

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

### ÍNDICE

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Índice</b> (páginas 3 y 4)</p> <p>Presentación</p> <p>Ubicación de la materia en el plan de estudios</p> <p>Vínculo de la materia con las asignaturas del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación</p> <p>Enfoque disciplinario</p> <p>Enfoque didáctico</p> <p>La asignatura y el Modelo Educativo</p> <p>Principios del Colegio desde la perspectiva de la materia</p> <p>Aportaciones al perfil del egresado</p> <p>Propósitos generales de la materia</p> <p><b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I</b></p> <p>Presentación</p> <p>Propósito del primer semestre</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Referencias</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Referencias</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Referencias</p> <p style="padding-left: 40px;">Evaluación</p> <p><b>TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II</b></p> <p>Presentación</p> <p>Propósito del segundo semestre</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Unidad 1. El color y las técnicas de pintura</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Referencias</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Referencias</p> <p style="padding-left: 20px;"><b>Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión</b></p> <p style="padding-left: 40px;">Referencias</p> <p style="padding-left: 40px;">Evaluación</p>	<p><b>Índice</b></p> <p><b>I. Presentación de Taller de Expresión Gráfica I y II</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ubicación de la materia en el marco del mapa curricular</li> <li>2. Enfoque disciplinario y didáctico de la materia</li> <li>3. Concreción en la materia de los principios del Modelo Educativo del Colegio: aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser</li> <li>4. Contribución de la materia al perfil del egresado</li> <li>5. Panorama general de las unidades</li> </ol> <p><b>II. Presentación de Taller de Expresión Gráfica I</b></p> <p><b>Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico</b></p> <p>Presentación de la unidad</p> <p>Carta descriptiva</p> <p>Referencias</p> <p><b>Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica</b></p> <p>Presentación de la unidad</p> <p>Carta descriptiva</p> <p>Referencias</p> <p><b>Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura</b></p> <p>Presentación de la unidad</p> <p>Carta descriptiva</p> <p>Referencias</p> <p><b>III. Presentación de Taller de Expresión Gráfica II</b></p> <p><b>Unidad 1. El color y las técnicas de pintura</b></p> <p>Presentación de la unidad</p> <p>Carta descriptiva</p> <p>Referencias</p> <p><b>Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos</b></p> <p>Presentación de la unidad</p> <p>Carta descriptiva</p> <p>Referencias</p> <p><b>Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión</b></p> <p>Presentación de la unidad</p> <p>Carta descriptiva</p> <p>Referencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El índice del programa ajustado se elaboró conforme a los criterios establecidos en la Guía de Revisión y Ajuste de los Programas de Estudio.</li> <li>• Se resalta en color <b>amarillo</b> lo ajustado, en color <b>verde</b> lo agregado o modificado, y en color <b>magenta</b> lo eliminado.</li> <li>• La información que no se modificó está sin resaltado de texto.</li> <li>• Este código de colores se utilizó en todo el presente documento.</li> </ul>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	1. UBICACIÓN DE LA MATERIA EN EL MARCO DEL MAPA CURRICULAR	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Presentación de la materia (página 5)</b></p> <p>El Colegio de Ciencias y Humanidades como parte del Bachillerato de la Universidad Nacional Autónoma de México tiene como primordial tarea la formación integral de los alumnos; en sus Planes y Programas de Estudio ha considerado en el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, las asignaturas el Taller de Expresión Gráfica I y II, en ellas el alumno adquiere aprendizajes de la cultura básica vinculados con el arte, especialmente en el dibujo, la pintura y la comunicación gráfica, a partir del origen y la evolución de los estilos pictóricos, que permitieron a los artistas interpretar los acontecimientos históricos y sociales de las diferentes etapas de la humanidad.</p> <p>El programa del Taller de Expresión Gráfica promueve aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, privilegiando las actividades creativas en los procesos del trabajo de los alumnos.</p> <p>Para lograr estos aprendizajes, la asignatura, utiliza un lenguaje visual que tiene dos funciones: una estética y la segunda la comunicación gráfica, que en la actualidad desempeña un papel primordial en las actividades productivas y a prestación de servicios, la comunicación requiere de signos, símbolos y otros elementos visuales, como el dibujo, la composición, el color, los procesos gráficos y de los avances de la tecnología que han incrementado las posibilidades de la reproducción de imágenes que van dirigidas a los campos artísticos, industriales y comerciales.</p> <p>Se instrumenta un modelo de evaluación propia de la asignatura, que toma en cuenta el desarrollo de las habilidades, destrezas y creatividad de los alumnos.</p> <p>El taller es un espacio académico del Colegio pone énfasis en la adquisición de los aprendizajes tengan su conclusión en la representación de proyectos y propuestas que promuevan soluciones a las necesidades estéticas y de la comunicación gráfica, de esta manera los alumnos llevan los aprendizajes adquiridos en el salón de clase a situaciones reales y concretas.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>Presentación de la materia</b></p> <p><b>Ubicación de la materia en el marco del mapa curricular</b></p> <p>Situar la materia en el mapa curricular e indicar el Área a la que pertenece</p> <p>El 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.</p> <p><b>Número de asignaturas que comprende, de tipo propedéutico y semestres donde se imparten</b></p> <p>La materia comprende dos asignaturas: Taller de Expresión Gráfica I y Taller de Expresión Gráfica II, ambas de carácter propedéutico, ya que orientan al alumnado en la elección de carreras relacionadas como Diseño Gráfico, Comunicación Visual, Artes Visuales, Diseño Industrial, Arquitectura, entre otras. Se imparten en el 5º y 6º semestres, respectivamente. En Taller de Expresión Gráfica I, se proporcionan los fundamentos esenciales del dibujo artístico, mientras que en Taller de Expresión Gráfica II se profundiza en técnicas avanzadas de expresión visual y diseño gráfico. Estas asignaturas enriquecen la Cultura Básica al ofrecer al estudiantado una comprensión esencial de la comunicación gráfica y del arte visual. Mediante el estudio del dibujo artístico, la pintura y la exploración de estilos pictóricos desarrolla habilidades técnicas y obtiene una comprensión más profunda del papel que desempeña la expresión gráfica en la historia y la sociedad.</p> <p><b>Relación vertical y horizontal de la materia con otras áreas y asignaturas</b></p> <p>Las asignaturas de Taller de Expresión Gráfica establecen conexiones tanto verticales como horizontales con diversas áreas del plan de estudios. Verticalmente, se relacionan estrechamente con materias dentro del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, como el Taller de Comunicación y el Taller de Diseño Ambiental, compartiendo principios de expresión gráfica y diseño. 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. Horizontalmente, mantienen vínculos con áreas como Historia, Matemáticas y Ciencias Experimentales, proporcionando contexto histórico y aplicando conceptos geométricos y científicos en la representación visual.</p>	<p>En el programa de 2016, la materia se presenta y ubica en el Plan de Estudios del Colegio en apartados separados, mientras que su relación con el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación se menciona en otro apartado. Sin embargo, en conjunto, estos apartados abordan todos los aspectos mencionados en la Guía de revisión y ajuste curricular, aunque de manera muy general.</p> <p><b>Se agregaron o especificaron más los siguientes aspectos:</b></p> <p><b>a) La presentación de la materia ajustada propone una estructura unificada, más amplia y detallada de la materia y su integración en el plan de estudios.</b> Agrega información adicional sobre la ubicación de la materia en el plan de estudios, la estructura de la asignatura, el propósito de cada asignatura, los tipos de aprendizaje y evaluación que promueve, y su relación con otras áreas y asignaturas. Estas adiciones hacen que el texto sea más claro, completo y fácil de entender para los lectores, ofreciendo una visión más amplia y detallada de la materia y su integración en el plan de estudios.</p> <p><b>b) Presentación de la materia.</b> Se realiza una reestructuración y una adición de información para presentar de manera más detallada el propósito y contenido de la materia.</p> <p><b>c) Ubicación en el Plan de Estudios.</b> Se amplía la información sobre la ubicación de la materia dentro del Plan de Estudios del Colegio de Ciencias y Humanidades, destacando su objetivo de contribuir al desarrollo integral de habilidades en la comunicación visual y el lenguaje gráfico.</p>

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>La asignatura también tiene una función propedéutica, ya que orienta a los alumnos que están considerando en su elección vocacional alguna carrera relacionada con las artes visuales, diseño y comunicación visual, arte y diseño, arquitectura, diseño gráfico y diseño industrial.</p> <p><b>Ubicación de la materia en el plan de estudios (página 6)</b></p> <p>El Colegio de Ciencias y Humanidades permite integrar en su Plan de Estudios asignaturas que abarquen disciplinas científicas y humanísticas, con la finalidad de que los alumnos adquieran una cultura básica, centrando todo el trabajo académico en la adquisición de su aprendizaje, el cual debe aplicar no solamente en el salón de clases sino en todas las actividades que se le presente en la vida diaria, el Modelo Educativo del Colegio privilegia la adquisición de aprendizajes significativos.</p> <p>El Plan de Estudios del Bachillerato del Colegio se encuentra integrado por cuatro Áreas: de Matemáticas, de Ciencias Experimentales, Histórico-Social y de Talleres de Lenguaje y Comunicación.</p> <p>Las asignaturas Taller de Expresión Gráfica I y II, se encuentran en el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación y tienen entre sus objetivos primordiales vincular a los alumnos con los fundamentos del arte y más específicamente la pintura y las manifestaciones gráficas, el modelo educativo del Colegio a través de esta asignatura busca formar alumnos que comprendan y apliquen conocimientos teóricos y prácticos por medio del estudio de los procesos y movimientos artísticos surgidos durante la historia, se pretende lograr que los alumnos reflexionen sobre la necesidad que tiene el hombre de valorar la actividad artística y gráfica como formas de comunicación, las asignaturas son optativas y se imparten en quinto y sexto semestre.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p>Estas conexiones enriquecen la experiencia educativa del estudiantado 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.</p> <p>El Taller de Expresión Gráfica I y II proporciona al alumnado una preparación inicial para desarrollar sus habilidades creativas y de comunicación, capacitándolo para enfrentar el mundo visual contemporáneo y el ámbito de las imágenes gráficas.</p>	<p><b>d) Número de asignaturas.</b> Se especifica la división de la materia en dos asignaturas. Taller de Expresión Gráfica I y Taller de Expresión Gráfica II, detallando sus objetivos, contenido y relación con la cultura básica.</p> <p><b>e) Relación con otras áreas y asignaturas.</b> Se describe la relación de la materia con otras áreas y asignaturas del plan de estudios, tanto vertical como horizontalmente, destacando la interdisciplinariedad y enriquecimiento educativo que proporciona.</p>

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p data-bbox="124 204 889 261"><b>Vínculo de la materia con el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación (página 7)</b></p> <p data-bbox="124 282 889 611">En el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación existen asignaturas que fundamentan o justifican su ubicación por el manejo del lenguaje, que permiten transmitir, comunicar, analizar ideas, emociones, percepciones y desarrollar la capacidad de expresión, en ellas se maneja el enfoque comunicativo. La orientación y sentido del Área de Talleres parte de la siguiente consideración "Dada la importancia para el ser humano de la facultad de producir signos o facultad simbólica, y la relación de ésta con la constitución de una cultura y con la participación de ella, el Área de Talleres busca desarrollar dicha facultad, a través del uso consciente y adecuado del conocimiento reflexivo de los sistemas simbólicos".<sup>1</sup></p> <p data-bbox="124 632 889 1053">La aportación e inclusión del Taller de Expresión Gráfica dentro del área se justifica porque utiliza un lenguaje visual, que contiene sus propios códigos y elementos de representación. Su estudio implica conocimientos como: técnicas de dibujo, teoría del color, procesos de análisis para la creación de imágenes, el manejo de los elementos de la composición y su aplicación en la comunicación gráfica. Son varios los factores que permiten un trabajo interdisciplinario en el área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, ya que todas las materias manejan códigos de lenguaje, la materia también mantiene relación con asignaturas de otras áreas de conocimiento como: la psicología en el manejo de formas y su significado, la física para la comprensión del origen del color, la historia para conocer la creación y evolución de la imagen, la química en el manejo de pigmentos y materiales para diluir los colores y preparar soportes.</p> <p data-bbox="124 1125 889 1175"><sup>1</sup> "Las áreas en el Plan de Estudios del Bachillerato del Colegio de Ciencias y Humanidades". Cuadernillo Núm. 37. CCH. 16 de enero de 1995.</p>		

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	2. ENFOQUE DISCIPLINARIO Y DIDÁCTICO DE LA MATERIA	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Enfoque disciplinario (página 8)</b></p> <p>El Taller de Expresión Gráfica desprende su programa de Estudio del Modelo Educativo del Colegio, los elementos que lo integran: propósitos, aprendizajes, contenidos temáticos, estrategias, bibliografía y formas de evaluación, tienen por finalidad favorecer el aprendizaje del alumno, para que sea el constructor de su propio conocimiento, se privilegia la experimentación y la investigación, por medio del lenguaje visual de la imagen como un fenómeno cultural y comunicativo.</p> <p>El Programa de Estudios establece un orden sucesivo y progresivo en su desarrollo, se considera fundamental la adquisición de la cultura básica de la disciplina, y desde la primera unidad se promueve en los alumnos el desarrollo de habilidades: manuales (materiales y elementos del dibujo), visuales (distinción de los elementos compositivos), cognoscitivas (conceptos y elementos teóricos) y la creatividad (desarrollo de la imaginación y capacidad de expresión original).</p> <p><b>Enfoque didáctico (página 8)</b></p> <p>La asignatura enfatiza el trabajo teórico-práctico que se desarrolla en el "Taller", el cual se convierte en un espacio académico característico del modelo educativo, en donde el alumno encuentra el ambiente propicio para su formación artística y gráfica, tomando en cuenta que entre sus actividades se llevará a cabo la producción de imágenes. Este enfoque convierte al profesor en un orientador o asesor que estimula a los alumnos interesarse y profundizar en los conocimientos propuestos en el programa.</p> <p>También permite que los profesores incorporen en el apartado de las estrategias propuestas para el uso y aplicación de las TIC, como herramientas fundamentales que aplican los alumnos en la presentación de sus propuestas y proyectos gráficos.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>Enfoque disciplinario y didáctico</b></p> <p><b>Correspondencia de la disciplina con los propósitos del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación</b></p> <p>El Taller de Expresión Gráfica I y II enriquece la concepción del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación al combinar al combinar aspectos teóricos y prácticos del arte y el diseño en el ámbito de la comunicación visual. Esta integración facilita una mayor comprensión de la expresión y la comunicación gráfica como formas esenciales de expresión humana, lo que contribuye al nivel de apreciación y conocimiento en esta área de estudio. Además, estas asignaturas promueven la comprensión y la interpretación de los códigos simbólicos de la comunicación gráfica, lo que fortalece la base conceptual de dicha área.</p> <p><b>Contribución de la materia a la concepción del área de conocimiento de la disciplina</b></p> <p>La materia de Taller de Expresión Gráfica contribuye significativamente a la concepción del área de conocimiento de la disciplina al proporcionar a los estudiantes herramientas fundamentales para explorar y comprender el lenguaje visual en sus diversas manifestaciones. A través de actividades prácticas y teóricas, los estudiantes desarrollan 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.</p> <p><b>Selección y organización de los contenidos de la materia (disciplinario)</b></p> <p>Los contenidos de las asignaturas de Taller de Expresión Gráfica I y II están organizados para proporcionar al alumnado una experiencia educativa esencial y progresiva en el campo de la expresión gráfica y visual. En Taller de Expresión Gráfica I se comienza por el establecimiento de una base sólida en el dibujo artístico, comenzando 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, permitiendo a los estudiantes explorar diversos estilos artísticos y comprender su contexto sociohistórico.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p>El programa 2016 hace referencia a la mayoría de los puntos solicitados en la Guía para la revisión y ajuste de los programas de estudio de forma muy general, pero, no proporciona información explícita sobre los cuatro pilares de la educación.</p> <p>Menciona de manera implícita la relevancia científica y humanística de los conceptos básicos de Taller de Expresión Gráfica I y II. Destaca la importancia de adquirir una Cultura Básica en la disciplina, promoviendo el desarrollo de habilidades manuales, visuales, cognoscitivas y creativas. Además, menciona el estudio de elementos como la composición y la teoría del color, así como la comprensión de los estilos pictóricos, lo que sugiere una aproximación tanto técnica como artística a la materia. Sin embargo, no profundiza explícitamente en cómo estos conceptos se relacionan con aspectos científicos y humanísticos específicos.</p> <p><b>a) En función de lo anterior, el texto ajustado propone una descripción más detallada y específica</b> de los aspectos disciplinarios y didácticos del Taller de Expresión Gráfica I y II, así como de su relevancia en el contexto educativo y cultural.</p> <p><b>b) Se añadieron títulos y subtítulos</b> para facilitar la comprensión y estructura del texto, como "Enfoque disciplinario y didáctico", "Selección y organización de los contenidos de la materia (disciplinario)", "El método didáctico de la materia y los sustentos y acciones pedagógicas necesarios para su enseñanza", etc..</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>En el Taller de Expresión Gráfica, los aprendizajes que se abordan en el programa tienen un proceso consecutivo y progresivo y apoya su planeación a través de estrategias estructuradas por un orden: inicio, desarrollo y cierre, todos los temas o contenidos se han delimitado para que el alumno adquiera los conocimientos básicos de cada tema o subtema.</p> <p>También en las estrategias, se han señalado formas y modelos para abordar los temas y obtener mejores resultados en los aprendizajes, se pretende acotar el exceso de ejercicios y trabajos, para ayudar a los alumnos para que enfoquen sus esfuerzos y atención a proyectos específicos que repercutan en una mayor calidad gráfica y permitan una reflexión sobre lo realizado.</p> <p>En el primer semestre el dibujo es el centro o base para los demás contenidos, se abordan los elementos básicos del dibujo y formas de representación, con la finalidad de lograr que los alumnos desarrollen habilidades y destrezas sobre la percepción de los objetos, también se estudiarán los elementos de la composición y su organización para crear propuestas con armonía desarrollando su capacidad de apreciación de las imágenes, mediante la comprensión de los estilos pictóricos.</p> <p>El segundo semestre parte del estudio de la teoría del color y sus significados, para implementarlo en la estructura y composición de los medios impresos con relación a los mensajes gráficos, la última unidad del programa tiene por objetivo introducir al alumno al conocimiento de los sistemas básicos de reproducción gráfica, es decir, que comprenda cómo se realizan las reproducciones de algunos medios impresos gráficos y artísticos.</p>	<p>Por otro lado, en Taller de Expresión Gráfica II, se abordan temas más avanzados para ampliar el conocimiento y las habilidades de los estudiantes. La primera unidad se enfoca en el estudio teórico y práctico del color, así como en su aplicación en obras pictóricas. A continuación, se explora el mundo del diseño gráfico de medios impresos, brindando al estudiantado 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 estudiantes en los sistemas de impresión, proporcionando una mayor comprensión de la evolución histórica y la aplicación práctica de estos sistemas en la producción gráfica.</p> <p>Esta estructura curricular secuencial y progresiva favorece que el alumnado adquiera conocimientos fundamentales y más avanzados en el campo de la expresión gráfica, preparándolo para enfrentar el entorno visual contemporáneo con habilidades técnicas, creatividad y comprensión crítica.</p> <p><b>El método didáctico de la materia y los sustentos y acciones pedagógicas necesarios para su enseñanza</b></p> <p>El enfoque didáctico de Taller 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 desarrollar habilidades técnicas, comprender el funcionamiento de las imágenes en la comunicación de ideas, y fomentar la creatividad y la capacidad para enfrentar situaciones visuales en diversos contextos. Las estrategias didácticas abarcan 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.</p> <p>En términos metodológicos, se promueve un enfoque de "taller" basado en la práctica guiada y autónoma del alumnado, orientado a la aplicación de conceptos teóricos en la realización de mensajes gráficos en diversos ámbitos.</p> <p>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 enfocan 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>c) Correspondencia de la disciplina con los propósitos del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación.</b> Se añade una sección que destaca cómo el Taller de Expresión Gráfica I y II enriquece la concepción del Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación al combinar aspectos teóricos y prácticos del arte y el diseño en la comunicación visual.</p> <p><b>d) Contribución de la materia a la concepción del área de conocimiento de la disciplina.</b> Se repite la idea de cómo el taller enriquece el área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, destacando la comprensión y la interpretación de los códigos simbólicos de la comunicación gráfica.</p> <p><b>e) Selección y organización de los contenidos de la materia (disciplinario).</b> Se detalla un poco más la organización de las unidades temáticas en el Taller de Expresión Gráfica I y II, proporcionando información específica sobre el contenido de cada unidad y su enfoque.</p> <p><b>f) El método didáctico de la materia y los sustentos y acciones pedagógicas necesarios para su enseñanza.</b> Se amplía la información sobre el enfoque didáctico y las estrategias pedagógicas utilizadas en el taller, incluyendo la promoción de un ambiente colaborativo, el uso de recursos tradicionales y virtuales, y la aplicación de conceptos teóricos en proyectos prácticos en contextos reales para vincularlos con la experiencia cotidiana del alumnado.</p>

