de impresión.

En la segunda temática se busca que el alumnado identifique la variedad de sistemas de impresión disponibles, mediante la investigación de las características de las matrices y los procedimientos básicos, desde la impresión en relieve hasta la impresión digital. Esto se llevará a cabo mediante la elaboración de cuadros comparativos ilustrados que permitan visualizar sus características específicas. Para aplicar los conceptos aprendidos, el alumnado realizará la impresión de un pequeño tiraje de estampas o impresiones utilizando técnicas accesibles.

Esto le permitirá comprender la importancia de la reproductibilidad de imágenes y textos. Durante esta etapa, el estudiantado se encargará de preparar el diseño, la matriz y los materiales necesarios para la estampación, ya sea con fines artísticos o de difusión. Podrá imprimir desde *ex libris* hasta imágenes personales o anagramas, incluso en camisetas y otros objetos. Esta actividad no solo consolidará su comprensión teórica sino que también le brindará experiencia práctica con el proceso de impresión, para afianzar sus habilidades prácticas y su comprensión de los sistemas de impresión. Cabe mencionar que en esta unidad sobre sistemas de impresión, se aprovechará el conocimiento adquirido en una unidad previa sobre el modelo CMYK, que ayudará al estudiantado a comprender cómo se utilizan los colores primarios (cian, magenta, amarillo y negro) en diferentes sistemas de impresión, como la impresión *offset*, la impresión digital y otros métodos de impresión.

Carta descriptiva

Propósito	Tiempo
<p>Al finalizar la unidad, el alumnado:</p> <p>Comprenderá los fundamentos históricos y técnicos de la impresión, mediante la indagación y aplicación de sistemas de reproducción gráfica, para valorar su contribución a la evolución de la comunicación visual y su impacto en la sociedad contemporánea.</p>	16 hrs.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica el desarrollo histórico de la imprenta, para comprender la transición de los sistemas de impresión tradicionales a los modernos. 	<p>Sistemas de impresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Orígenes. La imprenta. Aportación del tipo móvil. Matriz, técnica, estampa. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> En plenaria, observa un video sobre la historia de la impresión, la imprenta de tipos móviles, sus antecedentes, evolución y contribución al desarrollo de la impresión moderna. Luego en equipo, elabora una infografía ilustrada de forma manual o digital, que destaque los puntos clave de la evolución de la tecnología de impresión, la transición de los procesos tradicionales a los modernos, así como su importancia histórica y actual. Posteriormente expone su infografía de forma presencial en el aula o mediante de una plataforma digital.

Aprendizajes	Temáticas	Estrategias sugeridas
		<ul style="list-style-type: none"> • En plenaria, examina ejemplos físicos de estampas, matrices e instrumentos utilizados en algunos sistemas de impresión tradicionales en relieve, para comprender cada uno de estos elementos y su función dentro del proceso de impresión.
<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica la clasificación de los sistemas de impresión, con el propósito de aplicarlos en la reproducción gráfica. • Aplica un sistema de impresión para hacer reproducciones gráficas. • Valora la contribución y evolución de la impresión en la comunicación visual para desarrollar una actitud ética en la elaboración de reproducciones gráficas. 	<p>Clasificación de los sistemas de impresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relieve: xilografía, linografía, flexografía. • Bajo relieve: huecograbado. • Plano: litografía, offset. • Permeográfico: serigrafía. • Digital: xerografía (fotocopiadoras), sublimación, DTF (Impresión Directa sobre Film), impresión láser, impresión de inyección de tinta. 	<p>El alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En equipos, investiga un tipo de sistema de impresión específico asignado (relieve, bajo relieve, plano, permeográfico o digital), y elabora un organizador gráfico de forma manual o digital, que incluya los principios de funcionamiento, matriz, materiales utilizados, aplicaciones prácticas y ejemplos de uso del sistema estudiado. Expone su organizador gráfico terminado al resto del grupo en una sesión plenaria, de manera presencial en el aula o por medio de una plataforma virtual. • De manera individual, selecciona un método de estampación tradicional en relieve o permeográfico para imprimir el tiraje corto de un objeto, como un ex libris, una camiseta, una taza o una bolsa de tela. Luego, prepara el diseño, la matriz y los materiales necesarios según las instrucciones del método elegido, y finalmente realiza la estampación o impresión. Posteriormente presenta las estampas u objetos impresos al resto del grupo.

Evaluación

Sistemas de impresión

- Infografía sobre los orígenes y evolución de los sistemas de impresión.

Clasificación de los sistemas de impresión

- Organizador gráfico sobre los sistemas de impresión.
- Estampas u objetos impresos en un sistema tradicional en relieve o permeográfico.

Referencias

Para el alumnado

Básicas

- Braz, M. (2013). *Sistemas de impresión convencionales*. <https://www.marcelobraz.com.ar/wp-content/uploads/2019/12/11-apuntes-sistemas-impresion.pdf>
- Carrillo, I. (2018). *El arte de marcar un libro. Exlibris en San Luis Potosí*. Centro de Documentación Histórica “Rafael Montejano y Aguiñaga”.
- Dios Bendito. (2020). *Diferencias entre los sistemas de impresión. Ventajas y usos*. <https://diosbendito.com/diferencias-entre-sistemas-de-impresion/>
- Diseño gráfico. (2009). *Los seis tipos de impresión más utilizados ¿cuáles son sus aplicaciones?* Open Print. <https://openprint.com/tipos-de-impresion/>
- Gopress. (2015). *Los diferentes tipos de impresión*. <https://www.impresionurgetdf.mx/los-diferentes-tipos-de-impresion>
- Karch, R. R. (1995). *Manual de artes gráficas*. Trillas.
- Martin, J. (2001). *Enciclopedia de las técnicas de impresión*. Acanto.
- Molina, S. (2013). *Producción gráfica. Sistemas de impresión*. Universidad de Palermo. <https://profesebastianmolina.files.wordpress.com/2013/04/apunte-clase-7-sistemas-de-impresion.pdf>
- Mooncie, V. (2015). *Taller de impresión manual. Técnicas, herramientas y proyectos para hacer en casa*. Gustavo Gili.
- Velduque, M. J. (2011). *Introducción a los sistemas de impresión en las artes gráficas*. Revista de Claseshistoria. file:///C:/Users/Gigabyte/Downloads/Dialnet-IntroduccionALosSistemasDeImpresionEnLasArtesGrafic-5145628-1.pdf
- Villegas, C. (2012). *El dibujo como medio de comunicación masiva*. CCH/UNAM.

Complementarias

- Ambrose, G., Aono-Billson, N. (2011). *Bases del diseño gráfico. Enfoque y lenguaje*. Parramon.
- Banco de México. (2013). *Fabricación de billetes y acuñación de monedas. 50 pesos de la familia F1*. https://www.youtube.com/watch?v=LHNtyF_aGig
- Braz, M. (2029). *Sistemas de impresión convencionales*. <https://www.marcelobraz.com.ar/wp-content/uploads/2019/12/11-apuntes-sistemas-impresion.pdf>
- Docplayer.es. (2015). *Sistemas de impresión*. <https://docplayer.es/46361903-Sistemas-de-impresion.html>
- Foster, J. (2015). *Papel y tinta. Un catálogo de técnicas y materiales para imprimir*. Gustavo Gili.
- García, O. (2020). *Sistemas de impresión*. https://www.academia.edu/20356203/sistemas_de_impresion
- G-Tech Design. (2016). *Manual procesos de impresión*. <https://gtechdesign.net/es/blog/descarga-gratis-el-libro-manual-procesos-de-impresion>
- Hidrobo, A. (2019). *Sistemas de impresión*. https://issuu.com/yycandy13/docs/revista_sistemas_de_impresion
- John, L. (1994). *Cómo preparar diseños para la imprenta*. Gustavo Gili.
- Lesur, L. (2013). *Manual de serigrafía. Una guía paso a paso*. Trillas.
- Mezzo, T. (2014). *Xilografía a contrafibra*. <https://www.youtube.com/watch?v=z3LRn6yM7p8>
- Museo de Artes Gráficas en Colombia. (s. f.) <https://www.imprenta.gov.co/museodeartesgraficas>
- Museo de la imprenta en Valencia. (s. f.) <https://senadomuseoimprenta.org.es/>
- Museo Nacional de las artes Gráficas en Querétaro. (s. f.) <https://www.museodeartesgraficas.com/coleccion.html>

Para el profesorado

Básicas

- Ambrose, G., y Harris, P. (2015). *Impresión y Acabados*. Parramon.
- Band, D. (1988). *Manual de reproducción para artes gráficas*. Tellus.
- Bendandi, L. (2017). *Risografía. El nuevo espíritu de la impresión*. Gustavo Gili.
- Cabello, R. (2008). *Litografía. Manual de apoyo para el taller*. FAD/UNAM.
- Cartonaje S. L. (2019). *¿Cuáles son los sistemas de impresión más usados en packing?* <https://www.lfgcartonaje.com/sistemas-de-impresion/>
- Dalquí, C., Cossu, M. (2015). *La serigrafía: un completo manual de herramientas, técnicas y ejemplos de artistas internacionales*. Gustavo Gili.
- Dawson, D. (1996). *Guía completa de grabado e impresión*. Blume.
- Delfini, P. (2021). *Grabado Menos Tóxico*. <https://grabado-menos-toxico.blogspot.com/>

- Demoney, J., Meyer, S. (1983). *Montaje de originales gráficos para su reproducción*. Gustavo Gili.
- Dufoo, E. (2022). *Léxico especializado del grabado y la estampa: técnicas tradicionales, sustentables y experimentales*. FAD/UNAM.
- Ezcurra, M. (2012). *Sistemas de impresión y sus tintas*. La Rocca.
- Gatter, M. (2011). *Manual de impresión para diseñadores gráficos*. Parramon.
- Kaj, J. (2001). *Manual de reproducción gráfica*. Gustavo Gili.
- Mirauda, M. A. y De la Torre, M. (2015). *Grabado verde. Versatilidad de la matriz*. Universidad Finis Terrae.
- Mirauda, M. A. y De la Torre, M. (2011). *Grabado verde*. Universidad Finis Terrae.
- Rovira, A. (1981). *Grabado en linóleo*. Daimon.
- Sander, N. (1992). *Manual de producción del diseñador gráfico*. Gustavo Gili.
- Vidales, D. (1995). *El mundo del envase*. UAM/Gustavo Gili.