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<p>Por otro lado, en Taller de Expresión Gráfica II, las unidades cubren temas como el color y las técnicas de pintura, el proceso gráfico de los medios impresos y la introducción a los sistemas de impresión. 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 a través de proyectos e investigaciones.</p> <p><b>Consideración de los cuatro pilares de la educación</b></p> <p>Taller de Expresión Gráfica I y II considera los cuatro pilares fundamentales de la educación. En primer lugar, el alumnado tiene la oportunidad de aprender los conceptos fundamentales relacionados con las habilidades técnicas en expresión gráfica, como dibujo, pintura y diseño gráfico. Esto se evidencia en el estudio de los principios del dibujo, la composición, la teoría del color, los estilos pictóricos y las artes gráficas, entre otros aspectos relevantes.</p> <p>Además, estas asignaturas fomentan el aprendizaje a través de 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 las técnicas aprendidas, lo que le permite desarrollar sus habilidades prácticas y experimentar con diferentes enfoques creativos.</p> <p>El tercer pilar, aprender a convivir con los demás, se refleja en el ambiente colaborativo y de intercambio de ideas que se promueve en estas asignaturas. 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.</p> <p>Finalmente, Taller de Expresión Gráfica I y II 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 visual y la expresión gráfica, tiene la oportunidad de reflexionar sobre su identidad, sus valores y su papel en la sociedad.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p>Consideración de los cuatro pilares de la educación. Se añade una sección que explícitamente relaciona el taller con los cuatro pilares fundamentales de la educación, destacando cómo cada uno se refleja en las actividades y enfoques pedagógicos del curso.</p> <p><b>g) La relevancia científica o humanística de los conceptos básicos de la materia.</b> Se profundiza en la relevancia de los conceptos enseñados en el taller desde perspectivas científicas y humanísticas, detallando de forma más específica cómo estos conceptos influyen en la comprensión del arte visual y la comunicación gráfica en la sociedad contemporánea.</p> <p>Además, se añade información sobre la importancia de entender el contexto cultural e histórico de las obras gráficas, así como de los conceptos técnicos del dibujo, la pintura y el diseño en medios impresos.</p>

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<p><b>La relevancia científica o humanística de los conceptos básicos de la materia</b></p> <p>Los conceptos básicos enseñados en 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 destacando 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.</p> <p>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 la expresión gráfica.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 a través del lenguaje visual. Los estudiantes analizan obras gráfico-pictóricas y comprenden cómo los artistas utilizan estos elementos para transmitir ideas y emociones.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<p>Además, se estudian los aspectos técnicos del dibujo y la pintura, incluyendo el uso de diferentes materiales, herramientas y técnicas 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 y la expresión artística.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Finalmente, los conceptos básicos del diseño en medios impresos y los sistemas de impresión en las Artes Gráficas 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.</p>	

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

### 3. CONCRECIÓN EN LA MATERIA DE LOS PRINCIPIOS DEL MODELO EDUCATIVO DEL COLEGIO: APRENDER A APRENDER, APRENDER A HACER, APRENDER A SER

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Principios del Colegio desde la perspectiva de la materia (página 10)</b></p> <p>El Taller de Expresión Gráfica I y II promueve en su programa los principios filosóficos del Modelo Educativo del Colegio que a continuación se describen.</p> <p><b>Aprender a aprender</b></p> <p>La materia forma alumnos autónomos en la investigación y la experimentación en la adquisición de conocimientos sobre el arte y el lenguaje gráfico.</p> <p><b>Aprender a hacer</b></p> <p>Entre sus objetivos pretende lograr que los alumnos desarrollen actividades que estimulen sus habilidades y destrezas asignaturas relacionadas con el proceso de la creatividad, la originalidad y el trabajo sistematizado a través del lenguaje gráfico.</p> <p><b>Aprender a ser</b></p> <p>Por medio de la expresión y la percepción se procura formar alumnos sensibles y críticos frente a los acontecimientos y necesidades de la comunidad que le rodea, para que desde la adquisición de sus aprendizajes propongan soluciones e ideas por medio de mensajes gráficos.</p> <p><b>Aprender a convivir</b></p> <p>Finalmente, el aprendizaje colaborativo permite la socialización y la convivencia entre los alumnos.</p>	<p><b>Aprender a aprender</b></p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Investigación autónoma. Capacidad de investigación autónoma, búsqueda y utilización de diversas fuentes de consulta para ampliar la comprensión del campo de la expresión gráfica.</li> <li>• 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.</li> <li>• Habilidades de estudio. Capacidad de enfocarse en la información y comprender las actividades asignadas.</li> </ul> <p><b>Aprender a hacer</b></p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Resolución de problemas. Capacidad de proponer soluciones eficientes con creatividad y destreza técnica.</li> <li>• 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.</li> </ul> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p>El programa de 2016 no aborda de forma completa todos los puntos mencionados en la Guía para la revisión y ajuste de los programas de estudio.</p> <p>No se menciona explícitamente la formación e incremento de actitudes favorables al conocimiento científico, la curiosidad y el deseo de aprender, ni se hacen referencias directas a la reflexión metódica y rigurosa.</p> <p>Tampoco se señala claramente cómo se acentúa la participación y actividad del alumnado para inquirir, acopiar, ordenar y calificar información, ni se mencionan actividades como el planteamiento y la resolución de problemas, la experimentación, la observación sistemática, la investigación en fuentes documentales, clásicas y modernas, y la discusión.</p> <p>No se destaca la promoción de la libertad de opinión ni la fomentación de la crítica fundamentada de la validez de la información y las aseveraciones en el trabajo de grupo o en las diversas formas de producción personal.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

3. CONCRECIÓN EN LA MATERIA DE LOS PRINCIPIOS DEL MODELO EDUCATIVO DEL COLEGIO: APRENDER A APRENDER, APRENDER A HACER, APRENDER A SER

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaboración y trabajo en equipo. Capacidad de comunicación y participación propositiva en proyectos grupales.</li> <li>• Retroalimentación y revisión. Capacidad de compartir, recibir comentarios, revisar y mejorar trabajos gráficos.</li> </ul> <p><b>Aprender a ser</b></p> <p>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.</p> <p>La materia aborda el postulado de Aprender a ser, al desarrollar las siguientes capacidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades interculturales. Capacidad para interactuar respetuosamente con diversas culturas al apreciar y comprender una variedad de estilos pictóricos y propuestas artísticas.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<p><b>Se agregaron o especificaron más los siguientes puntos:</b></p> <p><b>En el apartado de Aprender a aprender</b></p> <p>Se detallaron las estrategias y actividades específicas 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.</p> <p>Se mencionaron explícitamente las capacidades de reflexión metacognitiva, investigación autónoma, vinculación de conocimientos y habilidades de estudio.</p> <p><b>En el apartado de Aprender a hacer</b></p> <p>Se incluyeron más detalles sobre las habilidades específicas que se desarrollan, como las habilidades gráficas, la resolución de problemas, la aplicación de conceptos, el trabajo en equipo y la capacidad de retroalimentación y revisión.</p> <p><b>En el apartado de Aprender a ser</b></p> <p>Se ampliaron las capacidades que se desarrollan en esta área, como las habilidades interculturales, la valoración y respeto hacia las ideas de los demás, la perseverancia y constancia en el aprendizaje, la integridad gráfica y académica, y la autonomía crítica y opinión informada.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL PERFIL DEL EGRESADO	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Aportaciones al perfil del egresado (página 11)</b></p> <p>El Bachillerato del Colegio es propedéutico, los alumnos que cursan la asignatura tienen la oportunidad de desarrollar habilidades y destrezas en el campo teórico y práctico del área artística, independientemente de su elección profesional, el haber cursado la asignatura puede influir de manera específica en aquellos alumnos que reafirman su inclinación por determinadas carreras que mantienen relación con el área artística o del diseño.</p> <p>El Taller de Expresión Gráfica es una asignatura optativa que se imparte en el quinto y sexto semestre, en la estructura del programa de estudios, los propósitos, aprendizajes, temática y estrategias tienen la finalidad de contribuir a la formación de alumnos que han desarrollado un proyecto profesional para ingresar a escuelas y facultades como diseño y comunicación visual, artes visuales, arte y diseño, diseño gráfico, diseño industrial, historia del arte y arquitectura, y otras opciones profesionales como: publicidad, mercadotecnia y diseño textil.</p> <p>Como una aportación más e independientemente de la carrera profesional que seleccionen, la materia permite al alumno adquirir elementos de alfabetización visual para la interpretación de imágenes y mensajes icónicos para una mayor comprensión de la comunicación gráfica.</p>	<p>El Taller de Expresión Gráfica I y II contribuye al perfil del egresado del Colegio de Ciencias y Humanidades de la siguiente manera:</p> <p><b>Aprender a aprender</b></p> <p>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 solo 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p><b>Aprender a hacer</b></p> <p>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. Los estudiantes, al aplicar estos conocimientos en proyectos reales como identidades visuales o diseño editorial, no solo adquieren habilidades de presentación visual y trabajo en equipo, sino que también logran no solo comprender, sino aplicar de manera creativa los conceptos teóricos en la comunicación visual.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p>El programa de 2016 ofrece una visión general de los puntos mencionados en la Guía para la revisión y ajuste de los programas de estudio. Sin embargo, carece de detalles específicos sobre las áreas de conocimiento, tareas, actividades, habilidades vinculadas con el plan de estudios, así como valores y actitudes específicos.</p> <p>La propuesta de programa ajustado proporciona una descripción más detallada y específica sobre cómo la materia contribuye al perfil del egresado y los objetivos del plan de estudios vigente.</p> <p><b>Se agregaron o especificaron más los siguientes puntos señalados en la Guía de Revisión y Ajuste de los Programas de Estudio:</b></p> <p><b>a) Aportaciones al perfil del egresado</b></p> <p>Describe detalladamente cómo la asignatura promueve conocimientos conceptuales esenciales en diseño gráfico y expresión visual, así como habilidades en procesos creativos, análisis crítico de obras visuales y comprensión ética en el diseño, cultivando la creatividad, la expresión y la capacidad para comunicarse visualmente.</p> <p><b>b) Áreas generales de conocimiento</b></p> <p>Detalla las áreas de conocimiento como los principios fundamentales del diseño, la historia del arte y del diseño, el lenguaje visual, las herramientas gráficas, entre otros.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL PERFIL DEL EGRESADO	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<p><b>Aprender a ser y a convivir</b></p> <p>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.</p> <p><b>Uso de las nuevas tecnologías</b></p> <p>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 distintas técnicas 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.</p> <p><b>Autorregulación del aprendizaje</b></p> <p>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 solo fortalece la autoconfianza de 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>c) Tareas, actividades, acciones, etc.:</b></p> <p>Detalla las tareas y actividades que los estudiantes realizan para alcanzar los objetivos, como la aplicación de conocimientos en proyectos reales, el trabajo en equipo, la experimentación con nuevas técnicas, entre otras.</p> <p><b>d) Habilidades vinculadas con el Plan de Estudios vigente</b></p> <p>Describe las habilidades técnicas, de análisis crítico, de trabajo en equipo, entre otras, que los estudiantes desarrollan al concluir la materia.</p> <p><b>e) Valores y actitudes vinculadas con el Plan de Estudios vigente</b></p> <p>Describe los valores y actitudes promovidos, como el respeto, la colaboración, la creatividad, la ética en el proceso creativo, entre otros.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	4. CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL PERFIL DEL EGRESADO	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<p><b>Transferencia de conocimientos</b></p> <p>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.</p> <p><b>Apreciación de manifestaciones artísticas y culturales</b></p> <p>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 técnicas innovadoras, 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.</p> <p><b>Contribución al Área de Taller de Lenguaje y Comunicación</b></p> <p>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.</p> <p>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.</p>	

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	5. PROPÓSITOS GENERALES DE LA MATERIA	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Propósitos generales de la asignatura (página 12)</b></p> <p><b>Al finalizar el estudio de la asignatura el alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocerá la importancia y función del dibujo como un lenguaje visual aplicando procedimientos y técnicas para obtener representaciones de la realidad y de la imaginación para desarrollar su creatividad.</li> <li>• Comprenderá los elementos básicos de composición, a través del estudio y análisis de obras pictóricas y gráficas con la finalidad de generar propuestas gráficas.</li> <li>• Identificará la función artística y de comunicación de la expresión gráfica, así como la descripción y características de la obra pictórica y gráfica, para comprender los elementos que originan a los estilos pictóricos.</li> <li>• Distinguirá las propiedades del color y su aplicación en las técnicas de pintura, para comprender sus efectos en la pintura y su significado.</li> <li>• Organizará los elementos que intervienen en el proceso gráfico para que se apliquen en proyectos vinculados con los medios impresos.</li> <li>• Reconocerá la importancia de los sistemas básicos de impresión, su función artística y de comunicación, para aplicarse en alguna técnica de reproducción gráfica.</li> </ul> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>Propósitos generales de la materia</b></p> <p><b>Propósito de Taller de Expresión Gráfica I</b></p> <p><b>El alumnado:</b></p> <p>Comprenderá 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.</p> <p><b>Propósito general de Taller de Expresión Gráfica II</b></p> <p><b>El alumnado:</b></p> <p>Comprenderá los conceptos de teoría del color, características y composición de medios impresos y sistemas de impresión, a través de 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.</p>	<p>El programa de 2016 presenta una estructura donde enumera varios propósitos que agrupan contenidos de cada unidad didáctica por separado, mientras que la propuesta ajustada integra los contenidos de todas las unidades de cada asignatura en un solo enunciado de propósito general como lo indica la Guía para la revisión y ajuste de los programas de estudio.</p> <p>En ambos textos los verbos están en futuro y en general los contenidos coinciden, pero difieren en su estructura y estilo de redacción.</p> <p><b>Se ajustaron los siguientes aspectos:</b></p> <p><b>Los propósitos generales</b></p> <p><b>a) Definen en términos generales lo que el alumnado conocerá al finalizar la materia</b></p> <p>Los propósitos de ambas asignaturas establecen lo que se espera que el alumnado comprenda al concluir el curso de Taller de Expresión Gráfica I y II respectivamente. En el primer caso, se espera que el estudiantado comprenda las funciones de las imágenes gráficas y las técnicas fundamentales de dibujo, mientras que, en el segundo caso, se espera que comprenda los conceptos relacionados con la teoría del color, características de medios impresos y sistemas de impresión.</p> <p><b>b) Están relacionados con los principios del Modelo Educativo y la Cultura Básica</b></p> <p>Ambos propósitos están alineados con los principios del Modelo Educativo y la Cultura Básica del Colegio, ya que se enfocan en el desarrollo de habilidades fundamentales en el ámbito de la expresión gráfica, lo cual es una parte importante de la formación integral del alumnado.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA	5. PROPÓSITOS GENERALES DE LA MATERIA	
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Propósitos del primer semestre (página 13)</b></p> <p><b>Al finalizar el semestre el alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicará técnicas de dibujo para representar el volumen por medio del claroscuro y los procedimientos de la perspectiva.</li> <li>• Comprenderá los elementos básicos de la composición, a través del estudio y análisis de obras pictóricas con la finalidad de generar propuestas gráficas armónicas.</li> <li>• Reconocerá la relación de la Expresión Gráfica con el arte y su función, señalando las características y acontecimientos históricos y sociales, con el propósito de entender la formación de los estilos pictóricos.</li> </ul> <p><b>Propósitos del segundo semestre (página 25)</b></p> <p><b>Al finalizar el semestre el alumno:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprenderá la forma en que se origina el color, sus cualidades y significados.</li> <li>• Realizará propuestas gráficas por medio de las técnicas de pintura.</li> <li>• Analiza los elementos gráficos que intervienen en el diseño de los medios impresos.</li> <li>• Elaborará propuestas de comunicación gráfica en los medios impresos.</li> <li>• Identificará la importancia de las funciones artísticas y comerciales de los principales sistemas de impresión.</li> <li>• Aplicará alguna técnica de reproducción gráfica.</li> </ul>		<p><b>c) Consideran el total de contenidos temáticos de todas las unidades</b></p> <p>Cada propósito general abarca los principales contenidos temáticos de todas las unidades de la asignatura respectiva. Por ejemplo, el propósito general de Taller de Expresión Gráfica I menciona la comprensión de las funciones de las imágenes gráficas y las técnicas de dibujo como el dibujo de imitación, la perspectiva lineal, entre otros. Del mismo modo, el propósito general de Taller de Expresión Gráfica II incluye la comprensión de la teoría del color, las características de los medios impresos y los sistemas de impresión.</p> <p><b>d) Está redactado con la leyenda: "El alumnado será capaz de ..."</b></p> <p>Ambos propósitos están redactados con la frase "El alumnado será capaz de...", lo que indica claramente que se espera que el alumnado adquiera ciertas habilidades y conocimientos al finalizar cada asignatura.</p> <p><b>e) Abordan el total de los contenidos temáticos (unidades) con la siguiente estructura: qué (la actividad global a realizar con un verbo en futuro), cómo (condición a través de la cual se realizará la actividad o acción) y para qué (finalidad de la actividad de conocimiento).</b></p> <p>Ambos propósitos siguen esa estructura. Por ejemplo, el propósito de Taller de Expresión Gráfica I es el siguiente:</p> <p><b>Qué:</b> Comprenderá 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,</p> <p><b>Cómo:</b> mediante la investigación y la práctica de ejercicios gráficos,</p> <p><b>Para qué:</b> para desarrollar su percepción visual, así como mejorar la calidad y presentación de sus representaciones gráficas.</p> <p>Al igual que el propósito de Taller de Expresión Gráfica II:</p> <p><b>Qué:</b> Comprenderá los conceptos de teoría del color, características y composición de medios impresos y sistemas de impresión</p> <p><b>Cómo:</b> a través de actividades teóricas y prácticas como proyectos reales,</p> <p><b>Para qué:</b> 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.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I y II

I. PRESENTACIÓN DE LA MATERIA		6. PANORAMA GENERAL DE LAS UNIDADES			
PROGRAMA DE 2016		PROGRAMA AJUSTADO 2024		ELEMENTOS AJUSTADOS	
<p><b>Panorama general de las unidades</b></p> <p>En el siguiente cuadro se aprecia la distribución de los contenidos por semestre, unidad y tiempo estimado del programa de estudios de Taller de Expresión Gráfica I y II de 2016.</p>		<p><b>Panorama general de las unidades</b></p> <p>En el siguiente cuadro se muestra la nueva propuesta de distribución de los contenidos por semestre, unidad y tiempo estimado.</p>		<p><b>El programa ajustado</b> conserva tanto el número como los nombres de las unidades que figuran en el Programa de 2016, así como los tiempos establecidos para el Taller de Expresión Gráfica II.</p> <p><b>Se ajustaron los tiempos</b> en las tres unidades de Taller de Expresión Gráfica I. Se redujeron 2 horas tanto en la primera como en la segunda unidad, y estas horas se agregaron a la tercera unidad. Este cambio se realizó para equilibrar la distribución del tiempo y garantizar un abordaje adecuado de los contenidos en cada unidad.</p> <p>Los nombres de las unidades se conservaron sin cambios.</p>	
	5º Semestre	6º Semestre			
	TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I	TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II			
UNIDAD 1	Iniciación al dibujo artístico. <b>28 horas</b>	El color y las técnicas de pintura.	<b>24 horas</b>	UNIDAD 1	Iniciación al dibujo artístico. <b>26 horas</b>
UNIDAD 2	Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica. <b>22 horas</b>	El proceso gráfico de los medios impresos.	<b>24 horas</b>	UNIDAD 2	Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica. <b>20 horas</b>
UNIDAD 3	La expresión gráfica a través de la pintura. <b>14 horas</b>	Introducción a los sistemas de impresión.	<b>16 horas</b>	UNIDAD 3	La expresión gráfica a través de la pintura. <b>18 horas</b>
TOTAL	<b>64 horas</b>		<b>64 horas</b>	TOTAL	<b>64 horas</b>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

### II. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Presentación (página 13)</b></p> <p>El programa de la asignatura de Taller de Expresión gráfica I tiene como finalidad, que el alumno aprenda a expresar sus ideas y sentimientos a través de la observación y la percepción de un trabajo ordenado y progresivo aplicando el dibujo como fundamento del lenguaje visual, el cual fue utilizado por aquellos grandes maestros de la pintura, cuyas obras han quedado para la posteridad, es decir, se establecen los fundamentos del curso con el aprendizaje de los elementos básicos del dibujo artístico.</p> <p>También aplicará la técnica del boceto para la representación de la forma, a este proceso se le anexa el tratamiento del claroscuro para obtener el volumen y se vincula a los recursos que ofrecen los métodos de la perspectiva. El dibujo de la figura humana, tanto del hombre como de la mujer para delimitar este tema el programa propone se aborde desde el canon clásico especialmente por el estudio de las proporciones.</p> <p>El alumno tendrá libertad para expresar sus ideas y sentimientos aplicando técnicas de dibujo, instrumentos y materiales que lo lleven a la realización de ejercicios en forma creativa, se pretende lograr que el alumno aprenda a utilizar los elementos de la composición como parte fundamental del lenguaje visual y que comprenda la obra pictórica y el área de la producción gráfica dirigida a la comunicación.</p> <p><i>Continúa en siguiente página</i></p>	<p><b>Propósito de la asignatura</b></p> <p>En el mundo del arte las obras gráficas se erigen como una forma primordial de expresión visual que ha perdurado a lo largo de la historia como un medio fundamental para transmitir ideas, emociones y conceptos a lo largo del tiempo. 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.</p> <p><b>Descripción de la organización de las unidades, de sus temáticas, principales estrategias y recursos didácticos</b></p> <p>La organización de los temas 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>La presentación del programa de 2016 ofrece una estructura del plan de estudios de manera bastante amplia, sin embargo, no menciona las unidades que componen la asignatura ni los tiempos didácticos estimados para cada unidad. En cuanto a los objetivos generales, se mencionan de manera amplia. Describe de forma general el aprendizaje de elementos básicos del dibujo artístico y la expresión gráfica, pero no entra en detalles sobre los métodos, estrategias y actividades específicas. Además, no proporciona información explícita sobre las habilidades mentales, técnicas y actitudinales.</p> <p><b>La presentación de la asignatura se ajustó a los criterios de la Guía de Revisión y Ajuste de los programas de Estudio que se mencionan a continuación:</b></p> <p><b>a) La presentación del programa ajustado específica la organización del programa por unidades y los tiempos de cada una de ellas,</b> detalla que consta de tres unidades definidas y proporciona el tiempo estimado dedicado a cada una en horas de clases presenciales.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

### II. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>Esta asignatura ubica a la expresión gráfica dentro de las manifestaciones del arte en general, así como la participación del dibujo entre las características y valores que intervienen en estas expresiones artísticas, presentes en los diferentes momentos de la historia hasta la llamada posmodernidad. Este tratamiento no tiene la intención de presentar un breve curso de historia del arte, lo que se trata es de lograr es que los alumnos comprendan las diferentes formas de expresión que han aplicado los artistas plásticos para representar los movimientos sociales, políticos, económicos, religiosos, entre otros, llegando a la creación de la obra de arte presente a través de la imagen pictórica.</p>	<p>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 proporcionarles las herramientas necesarias para elaborar composiciones gráficas equilibradas y significativas.</p> <p>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 a través de 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.</p> <p>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 a través de lluvias 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.</p> <p>El Taller de Expresión Gráfica I 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.</p>	<p><b>b) Define de manera explícita los propósitos generales que el alumnado adquirirá al finalizar la asignatura</b>, los cuales incluyen el desarrollo de habilidades técnicas y expresivas en la representación gráfica, así como la comprensión de los principios de composición, entre otros.</p> <p><b>c) Proporciona una descripción más detallada de los procesos, estrategias y actividades que se llevan a cabo en la asignatura</b>, destacando las herramientas de enseñanza y aprendizaje que se utilizan para fomentar la participación del alumnado en cada unidad.</p> <p><b>d) Integra las principales habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales</b> al promover el análisis crítico y la comprensión del arte (cognitivas), enseñar técnicas básicas de dibujo y composición gráfica (procedimentales), y fomentar la apreciación del arte y la diversidad cultural (actitudinales).</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

### III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 1. INICIACIÓN AL DIBUJO ARTÍSTICO

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p><b>Propósito de la unidad</b></p> <p>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.</p> <p>El propósito de esta primera unidad de iniciación al dibujo artístico es que el estudiantado comprenda lo básico 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.</p> <p><b>Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias</b></p> <p>Esta unidad se divide en cuatro fases. En la primera fase, 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 la fase siguiente, 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.</p> <p>La segunda fase 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>La presentación de la Unidad 1 "Iniciación al Dibujo Artístico" del Taller de Expresión Gráfica I se pegó a los criterios de la Guía de Revisión y Ajuste de los programas de Estudio que se mencionan a continuación:</b></p> <p><b>a) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización.</b></p> <p>La presentación indica la estructura de la unidad, donde describe las cuatro fases que contiene y que abordan diferentes aspectos del dibujo artístico.</p> <p><b>b) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización.</b></p> <p>Señala los aprendizajes y contenidos que el alumnado obtiene en esta unidad para lograr su propósito, que incluyen comprender los fundamentos del dibujo, practicar técnicas para hacer dibujos más realistas, como el uso de sombras y perspectiva, y aprender a dibujar personas utilizando cánones de proporción.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

### III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 1. INICIACIÓN AL DIBUJO ARTÍSTICO

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p>La tercera fase 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.</p> <p>En la cuarta fase se aborda el uso de cánones en el dibujo de la figura humana, se proporciona 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p><b>c) Presenta la secuencia lógica y cognitiva en que se organizaron los aprendizajes y contenidos de la unidad.</b></p> <p>Presenta una secuencia lógica y cognitiva en la que se organizan los aprendizajes y contenidos de la unidad, comenzando con la función de las imágenes gráficas y avanzando hacia los fundamentos y materiales del dibujo, técnicas para producir sensación de profundidad y volumen, y el uso de cánones en el dibujo de la figura humana.</p> <p><b>d) Explica de manera general, los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad.</b></p> <p>Describe de manera general los procesos, estrategias y actividades que se llevan a cabo en la unidad, destacando la realización de ejercicios prácticos de dibujo, la aplicación progresiva de conceptos aprendidos, el uso de demostraciones y ejercicios prácticos, así como la realización de actividades que incluyen la ejecución de dibujos, análisis de imágenes gráficas y discusiones.</p>

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

<p><b>Propósito 2016:</b> Al finalizar la unidad el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprenderá la función de la expresión gráfica en la comunicación y en el arte.</li> <li>Aplicará el dibujo artístico y sus técnicas de representación de formas reales, por medio del claroscuro y la perspectiva, incluido el estudio de las proporciones básicas del cuerpo humano.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 28 horas</p>	
<p><b>Propósito ajustado:</b> Al finalizar la unidad el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 26 horas</p>	
APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>1. Identifica la función comunicativa y expresiva de la imagen en la expresión gráfica y analiza sus características.</p>	<p><b>1. Importancia de la expresión gráfica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Función comunicativa de la imagen.</li> <li>Función expresiva de la imagen.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor expone sobre la importancia de la expresión gráfica por medio de la imagen y su función en la comunicación y el arte.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza un trabajo de investigación sobre la función comunicativa de la imagen (gráfico), y la función Expresiva de la imagen (pintura).</li> </ul>
	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>1. Identifica las funciones de la imagen gráfica para entender su influencia en la cultura visual contemporánea y su importancia social.</p>	<p><b>1. Funciones de la imagen gráfica</b></p> <p>1.1 Función comunicativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Informativa:</b> Infografías, gráficas estadísticas, señalética.</li> <li><b>Exhortativa:</b> carteles o anuncios publicitarios, de servicio comunitario, propaganda política.</li> </ul> <p>1.2 Función expresiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Estética:</b> obras pictóricas, murales, grafitis.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>1. Funciones de la imagen gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO			

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Aplica los elementos básicos del dibujo de imitación. Desarrolla las etapas del boceto y estudio en sus representaciones.</p>	<p><b>2. Elementos básicos del dibujo de imitación y sus materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Importancia de la observación en el inicio del dibujo.</li> <li>• La proporción y el encuadre.</li> <li>• Geometría de las formas.</li> <li>• Boceto y estudio.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor orienta sobre el uso de la proporción, el encuadre y la estructura geométrica para desarrollar un dibujo.</li> <li>• Explica la diferencia entre boceto y estudio mostrando trabajos de pintores y grabadores para que desde un inicio se vincule el dibujo con las actividades artísticas. (Se sugieren los bocetos de Paul Rubens, Vincent Van Gogh entre otros).</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno: Elabora ejercicios básicos para identificar la proporción y el encuadre de un objeto ubicando su estructura geométrica y de esta forma realizar el dibujo de imitación.</li> <li>• Identifica las diferencias entre boceto y estudio asimismo realiza ambos tipos de dibujo.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. Comprende los fundamentos del dibujo de imitación, para valorar su importancia en la expresión gráfica.</p> <p>3. Aplica la técnica de dibujo de imitación, para representar lo que observa en sus trabajos gráficos.</p>	<p><b>2. Fundamentos del dibujo de imitación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios de observación.</li> <li>• Proporción y encuadre.</li> <li>• Encaje geométrico de las formas.</li> <li>• Boceto, estudio y apunte.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>2. Fundamentos del dibujo de imitación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• En equipo, crea un blog para compartir un portafolio de imágenes de sus trabajos acompañadas de reflexiones personales.</li> <li>• En plenaria, presenta y comenta sus trabajos gráficos al resto del grupo, utiliza la lista de cotejo elaborada como guía para evaluarlos.</li> </ul>

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p><b>3.</b> Utiliza la técnica de Claroscuro para representar el volumen en el dibujo.</p> <p><b>4.</b> Comprende el origen de la perspectiva y lo aplica en representaciones a uno, dos y tres puntos de fuga.</p>	<p><b>3. Representación del volumen por medio de tonalidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Luz natural y artificial.</li> <li>Sombras propias y sombras reflejadas.</li> </ul> <p><b>4. La perspectiva en la obra artística:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Antecedentes históricos de la perspectiva del dibujo y la pintura.</li> <li>Elementos básicos en el método de la perspectiva: Línea de horizonte y punto de fuga.</li> <li>Dibujo de perspectiva de un punto, dos puntos y tres puntos de fuga.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor explica la técnica de claroscuro apoyándose en la aplicación de materiales para el dibujo como: grafito, carboncillo, plumilla, sanguina y otros. (Se recomienda mostrar los grabados de M. C. Escher, y las pinturas de Rubens y Caravaggio).</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno elabora ejercicios de claroscuro con objetos como modelo, analizando las diferentes formas de participación de los tonos en la obra gráfica.</li> </ul> <p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor explica el uso de la perspectiva en el dibujo y la pintura mostrando como se aplica el método a uno, dos y tres puntos de fuga.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza dibujos en donde aplica la perspectiva a uno, dos y tres puntos de fuga. (Se recomienda observar los grabados de M. C. Escher y las pinturas de Rubens y Rembrandt).</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>4.</b> 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.</p> <p><b>5.</b> Aplica las técnicas del claroscuro y de la perspectiva en la elaboración de dibujos, con sensación de volumen y profundidad.</p>	<p><b>3. Profundidad y volumen en la representación gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Materiales básicos: lápiz de grafito y carboncillo.</li> <li>Técnica del claroscuro.</li> <li>Tipos de sombras en un dibujo: sombra propia, sombra proyectada, reflejos.</li> <li>Perspectiva con 1 y 2 puntos de fuga.</li> <li>Características y elementos de la perspectiva: línea de horizonte y puntos de fuga.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>3. Profundidad y volumen en la representación gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>5. Analiza y representa el dibujo de la figura humana mediante el estudio de las proporciones básicas a través del canon como forma de medida artística.</p>	<p><b>5. El dibujo de la figura humana:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proporciones básicas de la figura humana aplicando la medida del canon clásico de 7 y media y/u ocho cabezas.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor expone las características del canon clásico en la representación de la figura humana siete <math>\frac{1}{2}</math> u ocho cabezas. (Se sugiere tomar como modelo los grabados de Gustavo Doré, así como de la pintura del Renacimiento).</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno elabora ejercicios aplicando el dibujo de figura humana del canon clásico en ilustraciones de cómic, historieta, o diseño de modas.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se reunirán los trabajos elaborados durante esta unidad, para que los alumnos compartan opiniones sobre los resultados de cada alumno y además aprendan que existen formas diferentes de percibir y solucionar un ejercicio gráfico.</li> <li>También el profesor puede aplicar un examen sobre los conocimientos teóricos con la finalidad de detectar si existen dudas en algún logro de los aprendizajes.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>6. Comprende los fundamentos teóricos del dibujo de la figura humana con cánones de proporción, para realizar representaciones gráficas.</p> <p>7. Aplica los cánones de proporción en la representación gráfica de la figura humana.</p> <p>8. Valora el orden, la atención y la limpieza para la presentación adecuada de sus trabajos gráficos.</p>	<p><b>4. Dibujo de la figura humana con cánones de proporción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Canon de 7 <math>\frac{1}{2}</math> cabezas de figura común.</li> <li>Canon de 8 cabezas de figura ideal.</li> <li>Canon de 8 <math>\frac{1}{2}</math> cabezas de figura heroica.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>4. Dibujo de la figura humana con cánones de proporción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

PRODUCTOS PARA LA EVALUACIÓN	
<b>PROGRAMA 2016</b>	Aunque las estrategias sugieren productos de forma implícita o explícita, no se detalla una lista de productos por separado.
<b>PROGRAMA AJUSTADO</b>	<p><b>Funciones de la imagen gráfica</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Resumen de conclusiones sobre la utilidad y contexto de uso de imágenes gráficas identificadas en el entorno diario.</li><li>Imagen gráfica acompañada de una explicación escrita sobre su función específica, impacto visual y efectividad comunicativa.</li></ul> <p><b>Fundamentos del dibujo de imitación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Resumen de los puntos clave y de las técnicas presentadas en el video de dibujo de imitación.</li><li>Ejercicios de dibujo de imitación elaborados con técnicas de lápiz de grafito o carboncillo.</li><li>Lista de cotejo elaborada para evaluar los trabajos de representación gráfica.</li><li>Blog donde comparte un portafolio de imágenes de los trabajos realizados.</li></ul> <p><b>Profundidad y volumen en la representación gráfica</b></p> <p>Recopilación de imágenes que ejemplifiquen el uso de elementos visuales como perspectiva, claroscuro, luces, sombras, volumen y profundidad.</p> <p>Propuesta gráfica con sensación de volumen y profundidad visual hecha con lápices de grafito, carboncillo u otra técnica.</p> <p><b>Dibujo de la figura humana con cánones de proporción</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Cuadro comparativo ilustrado de los cánones de proporción utilizados en varias culturas y movimientos artísticos.</li><li>Análisis de cánones de proporción en tres obras gráficas.</li><li>Dibujos de figura humana que muestren el uso de los cánones de proporción.</li></ul>