Complementarias

- Becerra, G. (1991). *Ilustración en Scrach*. UAM.
- Caza, M. (1998). *Técnicas de serigrafía*. Blume.
- Demoratti, D., Komurki, J. Z. y Bendandi, L. (2018). *Maestros de la serigrafía*. Gustavo Gili.
- Fabricando. (2021). *Increíble como se hace el dólar americano. Cómo se hace el dinero*. <https://www.youtube.com/watch?v=RnNh3KhHIRs>
- Fioravanti, G. (1988). *Diseño y reproducción*. Gustavo Gili.
- García, P. (2017). *Arturo Valencia, Grabado con buril*. https://www.youtube.com/watch?v=F_yq9VfzVGQ
- Hernández-Chavarría, F. Murillo, A. (2010). "Grabado en metal con las técnicas de grabado no tóxico". *Tecnología en Marcha*, Vol. 23, N.º 3, Julio-Setiembre 2010.
- Hantke, L. S. y Grassman, L. (2017). *Una imprenta en la cocina. Aprende la técnica de la kitchen Litho*. Gustavo Gili.
- Loche, R. (1975). *La litografía*. Ediciones R. Torres.
- López, M., Vega, M. y Loren, L. (2017). *El arte como herramienta para la educación ambiental*. CNEA. https://www.miteco.gob.es/content/dam/miteco/es/ce-neam/articulos-de-opinion/2017-07-08-abril-vega-loren_tcm30-419306.pdf
- Novo, M. (2002). *Ciencia, arte y medio ambiente*. Mundiprensa.
- Szenkman, P., Lotitto, E. y Alberro, S. (2021). *Mujeres en ciencia y tecnología. Cómo derribar las paredes de cristal en América Latina*. Cippec.
- Tubaro, A. (1994). *Tipografía, estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de impresión*. Universidad de Palermo.
- Viñals-Blanco, A., y Cuenca-Amigo, J. (2016). *El rol del docente en la era digital*. Asociación Universitaria de Formación del Profesorado. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Vostok P. S. (2028). *Triunfar estampando. Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok*. Gustavo Gili.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas

RECTOR

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda

SECRETARIA GENERAL

Mtro. Hugo Alejandro Concha Cantú

ABOGADO GENERAL

Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez

SECRETARIO ADMINISTRATIVO

Dra. Diana Tamara Martínez Ruiz

SECRETARIA DE DESARROLLO INSTITUCIONAL

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo

SECRETARIO DE PREVENCIÓN Y SEGURIDAD UNIVERSITARIA

Mtro. Néstor Martínez Cristo

DIRECTOR GENERAL DE COMUNICACIÓN SOCIAL



**ESCUELA NACIONAL
COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

Dr. Benjamín Barajas Sánchez
DIRECTOR GENERAL

Lic. Mayra Monsalvo Carmona
SECRETARIA GENERAL

Lic. Rocío Carrillo Camargo
SECRETARIA ADMINISTRATIVA

Lic. María Elena Juárez Sánchez
SECRETARIA ACADÉMICA

QBP. Taurino Marroquín Cristóbal
SECRETARIO DE SERVICIOS DE APOYO AL APRENDIZAJE

Mtra. Dulce María E. Santillán Reyes
SECRETARIA DE PLANEACIÓN

Mtro. José Alfredo Núñez Toledo
SECRETARIO ESTUDIANTIL

Mtra. Araceli Mejía Olguín
SECRETARIA DE PROGRAMAS INSTITUCIONALES

Lic. Héctor Baca Espinoza
SECRETARIO DE COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL

Ing. Armando Rodríguez Arguijo
SECRETARIO DE INFORMÁTICA

DIRECTORES DE PLANTELES

AZCAPOTZALCO

Mtra. Martha Patricia López Abundio

NAUCALPAN

Mtro. Keshava Quintanar Cano

VALLEJO

Lic. Maricela González Delgado

ORIENTE

Mtra. María Patricia García Pavón

SUR

QFB. Susana de los Ángeles Lira de Garay



**PROGRAMAS
DE ESTUDIO
2024**

Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades.
Los Programas de Estudio del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación
se terminaron de imprimir en el mes de julio de 2024.



**PROGRAMAS
DE ESTUDIO
2024**