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL ALUMNADO	<p>Acha, J. (2008). <i>Expresión y apreciación artísticas</i>. Trillas.</p> <p>Bargueño, E., Sánchez, M. y Sainz, B. (2018). <i>Educación plástica, visual y audiovisual</i>. Mc Graw Hill. PDF. <a href="https://www.studocu.com/latam/document/universidad-de-oriente-venezuela/injusticia-educacion-plastica-visual-y-audiovisual/13461666">https://www.studocu.com/latam/document/universidad-de-oriente-venezuela/injusticia-educacion-plastica-visual-y-audiovisual/13461666</a></p> <p>Castellanos, A. (2016). <i>Dibujo</i>. Brevia.</p> <p>Marmolejo, M. (2007). <i>Funciones de la imagen representada y formas de representación icónica</i>. Word Press</p> <p>Menchaca, N. (2010). <i>Funciones de la imagen</i>. <a href="https://es.slideshare.net/NoeGMenchaca/funciones-de-la-imagen">https://es.slideshare.net/NoeGMenchaca/funciones-de-la-imagen</a></p> <p>Parramón, J. M. (2006). <i>Curso completo de dibujo y pintura</i>. Parramón.</p> <p>Parramón, J. M. (2012). <i>Luz y sombra en dibujo y pintura</i>. Parramón.</p> <p>Parramón, J. M. (208). <i>Primeros pasos en dibujo artístico</i>. Parramón.</p> <p>Puente, R. (1986). <i>Dibujo y educación visual</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Scott, M. (2006). <i>Esbozar y dibujar</i>. Evergreen. <a href="https://img.pdf.co.uk/Books/2006/07/01/Scott%20M%20Esbozar%20y%20Dibujar%20.pdf">https://img.pdf.co.uk/Books/2006/07/01/Scott%20M%20Esbozar%20y%20Dibujar%20.pdf</a></p> <p>Sierp, A. (1972). <i>Perspectiva aplicada</i>. Víctor Lerú.</p> <p>Simpson, I. (2001). <i>Curso completo de dibujo</i>. Blume.</p> <p>Spravkin, M. (2009). <i>Artes visuales</i>. Ministerio de Educación de la Nación. PDF. <a href="https://infolibros.org/pdf/view/1643-artes-visuales-m-spravkin">https://infolibros.org/pdf/view/1643-artes-visuales-m-spravkin</a></p> <p>Villegas, C. (2012). <i>Introducción al dibujo artístico</i>. CCH. <a href="https://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquedic/ExpGraf1.pdf">https://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquedic/ExpGraf1.pdf</a></p>	<p>Berry, H. (2019). <i>Figura humana. Dibujo del natural. Espacio de Diseño</i>. PDF. <a href="https://www.studocu.com/latam/document/universidad-de-oriente-venezuela/injusticia-educacion-plastica-visual-y-audiovisual/13461666">https://www.studocu.com/latam/document/universidad-de-oriente-venezuela/injusticia-educacion-plastica-visual-y-audiovisual/13461666</a></p> <p>Daucher, H. (1990). <i>La creación de bocetos gráficos</i>. Gustavo Gili.</p> <p>De la Torre. (2002). <i>El lenguaje de los símbolos gráficos</i>. Limusa.</p> <p>Dezart, L. (1986). <i>Técnicas de dibujo para Ilustradores</i>. Limusa.</p> <p>Edwards, B. (2011). <i>Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro</i>. Urano.</p> <p>Guía Visual del Museo del Prado. Madrid, España. <a href="https://www.museodelprado.es/actualidad/la-multimedia/guia-visual-del-museo-del-prado/4021ae29-3000-410c-8076-3472147c2686">https://www.museodelprado.es/actualidad/la-multimedia/guia-visual-del-museo-del-prado/4021ae29-3000-410c-8076-3472147c2686</a></p> <p>Instituto de Arte de Chicago. Illinois, EE. UU. <a href="https://www.artic.edu/collection">https://www.artic.edu/collection</a></p> <p>Loomis, A. (1999). <i>El dibujo de figura en todo su valor</i>. Hachette.</p> <p>Loomis, A. (2005). <i>Dibujo tridimensional</i>. Lancelot.</p> <p>Ramonfaur, B. (2012). <i>Dibujo artístico – Nociones básicas</i>. PDF. <a href="https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/66/Dibujo_art%C3%ADstico_Nociones_b%C3%A1sicas.pdf">https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/66/Dibujo_art%C3%ADstico_Nociones_b%C3%A1sicas.pdf</a></p> <p>REFERENCIAS 2016</p> <p>El programa de estudios no proporciona ninguna referencia complementaria para el alumnado.</p>

# Unidad 1. Iniciación al dibujo artístico

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL PROFESORADO	<p>Arnheim, R. (2005). <i>Arte y percepción visual</i>. Alianza.</p> <p>Blake, W. (1982). <i>Iniciación al dibujo</i>. Daimon.</p> <p>Blake, W. (1984). <i>Dibujo del desnudo</i>. Daimon.</p> <p>Blake, W. (1993). <i>Dibujo del rostro</i>. Daimon.</p> <p>De la Torre y Rizo, G. (2002). <i>El lenguaje de los símbolos gráficos</i>. Limusa.  <a href="https://docplayer.es/18818202-El-lenguaje-de-los-simbolos-graficos.html">https://docplayer.es/18818202-El-lenguaje-de-los-simbolos-graficos.html</a></p> <p>Edwards, B. (2011). <i>Nuevo aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro</i>. Urano.</p> <p>Kandinsky, V. (2003). <i>Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos</i>. Paidós. PDF. <a href="https://psuimproyectosvisual.files.wordpress.com/2013/02/kandinsky-pto-linea-1926.pdf">https://psuimproyectosvisual.files.wordpress.com/2013/02/kandinsky-pto-linea-1926.pdf</a></p> <p>Lozano, J. T. (2000). <i>Lecciones de dibujo</i>. Facultad de Bellas Artes.  <a href="https://www.iteap.edu.co/sites/iteap/files/node/publication/lecc_01_attached_files/lecciones_de_dibujo_pag.pdf">https://www.iteap.edu.co/sites/iteap/files/node/publication/lecc_01_attached_files/lecciones_de_dibujo_pag.pdf</a></p> <p>Manera, D. (2019). <i>El gran libro de dibujo</i>. De Vecchi.</p> <p>Parramón, J. M. (1973). <i>Así se dibuja a la pluma</i>. Parramón.</p> <p>Racamán, A. (2011). <i>Generación conectada con imágenes. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información</i>. <a href="https://www.redalyc.org/pdf/2010/201022649007.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/2010/201022649007.pdf</a></p> <p>REFERENCIAS 2016</p> <p>El programa de estudios no proporciona ninguna referencia básica.</p>	<p>Aparici, R., García-Matilla, A. (1987). <i>Lectura de imágenes</i>. Ediciones de la Torre.</p> <p>Archundi, O. (2012). <i>Elementos del diseño fotográfico</i>. Trillas</p> <p>Daucher, H. (1990). <i>La creación de bocetos gráficos</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Del Sobral, M. (2000). <i>Geometría Mesoamericana</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Dondis, D. A. (2011). <i>La sintaxis de la imagen</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Drudi, E. y Paci, T. (2001). <i>Dibujo de figurines para el diseño de moda</i>. The pepin Press.  <a href="https://dibujografico.files.wordpress.com/2011/01/dibujo-de-figurines.pdf">https://dibujografico.files.wordpress.com/2011/01/dibujo-de-figurines.pdf</a></p> <p>Durerro, A. (1987). <i>Los cuatro libros de la simetría de las partes del cuerpo humano</i>. UNAM.</p> <p>Elam, K. (2017). <i>La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición</i>. Gustavo Gili.</p> <p>García, E. (2010). <i>Fundamentos geométricos del diseño y la pintura actual</i>. Trillas</p> <p>Gómez, J. J. (2011). <i>El Manual del Dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX</i>. Cátedra.</p> <p>Gómez, J. J. (2011). <i>El Manual del Dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX</i>. Cátedra.</p> <p>Gordon, L. (1981). <i>Dibujo anatómico de la figura humana</i>. Daimon.</p> <p>Kepes, G. (2009). <i>El movimiento, su esencia y su estética</i>. Novaro.</p> <p>Panofsky, E. (1900). <i>La perspectiva como forma simbólica</i>. Tusquets.</p> <p>Prette, M. C. y De Giorgis, A. (2011). <i>Leer el arte</i>. Susaeta.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

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

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p><b>Propósito de la unidad</b></p> <p>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 a través de 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 a través del 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.</p> <p>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.</p> <p><b>Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias</b></p> <p>La unidad se estructura en tres fases destinadas a facilitar la comprensión del estudiantado sobre la composición gráfico-pictórica. En la primera fase, 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.</p> <p>La segunda fase 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. A través del 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>La presentación de la unidad sigue los siguientes criterios:</b></p> <p><b>a) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización</b></p> <p>La presentación de la unidad indica la estructura organizativa de la misma. Menciona que se divide en tres fases que abordan diferentes aspectos de la composición gráfico-pictórica, desde conceptos básicos hasta la aplicación práctica de esquemas compositivos.</p> <p><b>b) Señala los aprendizajes y contenidos que el alumno obtendrá en esta unidad para lograr el propósito de esta.</b></p> <p>La presentación detalla los aprendizajes y contenidos que el estudiantado adquirirá en esta unidad. Incluye la comprensión de los elementos compositivos, la capacidad para identificarlos y utilizarlos en la creación de imágenes visualmente equilibradas.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

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

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p>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 a través de 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.</p> <p>En la tercera fase, 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 a través 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.</p> <p>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.</p>	<p><b>c) Presenta la secuencia lógica y cognitiva en que se organizaron los aprendizajes y contenidos de la unidad.</b></p> <p>Presenta una secuencia lógica y cognitiva en la organización de los aprendizajes y contenidos de la unidad. Comienza con conceptos fundamentales sobre composición, avanza hacia la identificación de elementos compositivos y finaliza con el estudio de esquemas compositivos específicos.</p> <p><b>d) Explica de manera general, los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad.</b></p> <p>La presentación explica de manera general los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad. Propone actividades que van desde discusiones en plenaria y trabajo en equipo hasta ejercicios prácticos de organización de elementos compositivos y visitas a museos para analizar obras gráficas.</p>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

<p><b>Propósito 2016:</b> Al finalizar la unidad el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprenderá los elementos básicos de la composición a través del estudio de la obra gráfica.</li> <li>Aplicará los elementos de la composición en propuestas gráficas.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 22 horas</p>	
<p><b>Propósito ajustado:</b> Al finalizar la unidad el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 20 horas</p>	
APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Estudia la importancia de la composición a través de la obra gráfica.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Concepto de composición en la obra gráfica.</li> </ol>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor realiza un breve análisis de los elementos compositivos en pinturas y obras gráficas de artistas, evidenciando la forma en que se aplicaron dichos elementos. (Tomar como referente la bibliografía básica sugerida).</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno por medio de una breve investigación sobre una obra de arte de la pintura identifica los elementos básicos que intervienen en su organización compositiva.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Comprende la definición de composición gráfico-pictórica, para valorar su relevancia en la expresión gráfica.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Composición gráfico-pictórica           <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de composición gráfico-pictórica</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>El alumnado:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Composición gráfico-pictórica           <ul style="list-style-type: none"> <li>En plenaria, discute las características formales de una serie de imágenes para establecer la definición de composición.</li> </ul> </li> </ol>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>1. Estudia la importancia de la composición a través de la obra gráfica.</p>	<p><b>2. Elementos de la composición.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El Formato como soporte de la obra gráfica: Expresividad de los diferentes tipos de formato. Formatos regulares e irregulares.</li> </ul>	<p>En el programa de estudios, no se han sugerido estrategias específicas para abordar esta temática.</p>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. Identifica el formato como un elemento compositivo, para comprender cómo influye en la expresividad y organización visual de una obra gráfico-pictórica.</p>	<p><b>2. Elementos de la composición</b></p> <p><b>2.1 El formato y sus tipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rectangular vertical y horizontal.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>2. Elementos de la composición</b></p> <p><b>2.1 El formato y sus tipos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Enuncia el concepto de composición en la obra gráfica e identifica sus elementos, para representarlos gráficamente.</p> <p>3. Comprende la distribución de espacios armónicos dentro de una composición por medio de la sección áurea, para su aplicación.</p> <p>4. Comprende la forma de organizar los elementos de la composición para desarrollar un proyecto gráfico.</p>	<p><b>3. Elementos conceptuales:</b></p> <p><b>Punto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición: el punto como elemento de representación gráfica.</li> <li>Aglomeración y dispersión.</li> </ul> <p><b>Línea:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición: la línea como elemento de representación gráfica.</li> <li>Tipos de líneas y su cualidad expresiva.</li> </ul> <p><b>Plano:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición: el plano como elemento de representación gráfica.</li> <li>Geométricos: Regulares e Irregulares.</li> <li>Estructuras compositivas.</li> </ul> <p><b>Volumen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición como elemento de organización gráfica.</li> </ul> <p><b>4. Elementos visuales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición elementos de peso visual en la composición:</li> <li>Forma. • Tamaño • Color • Textura</li> </ul> <p><b>5. Elementos de relación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición como elementos de organización en la composición:</li> <li>Dirección. • Intervalo. • Armonía • Sección Áurea</li> <li>Posición. • Ritmo. • Simetría y Asimetría</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor orienta a los alumnos en la realización de ejercicios aplicando la composición.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza ejercicios gráficos en donde aplica los elementos de la composición.</li> </ul> <p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor desarrolla una exposición sobre la sección áurea y su aplicación.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza un ejercicio para representar la aplicación de la sección áurea.</li> </ul> <p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor establece los requerimientos que debe contener el trabajo final con el tema de la composición.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Como trabajo final el alumno realizará una propuesta gráfica en la cual aplique los elementos de la composición. Para su realización puede utilizar diversos materiales, así como el apoyo de los medios digitales para su presentación.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se realizará una exposición de los trabajos para intercambiar comentarios, experiencias y opiniones.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>3. Identifica las características de los elementos conceptuales, visuales y de relación, para comprender cómo contribuyen a la organización de una obra gráfica o pictórica.</p> <p>4. 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>	<p><b>2. Elementos de la composición</b></p> <p><b>2.2 Conceptuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Punto</li> <li>Línea</li> <li>Plano</li> <li>Volumen</li> </ul> <p><b>2.3 Visuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forma</li> <li>Tamaño</li> <li>Color</li> <li>Textura</li> </ul> <p><b>2.4 De relación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dirección</li> <li>Posición</li> <li>Intervalo</li> <li>Ritmo</li> <li>Equilibrio simétrico y asimétrico</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>2. Elementos de la composición</b></p> <p><b>2.2 Conceptuales</b></p> <p><b>2.3 Visuales</b></p> <p><b>2.4 De relación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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</li> </ul>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>5.</b> Identifica los esquemas compositivos, para comprender cómo influyen en la organización y estructura de una composición.</p> <p><b>6.</b> Aplica los esquemas compositivos en ejercicios prácticos, para realizar representaciones gráficas equilibradas.</p> <p><b>7.</b> Desarrolla una actitud de disposición y perseverancia hacia la exploración y aplicación de los principios aprendidos sobre la composición gráfico-pictórica.</p>	<p><b>3. Esquemas compositivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Triángulo</li> <li>• Cuadrado</li> <li>• Círculo</li> <li>• Óvalo</li> <li>• Sección Áurea</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>3. Esquemas compositivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

PRODUCTOS PARA LA EVALUACIÓN	
PROGRAMA 2016	Aunque las estrategias sugieren productos de forma implícita o explícita, no se detalla una lista de productos por separado.
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>Elementos de la composición</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Composiciones fotográficas en formatos rectangular vertical y horizontal.</li><li>• Organizador gráfico ilustrado de los tipos de elementos compositivos.</li><li>• Ejercicios gráficos de organización de los elementos compositivos.</li></ul> <p><b>Esquemas compositivos</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Fotografías de obras gráficas analizadas gráficamente donde se identifique el esquema compositivo utilizado.</li><li>• Reinterpretación de una obra gráfica con un esquema compositivo distinto al original.</li></ul>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL ALUMNADO	<p>Cuenya, A. y Carabajal, V. (2015). <i>La composición</i>. Universidad Nacional de La Plata. PDF. <a href="https://sed.esi.unlp.edu.ar/assets/files/2/25/Composicion.pdf">https://sed.esi.unlp.edu.ar/assets/files/2/25/Composicion.pdf</a></p> <p>Iñigo, L. S. y Makhlof, A. (2013). <i>Diseño. Artes Visuales. Manual de conceptos básicos</i>. UAEM / Facultad de Artes. <a href="https://libros.uaem.mx/archivos/2013/diseño_artes_visuales/diseño_artes_visuales.pdf">https://libros.uaem.mx/archivos/2013/diseño_artes_visuales/diseño_artes_visuales.pdf</a></p> <p>Parramón, J. M. (2000). <i>Así se compone un cuadro</i>. Parramón. PDF. <a href="https://es.scribd.com/document/23814899/asi-se-compone-un-cuadro-parramon">https://es.scribd.com/document/23814899/asi-se-compone-un-cuadro-parramon</a></p> <p>Parramón, J. M. (2016). <i>Iniciación a la composición</i>. Parramón.</p> <p>Villafaña, G. (2017). <i>Educación visual, conocimientos básicos para el diseño</i>. Trillas.</p> <p>Villanueva, C. (2010). <i>Composición en la pintura</i>. PDF. <a href="https://displayn.es/25406295-Composicion-en-la-pintura.pdf">https://displayn.es/25406295-Composicion-en-la-pintura.pdf</a></p> <p>Wong, W. (2008). <i>Fundamentos del Diseño bi y tridimensional</i>. Gustavo Gili.</p>	<p>González, J. (2019). <i>Composición pictórica: lo básico para crear obras exitosas (más cuatro consejos)</i>. Ttamayo. <a href="https://www.ttamayo.com/2019/04/composicion-pictorica-crear-obras-exitosas/">https://www.ttamayo.com/2019/04/composicion-pictorica-crear-obras-exitosas/</a></p> <p>González, J. (2020). <i>Composición pictórica: 7 puntos a tener en cuenta</i>. Ttamayo. <a href="https://www.ttamayo.com/2020/08/composicion-pictorica-avanzada/">https://www.ttamayo.com/2020/08/composicion-pictorica-avanzada/</a></p> <p>Legaria, G. (2013). <i>Crear una diagramación a través de la sección áurea en una composición gráfica bidimensional</i>. UNAM. Dirección General de Bibliotecas. <a href="https://132.240.9.195/pdf/2013/diciembre/0706638_0706638.pdf">https://132.240.9.195/pdf/2013/diciembre/0706638_0706638.pdf</a></p> <p>Scott, R. W. (2015). <i>Fundamentos del diseño</i>. Trillas.</p> <p>Shaughnessy, A. (2006). <i>Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma</i>. Index Book</p>

## Unidad 2. Elementos de la composición que intervienen en la obra gráfica

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL PROFESORADO	<p>Antonino, J. (1972). <i>La composición en el dibujo y la pintura</i>. CEAC.</p> <p>Dantzić, C. (1994). <i>Diseño Visual. Introducción a las artes visuales</i>. Trillas.</p> <p>López, C., Molina, M. y Serna, D. (2020). <i>Composición visual: análisis de variables en la construcción de imágenes</i>. Fundación universitaria bellas Artes.</p> <p>Pomeda, J. M. (2013). <i>La composición de la imagen. Del Renacimiento al 3D</i>. Paraninfo.</p> <p>Salvia, C. (2013). <i>Color, forma y composición en el proceso creativo</i>. Universitat de Barcelona. PDF. <a href="https://books.google.com.mx/books?id=aTQIBAAQ0BAJ&amp;printsec=copyright&amp;redir_esc=y#v=onepage&amp;q&amp;f=false">https://books.google.com.mx/books?id=aTQIBAAQ0BAJ&amp;printsec=copyright&amp;redir_esc=y#v=onepage&amp;q&amp;f=false</a></p> <p>Tosto, P. (1958). <i>La composición áurea en las artes plásticas</i>. Hachete.</p>	<p>Archundia, O. (2012). <i>Elementos del diseño fotográfico</i>. Trillas</p> <p>Del Sobral, M. (2000). <i>Geometría Mesoamericana</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Dondis, D. A. (2011). <i>La sintaxis de la imagen</i>. Gustavo Gili.</p> <p>García, E. (2010). <i>Fundamentos geométricos del diseño y la pintura actual</i>. Trillas</p> <p>Kepes, G. (1965). <i>El movimiento, su esencia y su estética</i>. Novaro.</p> <p>Moret, O. (2015). <i>Elementos del diseño I</i>. UNIBA. PDF. <a href="https://diposit.ub.edu/diposit/tesis/10544/1/Moret2015_GDUUBUNIBA_ED1_04.pdf">https://diposit.ub.edu/diposit/tesis/10544/1/Moret2015_GDUUBUNIBA_ED1_04.pdf</a></p> <p>Prette, M. C. y De Giorgis, A. (2011). <i>Leer el arte</i>. Susaeta</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

### III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 3. LA EXPRESIÓN GRÁFICA A TRAVÉS DE LA PINTURA

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p><b>Propósito de la unidad</b></p> <p>A lo largo de la historia, tanto el arte como la expresión 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 expresiones artísticas contemporáneas, estas formas de expresión 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 expresión gráfica han impactado en la sociedad y viceversa, ya que revelan su capacidad para inspirar, desafiar y conectar a las personas a través de experiencias y significados compartidos.</p> <p>Por lo anterior, el propósito de esta unidad se centra en proporcionar al estudiantado 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.</p> <p><b>Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias</b></p> <p>En esta tercera unidad sobre la expresión gráfica a través de la pintura, el proceso de aprendizaje se divide en tres fases fundamentales, cada una diseñada para abordar aspectos específicos de los contenidos y promover el desarrollo integral del estudiantado. En la primera fase, 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. A través de esta exploración, se busca que el alumnado desarrolle habilidades analíticas y perceptivas que le permitan comprender la complejidad y riqueza de las obras estudiadas.</p> <p>La segunda fase 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 estudiantado una comprensión del desarrollo de la representación gráfico-pictórica a lo largo del tiempo y las influencias que la han moldeado.</p> <p>En la tercera y última fase, 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>La presentación de la unidad sigue los siguientes criterios:</b></p> <p><b>a) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización.</b></p> <p>La presentación de la unidad indica que la unidad se organiza en tres fases que abarcan aspectos particulares de la expresión gráfica mediante la pintura, desde el análisis de obras hasta el estudio de los estilos pictóricos y del muralismo y grabado mexicano.</p> <p><b>b) Señala los aprendizajes y contenidos que el alumno obtendrá en esta unidad para lograr el propósito de esta.</b></p> <p>La presentación detalla los aprendizajes y contenidos que el estudiantado adquirirá en esta unidad. Incluye la comprensión del arte y su impacto en la sociedad, así como el estudio de diversos estilos pictóricos y su contexto sociohistórico, con un enfoque especial en el muralismo y grabado mexicano.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA I

### III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 3. LA EXPRESIÓN GRÁFICA A TRAVÉS DE LA PINTURA

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p>Para la Unidad 3 sobre la expresión gráfica a través de 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.</p> <p>Además, se sugiere que el estudiantado 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.</p> <p>Finalmente, se sugiere que el estudiantado 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 expresión creativa para ofrecer al alumnado una experiencia educativa enriquecedora y significativa en el estudio de la expresión gráfica a través de la pintura, con un enfoque especial en el arte mexicano.</p>	<p><b>c) Presenta la secuencia lógica y cognitiva en que se organizaron los aprendizajes y contenidos de la unidad.</b></p> <p>Ofrece una secuencia lógica y cognitiva en la estructuración de los aprendizajes y contenidos de la unidad. Inicia con el análisis de obras gráfico-pictóricas, progresa hacia su interpretación y cierra con un enfoque detallado en el muralismo y grabado mexicano.</p> <p><b>d) Explica de manera general, los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad.</b></p> <p>La presentación explica de manera general los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad. Propone actividades que van desde el análisis detallado de obras de arte hasta la investigación en equipo sobre estilos pictóricos y el contexto sociohistórico del muralismo y grabado mexicano, promoviendo así el trabajo colaborativo, la investigación activa y la reflexión crítica sobre el arte y la expresión gráfica.</p>

## Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

<p><b>Propósito 2016:</b> Al finalizar la unidad el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocerá la relación de la Expresión Gráfica con el arte y su función.</li> <li>• Identificará al dibujo como el fundamento de las artes plásticas, especialmente en la pintura como imagen artística.</li> <li>• Distinguirá las características que originaron los estilos pictóricos.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 14 horas</p>	
<p><b>Propósito ajustado:</b> Al finalizar la unidad el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 18 horas</p>	
APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>1. Relaciona el estudio del boceto como elemento básico en las artes plásticas</p>	<p><b>1. El dibujo como principio de las actividades plásticas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pintura.</li> <li>• Escultura.</li> <li>• Arquitectura.</li> <li>• Grabado.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor describe la importancia del dibujo como fundamento actividades de las artes plásticas, mostrando imágenes que permiten que los alumnos observen anteproyectos de pintores, escultores, arquitectos y grabadores.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno realiza una investigación sobre el proceso del dibujo de alguna de las artes plásticas.</li> </ul>

## Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
<b>ROGRAMA 2016</b>	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Interpreta la imagen gráfico-pictórica, analizando sus características básicas.</p>	<p>2. Análisis de una obra pictórica, sus características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El tema: Lo que se ve y se conoce, características temporales y técnicas.</li> <li>• Categorías estéticas: Lo que se expresa y cómo se expresa, lo cómico, dramático, trivial, sublime, grotesco.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor realiza el análisis de una obra pictórica, en ella describe sus características temporales, la técnica que utilizó el artista y enuncia sus virtudes y valores estéticos, con la finalidad de permitir que los alumnos aprendan a contemplar una obra de arte.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno: Asiste a una exposición pictórica y realiza el análisis estético de una obra.</li> </ul>
<b>PROGRAMA AJUSTADO</b>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>1. Analiza los elementos temáticos, estéticos y pictóricos, para que desarrolle la apreciación crítica de obras gráfico-pictóricas.</p>	<p>1. Análisis de una obra gráfico-pictórica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Temático (elementos descriptivos y simbólicos).</li> <li>• Estético (elementos significativos).</li> <li>• Pictórico (elementos compositivos y técnicos).</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>1. Análisis de una obra gráfico-pictórica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipo, visita un museo virtual en línea donde selecciona una obra gráfico-pictórica para analizar.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>3. Reconoce la manera en que se desarrolló el proceso creativo de la imagen a través de los estilos pictóricos.</p>	<p><b>3. Desarrollo de la imagen en los estilos pictóricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prehistoria</li> <li>• Egipto</li> <li>• Grecia y Roma</li> <li>• Gótico</li> <li>• Renacimiento</li> <li>• Barroco</li> <li>• Romanticismo</li> <li>• Impresionismo</li> <li>• Fauvismo</li> <li>• Expresionismo</li> <li>• Dadaísmo</li> <li>• Cubismo</li> <li>• Abstracto</li> <li>• Surrealismo</li> <li>• Pop art</li> <li>• Hiperrealismo</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor hace una exposición sobre los cambios y procesos en la creación de la imagen gráfico-pictórica a través de la historia del arte.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno realiza una línea de tiempo en donde ilustra cada corriente pictórica con imágenes de obras artísticas y sus representantes.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. 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>	<p><b>2. La interpretación de la imagen gráfico-pictórica: elementos plásticos y contexto sociohistórico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prehistoria</li> <li>• Egipto</li> <li>• Grecia y Roma</li> <li>• Edad Media</li> <li>• Renacimiento</li> <li>• Barroco</li> <li>• Impresionismo</li> <li>• Fauvismo</li> <li>• Cubismo</li> <li>• Expresionismo</li> <li>• Dadaísmo</li> <li>• Surrealismo</li> <li>• Abstracto</li> <li>• Pop art</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>2. La interpretación de la imagen gráfico-pictórica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>4. Identifica el valor del grabado y muralismo mexicano para comprender las aportaciones de sus principales representantes.</p>	<p><b>4. Muralismo y grabado en México:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grabado: José Guadalupe Posada, Leopoldo Méndez.</li> <li>Muralismo: Orozco, Rivera y Siqueiros.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor realiza una exposición con imágenes sobre el grabado y muralismo en México, para que los alumnos aprecien el valor de la pintura mexicana y su aportación al arte universal.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realizará una visita guiada o virtual a museos como el Palacio de Bellas Artes o el museo de la estampa, entre otros, para realizar un resumen sobre la exposición, o una presentación por medios audiovisuales.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Como trabajo final el alumno realiza una propuesta gráfica apoyándose en una corriente pictórica (sus características temporales técnicas y estéticas).</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>3. Identifica el origen y las características del muralismo y grabado mexicano, para valorar la cultura artística en México.</p> <p>4. 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>	<p><b>3. Muralismo y grabado mexicano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contexto sociohistórico en qué surgió el muralismo y grabado mexicano.</li> <li>La contribución de las culturas indígenas en la conformación de la identidad y ciudadanía nacional dentro del movimiento muralista.</li> <li>Aportaciones de los principales representantes del muralismo mexicano.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>3. Muralismo y grabado mexicano</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>

## Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

PRODUCTOS PARA LA EVALUACIÓN	
PROGRAMA 2016	Aunque las estrategias sugieren productos de forma implícita o explícita, no se detalla una lista de productos por separado.
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>Análisis de una obra gráfico-pictórica</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hoja de trabajo de análisis de los elementos temáticos, estéticos y pictóricos de una obra gráfica.</li></ul> <p><b>La interpretación de la imagen gráfico-pictórica</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Organizador gráfico de un estilo pictórico asignado.</li><li>• Collage digital con la imagen del mapa proyectado con elementos visuales adicionales sobre los estilos pictóricos.</li></ul> <p><b>Muralismo y grabado mexicano.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Resumen sobre el contexto sociohistórico en el que surgió el muralismo y grabado mexicano.</li><li>• Informe sobre los murales observados.</li><li>• Video de la obra muralística de un autor o autora que presente el análisis de sus características.</li><li>• Comentario analítico por escrito sobre la contribución del muralismo mexicano en la definición de la identidad nacional, la conciencia cívica y el orgullo nacional.</li></ul>

# Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL ALUMNADO	<p>Academia Taure. (2010). <i>El análisis de una obra pictórica</i>. Taure. <a href="https://www.academataure.com/es/analisis-de-una-obra-pictorica">https://www.academataure.com/es/analisis-de-una-obra-pictorica</a></p> <p>Acha, J. (2000). <i>Expresión y apreciación artísticas</i>. Trillas</p> <p>Alejos, C. (2020). <i>Estilos pictóricos. Pintura y artistas</i>. <a href="https://www.picturasartistas.com/estilos-pictoricos">https://www.picturasartistas.com/estilos-pictoricos</a></p> <p>Galea, I. (2022). <i>Estilos pictóricos: clasificación y ejemplos de todos los estilos de pinturas que existen (imágenes)</i>. Cinco Noticias. <a href="https://www.cinco noticias.com/estilos-pictoricos">https://www.cinco noticias.com/estilos-pictoricos</a></p> <p>Gallego, R. (2006). <i>Historia del Arte, 2º bachillerato</i>. Editex.</p> <p>Gombrich E. H. (1997). <i>La historia del arte</i>. Phaidon.</p> <p>Lukifah (2018). <i>Toda la historia del arte mexicano contada en 10 minutos</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NP_qxdbJkU">https://www.youtube.com/watch?v=NP_qxdbJkU</a></p> <p>Manzaneque, J. A. (2016). <i>Historia del arte. Análisis e interpretación de la obra pictórica. PDF</i>. <a href="https://docplayer.es/2147173-Introduccion-a-la-historia-del-arte.html">https://docplayer.es/2147173-Introduccion-a-la-historia-del-arte.html</a></p> <p>Nahual arte &amp; oficio. (2020). <i>¿Cómo trazar un mural? Doodle Grid</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3d4FrmDgt">https://www.youtube.com/watch?v=3d4FrmDgt</a></p> <p>Parramón, J. M. (2007). <i>Cómo reconocer estilos</i>. Parramón.</p> <p>Prette, M.C. y De Giorgis, A. (2002). <i>Historia ilustrada del arte</i>. Susaeta.</p> <p>UNAM Global. (2022). <i>¿Qué papel tuvieron las mujeres en los primeros 100 años de muralismo mexicano?</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9Q9eBAnv4">https://www.youtube.com/watch?v=9Q9eBAnv4</a></p> <p>Villegas, C. (2012). <i>Introducción al dibujo artístico</i>. CCH, UNAM.</p>	<p>ADN 40 MX. (2022). <i>100 años del muralismo en México   Parte 1</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ue8D8VFA8A">https://www.youtube.com/watch?v=Ue8D8VFA8A</a></p> <p>ADN 40 MX. (2022). <i>100 años del muralismo en México   Parte 2</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=21CQNTGwU">https://www.youtube.com/watch?v=21CQNTGwU</a></p> <p>adn40Mx. (2019). <i>100 años del muralismo en México. Parte 3</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2eLqj8W484">https://www.youtube.com/watch?v=2eLqj8W484</a></p> <p>Berger, J. (2016). <i>Modos de ver</i>. Gustavo Gili.</p> <p>García, A. (2023). <i>El creador de la catrina de México. Nació y murió en la miseria. José Guadalupe Posada. Arte</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3BTpp4eVC">https://www.youtube.com/watch?v=3BTpp4eVC</a></p> <p>García, A. (2023). <i>Posada se inspiró en Manilla. El grabador fantasma. Creador de las calaveras mexicanas</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3mUJ9MCA">https://www.youtube.com/watch?v=3mUJ9MCA</a></p> <p>Museo Franz Mayer (2021). <i>Cómo mirar una obra de arte</i>. <a href="https://franzmayer.org.mx/decussat-educacion-cmo-mirar-una-obra-de-arte/">https://franzmayer.org.mx/decussat-educacion-cmo-mirar-una-obra-de-arte/</a></p> <p>Museo Nacional de la Estampa. <a href="https://museos.inba.gob.mx">https://museos.inba.gob.mx</a></p> <p>Noticias 22. (2019). <i>Rina Lazo: El muralismo, un arte vivo</i>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gaT8uHC1ySI">https://www.youtube.com/watch?v=gaT8uHC1ySI</a></p> <p>Romo, M. y Téllez, L. (2022). <i>La historia de México en pinturas. De la prehispanidad a Frida Kalho. Conecta</i>. <a href="https://conecta.mx/es/noticias/la-pinta-de-una-historia-de-mexico-en-pinturas-de-la-prehispanidad- Frida-Kalho">https://conecta.mx/es/noticias/la-pinta-de-una-historia-de-mexico-en-pinturas-de-la-prehispanidad- Frida-Kalho</a></p> <p>Subirats, E. (2021). <i>El muralismo mexicano. Mito y esclarecimiento</i>. Fondo de Cultura Económica.</p>

## Unidad 3. La expresión gráfica a través de la pintura

REFERENCIAS			
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA	
PARA EL PROFESORADO	Alvear, C. (2001). <i>Historia del Arte</i> . Limusa	Cabeza, O. A. (2018). <i>Leopoldo Méndez y la imagen indianizada de Gramsci</i> . <a href="https://lobovuelto.com/leopoldo-mendez-y-la-imagen-indianizada-de-gramsci-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-2616-2617-2618-2619-2620-2621-2622-2623-2624-2625-2626-2627-2628-2629-2630-2631-2632-2633-2634-2635-2636-2637-2638-2639-2640-2641-2642-2643-2644-2645-2646-2647-2648-2649-2650-2651-2652-2653-2654-2655-2656-2657-2658-2659-2660-2661-2662-2663-2664-2665-2666-2667-2668-2669-2670-2671-2672-2673-2674-2675-2676-2677-2678-2679-2680-2681-2682-2683-2684-2685-2686-2687-2688-2689-2690-2691-2692-2693-2694-2695-2696-2697-2698-2699-2700-2701-2702-2703-2704-2705-2706-2707-2708-2709-2710-2711-2712-2713-2714-2715-2716-2717-2718-2719-2720-2721-2722-2723-2724-2725-2726-2727-2728-2729-2730-2731-2732-2733-2734-2735-2736-2737-2738-2739-2740-2741-2742-2743-2744-2745-2746-2747-2748-2749-2750-2751-2752-2753-2754-2755-2756-2757-2758-2759-2760-2761-2762-2763-2764-2765-2766-2767-2768-2769-2770-2771-2772-2773-2774-2775-2776-2777-2778-2779-2780-2781-2782-2783-2784-2785-2786-2787-2788-2789-2790-2791-2792-2793-2794-2795-2796-2797-2798-2799-2800-2801-2802-2803-2804-2805-2806-2807-2808-2809-2810-2811-2812-2813-2814-2815-2816-2817-2818-2819-2820-2821-2822-2823-2824-2825-2826-2827-2828-2829-2830-2831-2832-2833-2834-2835-2836-2837-2838-2839-2840-2841-2842-2843-2844-2845-2846-2847-2848-2849-2850-2851-2852-2853-2854-2855-2856-2857-2858-2859-2860-2861-2862-2863-2864-2865-2866-2867-2868-2869-2870-2871-2872-2873-2874-2875-2876-2877-2878-2879-2880-2881-2882-2883-2884-2885-2886-2887-2888-2889-2890-2891-2892-2893-2894-2895-2896-2897-2898-2899-2900-2901-2902-2903-2904-2905-2906-2907-2908-2909-2910-2911-2912-2913-2914-2915-2916-2917-2918-2919-2920-2921-2922-2923-2924-2925-2926-2927-2928-2929-2930-2931-2932-2933-2934-2935-2936-2937-2938-2939-2940-2941-2942-2943-2944-2945-2946-2947-2948-2949-2950-2951-2952-2953-2954-2955-2956-2957-2958-2959-2960-2961-2962-2963-2964-2965-2966-2967-2968-2969-2970-2971-2972-2973-2974-2975-2976-2977-2978-2979-2980-2981-2982-2983-2984-2985-2986-2987-2988-2989-2990-2991-2992-2993-2994-2995-2996-2997-2998-2999-3000">https://lobovuelto.com/leopoldo-mendez-y-la-imagen-indianizada-de-gramsci-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-2616-2617-2618-2619-2620-2621-2622-2623-2624-2625-2626-2627-2628-2629-2630-2631-2632-2633-2634-2635-2636-2637-2638-2639-2640-2641-2642-2643-2644-2645-2646-2647-2648-2649-2650-2651-2652-2653-2654-2655-2656-2657-2658-2659-2660-2661-2662-2663-2664-2665-2666-2667-2668-2669-2670-2671-2672-2673-2674-2675-2676-2677-2678-2679-2680-2681-2682-2683-2684-2685-2686-2687-2688-2689-2690-2691-2692-2693-2694-2695-2696-2697-2698-2699-2700-2701-2702-2703-2704-2705-2706-2707-2708-2709-2710-2711-2712-2713-2714-2715-2716-2717-2718-2719-2720-2721-2722-2723-2724-2725-2726-2727-2728-2729-2730-2731-2732-2733-2734-2735-2736-2737-2738-2739-2740-2741-2742-2743-2744-2745-2746-2747-2748-2749-2750-2751-2752-2753-2754-2755-2756-2757-2758-2759-2760-2761-2762-2763-2764-2765-2766-2767-2768-2769-2770-2771-2772-2773-2774-2775-2776-2777-2778-2779-2780-2781-2782-2783-2784-2785-2786-2787-2788-2789-2790-2791-2792-2793-2794-2795-2796-2797-2798-2799-2800-2801-2802-2803-2804-2805-2806-2807-2808-2809-2810-2811-2812-2813-2814-2815-2816-2817-2818-2819-2820-2821-2822-2823-2824-2825-2826-2827-2828-2829-2830-2831-2832-2833-2834-2835-2836-2837-2838-2839-2840-2841-2842-2843-2844-2845-2846-2847-2848-2849-2850-2851-2852-2853-2854-2855-2856-2857-2858-2859-2860-2861-2862-2863-2864-2865-2866-2867-2868-2869-2870-2871-2872-2873-2874-2875-2876-2877-2878-2879-2880-2881-2882-2883-2884-2885-2886-2887-2888-2889-2890-2891-2892-2893-2894-2895-2896-2897-2898-2899-2900-2901-2902-2903-2904-2905-2906-2907-2908-2909-2910-2911-2912-2913-2914-2915-2916-2917-2918-2919-2920-2921-2922-2923-2924-2925-2926-2927-2928-2929-2930-2931-2932-2933-2934-2935-2936-2937-2938-2939-2940-2941-2942-2943-2944-2945-2946-2947-2948-2949-2950-2951-2952-2953-2954-2955-2956-2957-2958-2959-2960-2961-2962-2963-2964-2965-2966-2967-2968-2969-2970-2971-2972-2973-2974-2975-2976-2977-2978-2979-2980-2981-2982-2983-2984-2985-2986-2987-2988-2989-2990-2991-2992-2993-2994-2995-2996-2997-2998-2999-3000</a>	Díaz de León, F. (1985). <i>Gahona y Posada. Grabadores mexicanos</i> . Fondo de Cultura Económica. Colección Popular 213.
	Amador, B. J. (2008). <i>El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales</i> . UNAM.	Instituto Nacional de Bellas Artes. (2013). <i>José Guadalupe Posada: transmisor</i> . Offset Santiago S.A. de C.V.	
	Calabrese, O. (1993). <i>Cómo se lee una obra de arte</i> . Cátedra.	Juanes, J. (2004). <i>Kandinsky / Bacon</i> . Itaca.	
	Carrera, A. (2008). <i>Artes visuales</i> . Castillo.	Juanes, J. (2010). <i>Territorios del arte contemporáneo</i> . Itaca.	
	De Micheli, M. (1987). <i>Las vanguardias artísticas del siglo XX</i> . Alianza.	Jaimes, H. (2012). <i>Filosofía del muralismo mexicano. Orozco, Rivera y Siqueiros</i> . Plaza y Valdes Editores.	
	Figueroa, A. (2000). <i>Historia del Arte</i> . Mc Graw Hills.	Arheim, R. (1992). <i>Ensayos para rescatar el arte</i> . Fábricas Rógar, S.A.	
	Gombrich, E. (1987). <i>Historia del Arte</i> . Alianza.	Museo Franz Mayer (MuseoArteFranzMayer)	
	Hadjinicolaou, N. (1973). <i>Historia del arte y lucha de clases</i> . Itaca.	<a href="https://www.youtube.com/@MuseoArteFranzMayerVideos">https://www.youtube.com/@MuseoArteFranzMayerVideos</a>	
	Hijar, A. (1997). <i>Frentes, coaliciones y talleres. Grupos visuales en México en el siglo XX</i> . CNCA.	Museo Soumaya (EIMuseoSoumaya)	
	Juanes, J. (2006). <i>Territorios del arte contemporáneo (Podcast de audio)</i> . Radio Educación. <a href="https://repositorio.cebsa.org/bitstream/handle/10665/270104/1/10665270104.pdf">https://repositorio.cebsa.org/bitstream/handle/10665/270104/1/10665270104.pdf</a> .	<a href="https://www.youtube.com/@EIMuseoSoumayaVideos">https://www.youtube.com/@EIMuseoSoumayaVideos</a>	
	Lozano, J. M. (1998). <i>Historia del Arte</i> . Cecsca.		
	Susan, W. (2011). <i>Cómo mirar un cuadro</i> . Gustavo Gili.		
	Woodford, S. (2019). <i>El arte de mirar</i> . Blume.		
	Hatje, U. (1995). <i>Historia de los estilos pictóricos. Desde la antigüedad hasta el gótico</i> . Istmo.		
	Campos, C. (2011). <i>Atlas ilustrado del grafiti y arte urbano</i> . Susaeta.		

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

### II. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p><b>Presentación (página 25)</b></p> <p>Durante este curso el alumno tendrá la oportunidad de producir imágenes con fines artísticos o que vayan enfocadas hacia la creación de mensajes gráficos, los especialistas e investigadores de la comunicación gráfica convergen en que la imagen constituye uno de los elementos culturales más importantes de nuestro siglo.</p> <p>El alumno no solamente deberá comprender el color y su estudio teórico, además deberá llevarlo a cabo en proyectos que le permitan experimentar las técnicas de pintura, al abordar estos temas tendrá oportunidad de manejar materiales, herramientas, técnicas y procesos artísticos para desarrollar habilidades y destrezas en la representación gráfica.</p> <p>También en este semestre el alumno aprenderá a estructurar y organizar los elementos en una composición para aplicarlos al proceso gráfico de los medios impresos, la producción de imágenes además de cumplir una función comunicativa o estética será necesario emplearse en un medio impreso para llegar a un público determinado, el siguiente paso es investigar un sistema que permita su reproducción gráfica, así es como finalmente el alumno adquiere un conocimiento sobre los sistemas de impresión.</p> <p>En este semestre el alumno no solamente tiene contacto con las imágenes de aquellos grandes artistas de la pintura, deja de ser un espectador y ahora le corresponde participar de una manera activa, debe crear sus propias imágenes y que durante ese proceso de realización tenga en mente que desempeñan una función en la comunicación a través de los medios impresos y reconocerá la forma en que se llevará a cabo su reproducción ya sea artística o comercial.</p>	<p><b>Propósito de la asignatura</b></p> <p>El propósito Taller de Expresión Gráfica II es ofrecer al alumnado un aprendizaje básico y práctico en el campo de la expresión gráfica y visual. A lo largo de las unidades, se busca no solo impartir conocimientos teóricos, sino también desarrollar habilidades prácticas en áreas clave como el manejo del color, las técnicas de pintura, el diseño gráfico de medios impresos y los sistemas de impresión. La intención es que no solo adquiera un entendimiento de los conceptos fundamentales, sino que también sea capaz de aplicar estos conocimientos de manera adecuada en la creación de obras gráficas significativas. A través de 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 expresión gráfica y la comunicación visual.</p> <p>La asignatura busca que el alumnado adquiera conocimientos sobre la teoría del color, la aplicación de técnicas de pintura 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.</p> <p><b>Descripción de la organización de las unidades, de sus temáticas, principales estrategias y recursos didácticos.</b></p> <p>La asignatura de Taller de Expresión Gráfica II se organiza en tres unidades principales, cada una con un propósito específico y una temática definida.</p> <p>La primera unidad, titulada "El color y las técnicas de pintura", se centra en el estudio del color y diversas técnicas de pintura 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.</p> <p style="text-align: center;"><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p>La presentación del programa de 2016 ofrece una estructura general del plan de estudios, pero no detalla las unidades ni los tiempos para cada una. Los objetivos generales se mencionan de forma general, abordando el aprendizaje básico del dibujo artístico y la expresión gráfica, sin especificar métodos, estrategias o actividades. Tampoco proporciona información clara sobre las habilidades mentales, técnicas y actitudinales.</p> <p><b>La presentación de la asignatura se ajustó a los siguientes criterios:</b></p> <p><b>a) La presentación detalla la organización del programa por unidades, especificando el tiempo asignado a cada una de ellas.</b> Se menciona que la asignatura consta de tres unidades: "El color y las técnicas de pintura", "El proceso gráfico de los medios impresos" e "Introducción a los sistemas de impresión", con las horas de clases presenciales correspondientes a cada una.</p> <p><b>b) Los propósitos generales que el alumnado alcanzará al finalizar la asignatura</b> abarcan el desarrollo de habilidades prácticas en áreas como el manejo del color, las técnicas de pintura, el diseño gráfico de medios impresos y los sistemas de impresión. La presentación enfatiza la importancia de que el alumnado no solo comprenda los conceptos teóricos, sino que también pueda aplicarlos en la creación de obras gráficas, para que así contribuya de forma consciente y ética al ámbito de la expresión gráfica y la comunicación visual.</p> <p style="text-align: center;"><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

### II. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
	<p>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.</p> <p>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 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. Aquí, el alumnado participa en actividades prácticas de impresión donde aplican los conocimientos adquiridos para crear estampas o impresiones utilizando técnicas accesibles. Se busca que comprendan la importancia y el impacto de la impresión en la comunicación visual a lo largo del tiempo.</p> <p>En cada unidad, se emplean diversas estrategias didácticas, como la investigación en equipo, la experimentación práctica, la elaboración de proyectos y la aplicación de conocimientos en actividades prácticas. Los recursos didácticos incluyen materiales multimedia, libros de referencia, herramientas de diseño gráfico y equipos de impresión, según las necesidades específicas de cada unidad y tema abordado.</p> <p>En el Taller de Expresión Gráfica II, se plantean estrategias que abarcan proyectos colaborativos grupales y actividades prácticas fuera del aula, como investigaciones y visitas a museos, para que los alumnos apliquen lo aprendido. También se propone el modelo de aula invertida, donde el alumnado revisa el material antes de clase y participa activamente en discusiones y actividades en el aula. Estas prácticas, combinadas con el uso de recursos digitales, tienen como objetivo facilitar el logro de los aprendizajes dentro de los tiempos establecidos.</p>	<p><b>c) Explica de manera general los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la asignatura.</b> Se detallan en la presentación, las temáticas de cada unidad, desde el estudio del color y las técnicas de pintura hasta la exploración de los sistemas de impresión, pasando por el proceso gráfico de los medios impresos. Se mencionan estrategias como la investigación en equipo, la experimentación práctica, la elaboración de proyectos y la aplicación de conocimientos en actividades prácticas.</p> <p><b>d) Integra las principales habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales.</b> La presentación menciona una serie de actividades, que integran habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales para promover el desarrollo de habilidades artísticas y creativas, así como el análisis crítico y la reflexión. La presentación plantea que el estudiantado desarrolle habilidades prácticas en el manejo del color, las técnicas de pintura, el diseño gráfico y la impresión, al mismo tiempo que fomenta una actitud ética y consciente hacia la comunicación visual.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

### III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 1. EL COLOR Y LAS TÉCNICAS DE PINTURA

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p><b>Propósito de la unidad</b></p> <p>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. El propósito de la unidad es 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.</p> <p><b>Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias</b></p> <p>En esta unidad, el estudiantado 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.</p> <p>La unidad se estructura en siete fases. La primera fase de la unidad sobre el color y las técnicas de pintura 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 a través de 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.</p> <p>En la segunda fase 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>La presentación de la unidad sigue los siguientes criterios:</b></p> <p><b>a) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización.</b></p> <p>La estructura de la unidad menciona una organización lógica de los contenidos, definida en siete fases, que aborda progresivamente los aspectos esenciales de la expresión gráfica mediante el color y las técnicas de pintura, cada fase se centra en un tema específico, desde la percepción del color hasta la aplicación de esquemas cromáticos.</p> <p><b>b) Señala los aprendizajes y contenidos que el alumno obtendrá en esta unidad para lograr el propósito de esta.</b></p> <p>Los aprendizajes y contenidos de esta unidad se centran en comprender los fundamentos teóricos del color, explorar técnicas de pintura y experimentar con diferentes esquemas cromáticos. Menciona que se busca que el alumnado adquiera habilidades creativas y estéticas, así como una mayor comprensión de la importancia del color en diversas formas de expresión artística y comunicación visual.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

### III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 1. EL COLOR Y LAS TÉCNICAS DE PINTURA

PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p>En la tercera fase se trata el tema de las cualidades del color pigmento se centra en comprender las distintas características que pueden tener los colores obtenidos a partir de pigmentos, ya sean naturales o sintéticos, como la intensidad, luminosidad, saturación, opacidad y transparencia. El estudiantado 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 la expresión artística 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.</p> <p>En la fase cuatro se continua 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.</p> <p>En la fase 5 relativo 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 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.</p>	<p><b>c) Presenta la secuencia lógica y cognitiva en que se organizaron los aprendizajes y contenidos de la unidad.</b></p> <p>Propone una secuencia de aprendizaje y contenidos que sigue una progresión natural, donde inicia con el análisis de la percepción del color y avanza hacia temas más complejos como los modelos de síntesis aditiva y sustractiva, las cualidades del color pigmento, la teoría del círculo cromático y los esquemas cromáticos. Esta estructura facilita una comprensión gradual de los conceptos presentados.</p> <p><b>d) Explica de manera general, los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad.</b></p> <p>La presentación destaca que la unidad incorpora estrategias que combinan la participación del alumnado, la experimentación práctica y el aprendizaje colaborativo. Se mencionan diversas actividades, incluyendo el análisis de obras gráfico-pictóricas, la elaboración de infografías, la creación de círculos cromáticos, la investigación de esquemas cromáticos y la realización de propuestas pictóricas, todas diseñadas para promover una comprensión significativa del color y las técnicas de pintura.</p>

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

<p><b>Propósito 2016:</b> Al finalizar la unidad el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguirá el origen del color, características básicas, percepción y significado.</li> <li>Elaborará propuestas por medio de las técnicas de pintura.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 24 horas</p>	
<p><b>Propósito ajustado:</b> Al finalizar la unidad el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 24 horas</p>	
APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Identifica el origen del color a través de la luz blanca, la refracción y la reflexión en la materia y percepción de imágenes</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>El proceso de percepción del color:           <ul style="list-style-type: none"> <li>La luz, la materia y la vista.</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor expone sobre el origen del color a partir de la luz blanca, la forma en que se refleja en los objetos y el proceso de la vista para percibir el color. Al mismo tiempo describe las diferencias entre el color luz y el color pigmento y menciona sus características.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos realizan una visita al Museo de la Luz para ampliar sus conocimientos sobre el color y realizan un reporte por escrito.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Reconoce la relación entre la luz, la materia y la visión humana para comprender los fundamentos que influyen en la percepción del color.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Percepción del Color           <ul style="list-style-type: none"> <li>La luz, materia y visión humana.</li> </ul> </li> </ol>	<p><b>El alumnado:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Percepción del Color           <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul> </li> </ol>

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>1. Identifica el origen del color a través de la luz blanca, la refracción y la reflexión en la materia y percepción de imágenes</p>	<p>2. Color luz y color pigmento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Síntesis aditiva.</li> <li>• Síntesis sustractiva.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor expone sobre el origen del color a partir de la luz blanca, la forma en que se refleja en los objetos y el proceso de la vista para percibir el color. Al mismo tiempo describe las diferencias entre el color luz y el color pigmento y menciona sus características.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos realizan una visita al Museo de la Luz para ampliar sus conocimientos sobre el color y realizan un reporte por escrito.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. Comprende los principios de la síntesis aditiva y sustractiva para identificar sus diferentes aplicaciones en diferentes contextos.</p>	<p>2. Color luz y color pigmento en medios impresos y digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores luz (Síntesis aditiva o modelo RGB)</li> <li>• Colores pigmento (Síntesis sustractiva y el modelo CMYK).</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. Color luz y color pigmento en medios impresos y digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En plenaria, revisa un video sobre el concepto del color luz y el color pigmento, así como de sus aplicaciones en una variedad de situaciones y disciplinas.</li> <li>• En equipo, investiga en diversas fuentes el modelo de color RGB (síntesis aditiva) y el modelo CMYK (síntesis sustractiva), así como su aplicación en diversos campos como las técnicas de pintura, el diseño gráfico, la impresión, la fotografía y los medios digitales. Después, elabora un cuadro comparativo ilustrado que destaque las diferencias entre el color luz y el color pigmento, así como entre los modelos RGB y CMYK, y lo presenta al resto del grupo en una pizarra digital.</li> </ul>

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Describe los principios de la teoría del color, sus características, cualidades, así como las combinaciones y mezclas para obtener armonías y contrastes de color.</p>	<p><b>3. Cualidades del color pigmento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matiz o tono.</li> <li>• Intensidad o saturación.</li> <li>• Valor o brillo.</li> </ul> <p><b>4. Círculo cromático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores primarios.</li> <li>• Colores secundarios.</li> <li>• Colores fríos.</li> <li>• Colores cálidos.</li> <li>• Colores complementarios.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor desarrolla la exposición sobre la teoría del color (cualidades del color y círculo cromático).</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno realiza una serie de ejercicios gráficos sobre la teoría del color y sus cualidades.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>3. Identifica las cualidades del color pigmento, para comprender la diversidad de expresiones visuales en obras pictóricas y de diseño gráfico.</p>	<p><b>3. Cualidades del color pigmento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Matiz o tono.</li> <li>• Intensidad o saturación.</li> <li>• Valor o brillo.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>3. Cualidades del color pigmento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En equipo, busca en su entorno elementos minerales, animales o vegetales de los que obtiene pigmentos sintéticos y/o naturales.</li> <li>• 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.</li> </ul>
	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>4. Identifica la estructura del círculo cromático con el fin de comprender la relación entre los diferentes tonos.</p>	<p><b>4. Círculo cromático</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores primarios.</li> <li>• Colores secundarios.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>4. Círculo cromático</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> </ul>

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Describe los principios de la teoría del color, sus características, cualidades, así como las combinaciones y mezclas para obtener armonías y contrastes de color.</p>	<p><b>5. Armonías y contrastes del color:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análogos.</li> <li>• Monocromáticos.</li> <li>• Cromáticos.</li> <li>• Acromáticos o neutros.</li> <li>• Complementarios</li> <li>• Diadas o triadas.</li> </ul>	<p>En el programa de estudios, no se han sugerido estrategias específicas para abordar esta temática.</p>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>5. Identifica los esquemas cromáticos básicos para utilizarlos en la elaboración de representaciones gráficas.</p>	<p><b>5. Esquemas cromáticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análogos</li> <li>• Monocromáticos</li> <li>• Complementarios</li> <li>• Triadas</li> <li>• Acromáticos o Neutros</li> <li>• Cálidos</li> <li>• Fríos</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>5. Esquemas cromáticos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>3. Identifica los efectos psicológicos del color en la comunicación gráfica.</p>	<p><b>Psicología del color en la comunicación gráfica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Significado de los colores.</li> </ul>	<p>En el programa de estudios, no se han sugerido estrategias específicas para abordar esta temática.</p>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>6. 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>	<p>6. Psicología del color en la comunicación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Significado de los colores.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>6. Psicología del color en la comunicación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>

## Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>4. Aplica las técnicas de pintura en composiciones gráficas.</p>	<p><b>Características y procedimientos de las técnicas de pintura:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrílico</li> <li>• Pastel</li> <li>• Lápices de color</li> <li>• Acuarela</li> <li>• Collage</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El profesor orienta a los alumnos sobre el manejo de materiales y aplicación de las técnicas de pintura.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno elabora tres proyectos en donde aplicará en cada uno una técnica de pintura.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se reunirán los trabajos en una exposición, para que los alumnos compartan opiniones sobre los resultados de sus propuestas y aprendan las diferentes formas de percibir y solucionar un ejercicio gráfico.</li> <li>• También el profesor aplicará un examen sobre los conocimientos teóricos que abarca la unidad.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>7. Identifica las características básicas de las técnicas de pintura, con el fin de aplicarlas en la realización de representaciones pictóricas.</p> <p>8. Aplica algunas técnicas de pintura para realizar representaciones pictóricas.</p> <p>9. Valora el conocimiento y la experimentación artística en la realización de representaciones pictóricas.</p>	<p><b>7. Técnicas de pintura: procedimientos y materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Óleo</li> <li>• Acrílico</li> <li>• Pastel</li> <li>• Lápices de color</li> <li>• Plumones de colores</li> <li>• Acuarela</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>7. Técnicas de pintura: procedimientos y materiales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

## PRODUCTOS PARA LA EVALUACIÓN

PROGRAMA  
2016

Aunque las estrategias sugieren productos de forma implícita o explícita, no se detalla una lista de productos por separado.

PROGRAMA AJUSTADO

### 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 que muestre las diferencias entre el color luz y el color pigmento, y entre 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.

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL ALUMNADO	<p>Ball, P. (2001). <i>La invención del color</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Bedouret, A. (2013). Señal de ajuste. El color como experiencia de conocimiento. Cátedra.PDF.  <a href="file:///C:/Users/Gigabyte/Downloads/885-3-2913-1-10-20180907.pdf">file:///C:/Users/Gigabyte/Downloads/885-3-2913-1-10-20180907.pdf</a></p> <p>Clausen, E. (2011). <i>Nociones básicas de la teoría del color. Guía práctica</i>.  <a href="https://www.comunicacion.com/nociones-basicas-de-la-teoria-del-color">https://www.comunicacion.com/nociones-basicas-de-la-teoria-del-color</a></p> <p>Fehrman, K. Fehrman, Ch. (2001). <i>El color, el secreto y su influencia</i>. Pearson.</p> <p>Heller, E. (2010). <i>Psicología del color</i>. Gustavo Gili. PDF.  <a href="https://repositorio.cebsi.gov.br/items/psicologiadelcolor_331907/Psicologia-del-Color.pdf">https://repositorio.cebsi.gov.br/items/psicologiadelcolor_331907/Psicologia-del-Color.pdf</a></p> <p>Huertas, M. (2010). <i>Materiales, procedimientos y Técnicas pictóricas</i>. Akal.</p> <p>Huertas, M. (2010). <i>Materiales, procedimientos y Técnicas pictóricas</i>. Akal Bellas Artes.</p> <p>Itten, J. (2020). <i>Arte del color</i>. Gustavo Gili. PDF.  <a href="https://monoskop.org/images/8/85/Itten_Johannes_El_Arte_Del_Color.pdf">https://monoskop.org/images/8/85/Itten_Johannes_El_Arte_Del_Color.pdf</a></p> <p>Ortiz, G. (2011). <i>El significado de los colores</i>. Trillas</p> <p><i>Teoría del color. Nociones básicas de diseño</i>. Netdisseny. PDF.  <a href="https://www.scribd.com/document/40111111/Teoria-del-color">https://www.scribd.com/document/40111111/Teoria-del-color</a></p> <p>Wucius, W. (2006). <i>Principios del diseño en color</i>. Gustavo Gili.</p>	<p>Albers, J. (1996). <i>La interacción del color</i>. Madrid. Alianza.</p> <p>Ball, P. (2001). <i>La invención del color</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Beaumont, M. (1980). Tipo &amp; color. Hermann Blume.</p> <p>Caldas, S. (2021). <i>La paleta perfecta para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales</i>. Hoaki Books.</p> <p>Dalley, T. (1993). <i>Guía completa de Ilustración y Diseño</i>. Blume.</p> <p>Edwards, B. (2011). <i>El Color</i>. Urano.</p> <p>Fehrman, K. Fehrman, C. (2001). <i>El color, el secreto y su influencia</i>. México. Pearson Educación.</p> <p>Harald, K. (1992). Fundamentos de la Teoría de los colores. Gustavo Gili.</p> <p>Lewis, B. (1995). <i>Introducción a la ilustración</i>. Trillas.</p> <p>Ortiz, G. (2011). <i>El significado de los colores</i>. Trillas</p> <p>Parramón, J. M. (1997). <i>Teoría y práctica del color</i>. Parramón.</p> <p>Romero de Solís, D. y López, J. (2007). <i>Variaciones sobre el color</i>. Universidad de Sevilla.</p> <p>Swann, A. (1992). El color en el diseño gráfico. Gustavo Gili.</p>

# Unidad 1. El color y las técnicas de pintura

REFERENCIAS	
BÁSICA	COMPLEMENTARIA
<p><b>PARA EL PROFESORADO</b></p> <p>Chaves, N. (2006). <i>El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Coll, N. (2020). <i>Cuaderno del taller del color</i>. <a href="https://infollibro.org/infollibro/18503-cuaderno-del-taller-del-color-nuria-coll-campmany/">https://infollibro.org/infollibro/18503-cuaderno-del-taller-del-color-nuria-coll-campmany/</a></p> <p>Huertas, M. (2010). <i>Materiales, procedimientos y Técnicas pictóricas</i>. Akal.</p> <p>Ibeas, J. M. (1992). <i>Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales</i>. Blume.</p> <p>Solomon, L. (2021). <i>La práctica del color. Un manual de acuarela</i>. Gustavo Gili.PDF. <a href="https://aditva.agg.com/meda/catalogo/product/3/2018445111203_inide.pdf">https://aditva.agg.com/meda/catalogo/product/3/2018445111203_inide.pdf</a></p> <p>Wucius, W. (2008). <i>Principios del diseño en color</i>. Gustavo Gili.</p>	<p>Boerboom, T. y Proetel, T. (2019). <i>El color como material y recurso visual</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Romero de Solís, D. y López, J. (2007). <i>Variaciones sobre el color</i>. Universidad de Sevilla.</p> <p>Varichon, A. (2018). <i>Colores. Historia de su significado y fabricación</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Viéville, C. (2023). <i>Breve historia de los colores</i>. Blume</p> <p>Wolfgang, J. (2019). <i>Teoría de los colores: las láminas comentadas</i>. Gustavo Gili.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 2. EL PROCESO GRÁFICO DE LOS MEDIOS IMPRESOS		
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p><b>Propósito de la unidad</b></p> <p>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 libre expresión. A pesar del crecimiento de los medios digitales, los medios impresos siguen siendo relevantes y valorados en la sociedad contemporánea. El propósito 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.</p> <p><b>Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias</b></p> <p>La estructura de la unidad se divide en tres fases secuenciales. En la primera fase, 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 fase 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.</p> <p>En la tercera fase 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>La presentación de la unidad sigue los siguientes criterios:</b></p> <p><b>a) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización.</b></p> <p>La presentación menciona que la unidad se organiza en tres fases secuenciales: la primera aborda las características generales de los medios impresos, la segunda explora la evolución histórica de la tipografía y su aplicación en el diseño, mientras que la tercera fase involucra al estudiantado en el proceso gráfico de medios impresos, desde la conceptualización hasta la realización de bocetos y la aplicación de principios de diseño gráfico.</p> <p><b>b) Señala los aprendizajes y contenidos que el alumno obtendrá en esta unidad para lograr el propósito de esta.</b></p> <p>La presentación destaca que los aprendizajes y contenidos de esta unidad incluyen la comprensión de las características y el impacto sociocultural de los medios impresos, el análisis de la evolución histórica y los principios fundamentales de la tipografía, así como la aplicación de principios de diseño gráfico para la creación de medios impresos, con el propósito de comunicar mensajes de forma clara y eficaz.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 2. EL PROCESO GRÁFICO DE LOS MEDIOS IMPRESOS		
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p>	<p><b>c) Presenta la secuencia lógica y cognitiva en que se organizaron los aprendizajes y contenidos de la unidad.</b></p> <p>La secuencia lógica y cognitiva comienza con una introducción a las características generales de los medios impresos, y proporciona una base para comprender su función y relevancia. Luego, avanza hacia el estudio de la evolución histórica de la tipografía y su aplicación en el diseño, preparando al estudiantado para la fase final donde aplica los conocimientos adquiridos en la creación de algunos medios impresos.</p> <p><b>d) Explica de manera general, los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad.</b></p> <p>La presentación hace referencia a los procesos, estrategias y actividades propuestos para esta unidad, que incluyen la investigación en equipo, el análisis de ejemplos históricos y contemporáneos de medios impresos, y la participación en proyectos de diseño gráfico. Además, describe actividades prácticas como la realización de bocetos y la aplicación de principios de diseño en la creación de composiciones visuales coherentes y efectivas. El enfoque se centra en fomentar la participación y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos, tanto en entornos físicos como digitales, para promover así un aprendizaje integral en la comunicación visual.</p>

## Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos

<p><b>Propósito 2016:</b> Al finalizar la unidad el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organizará los elementos que intervienen en el proceso del trabajo gráfico.</li> <li>Realizará propuestas de comunicación gráfica en los medios impresos.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 24 horas</p>	
<p><b>Propósito ajustado:</b> Al finalizar la unidad el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprenderá los fundamentos de los medios impresos, su proceso gráfico y de la tipografía, a través de 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.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 24 horas</p>	
APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>1. Identifica los medios impresos y sus características básicas.</p>	<p><b>1. Los medios impresos y sus características generales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Volante, folleto, cartel, portada y empaque.</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor realiza una exposición sobre la importancia de los medios impresos y sus características.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>1. Comprende las características de los medios gráficos impresos y digitales, para valorar su función social y cultural.</p>	<p><b>1. Introducción a los medios impresos y digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de medios impresos.</li> <li>Tipos de medios impresos: folleto, cartel, volante, cubierta (portada, contraportada, lomo), revista y empaque.</li> <li>Relevancia en la comunicación visual y en el contexto social y cultural.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>1. Introducción a los medios impresos y digitales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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 a través de una plataforma virtual.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>

## Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Desarrolla un proyecto para medios impresos y las etapas del proceso gráfico a partir de la distribución de espacios, la tipografía y el manejo de imágenes.</p>	<p><b>2. Desarrollo del proceso gráfico. El concepto gráfico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planteamiento de la idea.</li> <li>Bocetos.</li> </ul> <p><b>La tipografía:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Breve historia de la tipografía.</li> <li>Características de los tipos Serif, Sans Serif y Ornamentales.</li> <li>Características que distinguen la familia de la fuente tipográfica.</li> <li>Principios del logotipo.</li> </ul> <p><b>La imagen su función y manejo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustración, fotografía e imagen digital.</li> </ul> <p><b>3. Composición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diagramación básica a través de: retículas, columnas, medianil, margen, plecas, capitulares, títulos.</li> </ul>	<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno distingue y elabora bocetos de cada uno de los elementos que intervienen en la composición de un medio impreso, tipografía, imágenes, diagramación, etcétera.</li> </ul> <p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor explica las etapas y proceso para la realización de los proyectos en los medios impresos.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza un proyecto (volante, folleto, cartel –a escala– portada o empaque) en donde se organizan los elementos que intervienen en el proceso gráfico las características de los medios impresos. El proyecto debe incluir los bocetos y el manejo de tipografía y la presentación final, la cual se puede realizar con materiales diversos o apoyándose en los medios digitales.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos deberán presentar sus trabajos finales en forma de <i>Dummy</i> a color.</li> <li>Se realiza una exposición sobre los proyectos terminados de los alumnos.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. Identifica los fundamentos históricos y formales de la tipografía, para la elaboración de diseños gráficos impresos.</p>	<p><b>2. Introducción a la tipografía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Antecedentes históricos de la tipografía.</li> <li>Definición y relevancia de la tipografía.</li> <li>Familias y fuentes tipográficas.</li> <li>Clasificación: serif o romana, sans serif o palo seco, script, y decorativa u ornamental.</li> <li>Variables tipográficas: peso (bold, light), inclinación (itálica), y ancho (condensada, extendida).</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>2. Introducción a la tipografía</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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 serif o sans serif, y menciona las familias y fuentes tipográficas utilizadas. Expone la presentación digital ante el resto del grupo a través de una pizarra o foro virtual colaborativo en línea.</li> </ul>

## Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Desarrolla un proyecto para medios impresos y las etapas del proceso gráfico a partir de la distribución de espacios, la tipografía y el manejo de imágenes.</p>	<p><b>2. Desarrollo del proceso gráfico. El concepto gráfico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planteamiento de la idea.</li> <li>Bocetos.</li> </ul> <p><b>La imagen su función y manejo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustración, fotografía e imagen digital.</li> </ul> <p><b>3. Composición:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Diagramación básica a través de: retículas, columnas, medianil, margen, plecas, capitulares, títulos.</li> </ul>	<p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno distingue y elabora bocetos de cada uno de los elementos que intervienen en la composición de un medio impreso, tipografía, imágenes, diagramación, etcétera.</li> </ul> <p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor explica las etapas y proceso para la realización de los proyectos en los medios impresos.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza un proyecto (volante, folleto, cartel –a escala– portada o empaque) en donde se organizan los elementos que intervienen en el proceso gráfico las características de los medios impresos. El proyecto debe incluir los bocetos y el manejo de tipografía y la presentación final, la cual se puede realizar con materiales diversos o apoyándose en los medios digitales.</li> </ul> <p><b>Cierre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los alumnos deberán presentar sus trabajos finales en forma de Dummy acolor.</li> <li>Se realiza una exposición sobre los proyectos terminados de los alumnos.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>3. Reconoce el proceso de diseño gráfico en medios impresos, con el fin de elaborar diseños gráficos impresos.</p> <p>4. Elabora un diseño gráfico en un medio impreso, para comunicar un mensaje que influya de manera positiva en su entorno.</p> <p>5. Reflexiona sobre sus habilidades gráficas para ser un agente de cambio positivo en su entorno.</p>	<p><b>3. Diseño gráfico en medios impresos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planteamiento de la idea y bocetaje.</li> <li>Diagramación básica: retícula, columna, medianil, margen, plecas, capitular, entradilla, pie de ilustración, marcadores, módulo, líneas de flujo, zonas espaciales.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>3. Diseño gráfico de medios impresos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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 o ciudadanía, entre otros. Presenta sus trabajos finales al resto del grupo en una plataforma digital.</li> </ul>

## Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos

### PRODUCTOS PARA LA EVALUACIÓN

PROGRAMA  
2016

Aunque las estrategias sugieren productos de forma implícita o explícita, no se detalla una lista de productos por separado.

PROGRAMA AJUSTADO

#### **Introducción a los medios gráficos impresos y digitales**

- Cuadro sinóptico ilustrado sobre los medios impresos.
- Informe 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.

## Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL ALUMNADO	Brendon, R. (2023). <i>Construyendo un cartel publicitario: todo lo que necesitas saber para lograr un diseño impactante</i> . <a href="https://www.mediamultimedia.com/diseño/que-puede-constituir-un-cartel-publicitario/">https://www.mediamultimedia.com/diseño/que-puede-constituir-un-cartel-publicitario/</a>	Adrian, F. (2007). <i>El libro de la tipografía</i> . Gustavo Gili.
	De Buen Unna, J. (2011). <i>Introducción al estudio de la tipografía</i> . Guijón.	Angharad, L. (2016). <i>¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes</i> . Gustavo Gili.
	García, I. (2017). Proyecto II: Diseño editorial. 6. Composición y puesta en página. Universitat Oberta de Catalunya. <a href="https://diseño-recurso.com/cursos/6-tipografía-composición-y-puesta-en-página/">https://diseño-recurso.com/cursos/6-tipografía-composición-y-puesta-en-página/</a>	Barnicoat, J. (1996). <i>Los carteles. Su historia y su lenguaje</i> . Gustavo Gili.
	Kane, J. (2021). <i>Manual de tipografía</i> . Gustavo Gili.	Baumann, H. (2021). <i>¿Cómo hacer una revista digital que te haga sentir orgulloso? Guía completa</i> . <a href="https://www.crehana.com/blog/diseño-vida-como-hacer-una-revista-digital/">https://www.crehana.com/blog/diseño-vida-como-hacer-una-revista-digital/</a>
	Koren, L. (1992). <i>Recetario de diseño gráfico</i> . Gustavo Gili.	Bienal Internacional del Cartel en México. <i>Colecciones temáticas</i> . <a href="https://bienalcartel.org/colecciones/">https://bienalcartel.org/colecciones/</a>
	Lynn, J. (1994). <i>Cómo preparar diseños para la imprenta</i> . Gustavo Gili.	Brendon, R. (2023). <i>Guía completa para crear una revista: pasos esenciales y mejores prácticas</i> . Mblog. <a href="https://www.mediamultimedia.com/apps/como-se-hace-una-revista/">https://www.mediamultimedia.com/apps/como-se-hace-una-revista/</a>
	Machuca, F. (2022). <i>Descubre cómo diseñar una revista en 12 pasos y cautiva a tus lectores</i> . <a href="https://www.crehana.com/blog/diseño-vida-como-diseñar-una-revista/">https://www.crehana.com/blog/diseño-vida-como-diseñar-una-revista/</a>	Dalley, T. (1993). <i>Guía completa de ilustración y diseño</i> . Blume.
	Montesinos, J. L. (2017). <i>Manual De Tipografía</i> . Campgrafic.	Garfield, Simon. (2011). <i>Es mi tipo</i> . Taurus.
	Müller-Brockmann, J. (2012). <i>Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos</i> . Gustavo Gili.	Kane, J. (2012). <i>Manual de tipografía</i> . Gustavo Gili.
	Rodríguez-Valero, D. (2016). <i>Manual de tipografía digital: Una guía sencilla y completa para aprender cómo funcionan y se diseñan las fuentes</i> . Campgrafic.	March, M. (1994). <i>Tipografía creativa</i> . Gustavo Gili.
	Romero, E. (2019). <i>Retículas en diseño gráfico</i> . INESEM. <a href="https://www.inesem.es/revista/digital/diseño-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseño-grafico/">https://www.inesem.es/revista/digital/diseño-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseño-grafico/</a>	McLean, R. (1993). <i>Manual de tipografía</i> . Hermann Blue. <a href="https://books.google.es/books?id=81294-8T3-496-9e2U&amp;pg=PA124">https://books.google.es/books?id=81294-8T3-496-9e2U&amp;pg=PA124</a>
	Swann, A. (2002). <i>Bases del diseño gráfico</i> . Gustavo Gili.	
	Villegas, C. (2012). <i>El dibujo como medio de comunicación masiva</i> . CCH. UNAM.	

## Unidad 2. El proceso gráfico de los medios impresos

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL PROFESORADO	<p>Ágora Social. (2023). <i>Cómo elaborar folletos que se lean</i>. eBook en PDF. Bubok</p> <p>Brockmann, J. M. (2015). <i>Sistemas de Retículas</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Caldwell, C., &amp; Zappaterra, Y. (2014). <i>Diseño Editorial - Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Elam, K. (2007). <i>Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Fawcett-Tang, R. (2007). <i>Edición y acabados de impresión de folletos y catálogos</i>. Promopress.</p> <p>Frutiger, A. (2007). <i>El libro de la tipografía</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Jardí, E. (2012). <i>Pensar con imágenes</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Lupton, E. y Phillips, J. C. (2016). <i>Diseño gráfico. Nuevos fundamentos</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Pérez, C. K. (2012). <i>Empaques y embalajes</i>. Red Tercer Milenio. <a href="https://www.alat-dia.com/BibliotecaDigitales/comunicacion/Empaques_y_embalajes.pdf">https://www.alat-dia.com/BibliotecaDigitales/comunicacion/Empaques_y_embalajes.pdf</a></p> <p>Shaoqiang W. (2022). <i>Nuevo diseño editorial. Libros, revistas y otros formatos</i>. Hoaki Books.</p> <p>Tapia, A. (2005). <i>El diseño gráfico en el espacio social</i>. Designio.</p>	<p>Ambrose, G., &amp; Harris, P. (2007). <i>Fundamentos de la tipografía</i>. Norma de América Latina.</p> <p>Ambrose, G., &amp; Harris, P. (2015). <i>Impresión y Acabados</i>. Parramon Paidotribo.</p> <p>Bringhurst, R. (2014). <i>Los elementos del estilo tipográfico</i>. Fondo de Cultura Económica.</p> <p>Foster, J. (2009). <i>Carteles. Nuevos diseñadores (Monografías)</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Gäde, R. (2002). <i>Diseño de Periódicos. Sistema y método</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Gorodischer, H. (2023). <i>Curiosidades tipográficas</i>. Ediciones UNL. <a href="https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/445/bitstream/handle/2015/7113/curiosidadesTipograficas_aa.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://bibliotecavirtual.unl.edu.ar/445/bitstream/handle/2015/7113/curiosidadesTipograficas_aa.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a></p> <p>Jardí, E. (2021). <i>Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Marin de L'Hotellere. J. (2008). <i>Elementos del lenguaje visual</i>. Trillas.</p> <p>Secretaría de Cultura Puebla. (2021). <i>La revista y sus características como documento histórico</i>. <a href="https://www.facebook.com/CulturaGovPue/videos/taller-3-la-revista-y-sus-caracter%C3%ADsticas-como-documento-hist%C3%B3rico/27279596483647/?locale=es_ES">https://www.facebook.com/CulturaGovPue/videos/taller-3-la-revista-y-sus-caracter%C3%ADsticas-como-documento-hist%C3%B3rico/27279596483647/?locale=es_ES</a></p> <p>Sesma, M. (2004). <i>Tipografismo</i>. Paidós Diseño.</p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 3. INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE IMPRESIÓN		
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p><b>Propósito de la unidad</b></p> <p>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. El propósito de esta unidad es que el alumnado comprenda los fundamentos históricos y técnicos de la impresión, a través 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.</p> <p><b>Descripción de la temática, su organización, secuencia y principales estrategias</b></p> <p>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.</p> <p>La unidad se compone de dos fases. La primera fase 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.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>	<p><b>La presentación de la unidad sigue los siguientes criterios:</b></p> <p><b>a) Indica la estructura de la unidad en cuanto a su organización.</b></p> <p>La presentación menciona que la estructura de la unidad está organizada en dos fases secuenciales: la primera fase se centra en el estudio histórico de la impresión, desde sus orígenes hasta la impresión moderna, mientras que la segunda fase se enfoca en la identificación y análisis de los sistemas de impresión disponibles en la actualidad, seguida de la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos mediante la impresión de estampas o impresiones.</p> <p><b>b) Señala los aprendizajes y contenidos que el alumno obtendrá en esta unidad para lograr el propósito de esta.</b></p> <p>El texto explica que, los aprendizajes y contenidos que el alumnado obtendrá en esta unidad incluyen la comprensión de la historia de la impresión, desde la imprenta de tipos móviles hasta la impresión moderna, así como el estudio de los sistemas de impresión disponibles en la actualidad, con un enfoque en las características de las matrices y los procedimientos básicos. Además, de que el estudiantado adquirirá habilidades prácticas mediante la aplicación de los conocimientos en la impresión de estampas o impresiones.</p> <p><i>Continúa en la siguiente página.</i></p>

## TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

III. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD 3. INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE IMPRESIÓN		
PROGRAMA DE 2016	PROGRAMA AJUSTADO 2024	ELEMENTOS AJUSTADOS
<p>El programa de 2016 no ofrece una descripción individualizada para cada una de las unidades didácticas incluidas en la asignatura.</p>	<p>En la segunda fase, 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.</p> <p>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.</p>	<p><b>c) Presenta la secuencia lógica y cognitiva en que se organizaron los aprendizajes y contenidos de la unidad.</b></p> <p>La secuencia lógica y cognitiva de la unidad comienza con el estudio de la historia de la impresión, proporcionando una base para comprender su evolución y relevancia, luego avanza hacia la identificación y análisis de los sistemas de impresión disponibles en la actualidad, y finaliza con la aplicación práctica de los conocimientos mediante la impresión de estampas o impresiones, permitiendo así una comprensión gradual y profunda de los conceptos presentados.</p> <p><b>d) Explica de manera general, los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad.</b></p> <p>Los procesos, estrategias y actividades que se llevarán a cabo en la unidad incluyen la investigación en equipo para crear una infografía que resalte la evolución de la tecnología de impresión, el examen de ejemplos físicos de estampas y matrices utilizados en sistemas de impresión tradicionales, la elaboración de cuadros comparativos ilustrados para visualizar las características de los sistemas de impresión disponibles, y la aplicación práctica de los conocimientos mediante la impresión de estampas o impresiones utilizando técnicas accesibles. Estas actividades se diseñan para fortalecer la comprensión teórica y práctica de los sistemas de impresión.</p>

## Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión

<p><b>Propósito 2016:</b> Al finalizar la unidad el alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificará el origen, importancia y funcionamiento de los sistemas básicos de impresión, por medio del estudio de la matriz de cada técnica.</li> <li>Elaborará la reproducción gráfica de una imagen sobre un soporte.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 16 horas</p>	
<p><b>Propósito ajustado:</b> Al finalizar la unidad el alumnado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> </ul>		<p><b>TIEMPO:</b> 16 horas</p>	
APRENDIZAJES		TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>1. Identifica el origen, importancia, la función artística y comercial de los sistemas básicos de impresión.</p>	<p><b>1. Origen de los sistemas de impresión, función artística y comercial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grabado: Placa metálica, madera y linóleoum.</li> <li>Imprenta: Tipo móvil.</li> <li>Litografía: Piedra litográfica y placa.</li> <li>Serigrafía: Bastidor.</li> <li>Digital y electrónica: impresión directa en placa (CTP).</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor expone el origen e importancia de los sistemas básicos de la reproducción gráfica, así como su función artística y comercial. También describe lo que es la matriz de impresión y las características de cada sistema, apoyándose con imágenes.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza un trabajo de investigación sobre el origen del grabado, la imprenta, la litografía, la serigrafía, la impresión digital y electrónica, para que distinga por la matriz de impresión cada sistema, y cómo se reproduce en los materiales o soportes.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>1. Identifica el desarrollo histórico de la imprenta, para comprender la transición de los sistemas de impresión tradicionales a los modernos.</p>	<p><b>1. Sistemas de impresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Orígenes.</li> <li>La imprenta. Aportación del tipo móvil.</li> <li>Matriz, técnica, estampa.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>1. Sistemas de impresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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 a través de una plataforma digital.</li> <li>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.</li> </ul>

## Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión

	APRENDIZAJES	TEMÁTICA	ESTRATEGIAS SUGERIDAS
PROGRAMA 2016	<p><b>El alumno:</b></p> <p>2. Reconoce el proceso de impresión, por medio de las diferentes matrices de cada sistema y los materiales o soportes de impresión.</p> <p>3. Aplica alguna técnica de impresión, para reproducir una imagen.</p>	<p><b>1. Origen de los sistemas de impresión, función artística y comercial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Grabado: Placa metálica, madera y linóleo.</li> <li>Imprenta: Tipo móvil.</li> <li>Litografía: Piedra litográfica y placa.</li> <li>Serigrafía: Bastidor.</li> <li>Digital y electrónica: impresión directa en placa (CTP).</li> </ul>	<p><b>Introducción</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El profesor muestra ejemplos de impresos, según los diferentes sistemas de impresión.</li> </ul> <p><b>Desarrollo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno realiza una selección de muestras de impresos en donde identifica las características que distinguen cada sistema de impresión.</li> </ul>
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>El alumnado:</b></p> <p>2. Identifica la clasificación de los sistemas de impresión, con el propósito de aplicarlos en la reproducción gráfica.</p> <p>3. Aplica un sistema de impresión para hacer reproducciones gráficas.</p> <p>4. Valora la contribución y evolución de la impresión en la comunicación visual para desarrollar una actitud ética en la elaboración de reproducciones gráficas.</p>	<p><b>2. Clasificación de los sistemas de impresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Relieve:</b> xilografía, linografía, flexografía.</li> <li><b>Bajo relieve:</b> huecograbado</li> <li><b>Plano:</b> litografía, offset.</li> <li><b>Permeográfico:</b> serigrafía.</li> <li><b>Digital:</b> xerografía (fotocopiadoras), sublimación, DTF (Impresión Directa sobre Film), impresión láser (tóner), impresión inyección de tinta (tinta), grabado láser.</li> </ul>	<p><b>El alumnado:</b></p> <p><b>2. Clasificación de los sistemas de impresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>

### Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión

PRODUCTOS PARA LA EVALUACIÓN	
PROGRAMA 2016	Aunque las estrategias sugieren productos de forma implícita o explícita, no se detalla una lista de productos por separado.
PROGRAMA AJUSTADO	<p><b>Sistemas de impresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Infografía sobre los orígenes de los sistemas de impresión.</li></ul> <p><b>Clasificación de los sistemas de impresión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Organizador gráfico sobre los sistemas de impresión.</li><li>• Estampas u objetos impresos.</li></ul>

## Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión

REFERENCIAS		
	BÁSICA	COMPLEMENTARIA
PARA EL ALUMNADO	Braz, M. (2013). <i>Sistemas de impresión convencionales</i> . <a href="https://www.marcelobraz.com/art/wp-content/uploads/2013/12/11_apuntes_sistemas_impresion.pdf">https://www.marcelobraz.com/art/wp-content/uploads/2013/12/11_apuntes_sistemas_impresion.pdf</a>	Banco de México. (2013). <i>Fabricación de billetes y acuñación de monedas. 50 pesos de la familia F1</i> . <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4r01yF_aGg">https://www.youtube.com/watch?v=4r01yF_aGg</a>
	Carrillo, I. (2018). <i>El arte de marcar un libro. Exlibris en San Luis Potosí</i> . Centro de Documentación Histórica "Rafael Montejano y Aguiñaga".	Braz, M. (2029). <i>Sistemas de impresión convencionales</i> . <a href="https://www.marcelobraz.com/art/wp-content/uploads/2013/12/11_apuntes_sistemas_impresion.pdf">https://www.marcelobraz.com/art/wp-content/uploads/2013/12/11_apuntes_sistemas_impresion.pdf</a>
	Caza, M. (1998). <i>Técnicas de serigrafía</i> . Blume.	Docplayer.es. (2015). <i>Sistemas de impresión</i> . <a href="https://docplayer.es/46361903-Sistemas-de-impresion.html">https://docplayer.es/46361903-Sistemas-de-impresion.html</a>
	Dios Bendito. (2020). <i>Diferencias entre los sistemas de impresión. Ventajas y usos</i> . <a href="https://diosbendito.com/diferencias-entre-sistemas-de-impresion/">https://diosbendito.com/diferencias-entre-sistemas-de-impresion/</a>	García, O. (2020). <i>Sistemas de impresión</i> . <a href="https://www.academia.edu/20156203-sistemas_de_impresion">https://www.academia.edu/20156203-sistemas_de_impresion</a>
	Diseño gráfico. (2009). <i>Los seis tipos de impresión más utilizados ¿cuáles son sus aplicaciones?</i> . Open Print. <a href="https://openprint.com/6-tipos-de-impresion/">https://openprint.com/6-tipos-de-impresion/</a>	García, P. (2017). <i>Arturo Valencia, Grabado con buril</i> . <a href="https://www.youtube.com/watch?v=F_wd0VtV3G4">https://www.youtube.com/watch?v=F_wd0VtV3G4</a>
	Foster, J. (2015). <i>Papel y tinta. Un catálogo de técnicas y materiales para imprimir</i> . Gustavo Gili.	G-Tech Design. (2016). <i>Manual procesos de impresión</i> . <a href="https://gtechdesign.net/es/blog/descarga-gratis-el-libro-manual-procesos-de-impresion">https://gtechdesign.net/es/blog/descarga-gratis-el-libro-manual-procesos-de-impresion</a>
	John, L. (1994). <i>Cómo preparar diseños para la imprenta</i> . Gustavo Gili.	Hantke, L. S. y Grassman, L. (2027). <i>Una imprenta en la cocina. Aprende la técnica de la kitchen Litho</i> . Gustavo Gilie.
	Karch, R. R. (1995). <i>Manual de artes gráficas</i> . Trillas.	Hidrobo, A. (2019). <i>Sistemas de impresión</i> . <a href="https://issuu.com/vicardv13/docs/sistema_sistemas_de_impresion">https://issuu.com/vicardv13/docs/sistema_sistemas_de_impresion</a>
	Martin, J. (2001). <i>Enciclopedia de las técnicas de impresión</i> . Acanto.	Mezzo, T. (2014). <i>Xilografía a contrafibra</i> . <a href="https://www.youtube.com/watch?v=czuBoGyM7p4">https://www.youtube.com/watch?v=czuBoGyM7p4</a>
	Molina, S. (2013). <i>Producción gráfica. Sistemas de impresión</i> . Universidad de Palermo. <a href="https://profesorbambambona.files.wordpress.com/2014/04/apuntes-clase-7-sistemas-de-impresion.pdf">https://profesorbambambona.files.wordpress.com/2014/04/apuntes-clase-7-sistemas-de-impresion.pdf</a>	Vostok P. S. (2028). <i>Triunfar estampando. Entresijos y soluciones gráficas del legendario equipo Vostok</i> . Gustavo Gili.
	Mooncie, V. (2015). <i>Taller de impresión manual. Técnicas, herramientas y proyectos para hacer en casa</i> . Gustavo Gili.	
	Velduque, M. J. (2011). <i>Introducción a los sistemas de impresión en las artes gráficas</i> . Revista de Claseshistoria. <a href="http://www.users.gigabyte.com/Downloads/Dianer/IntroduccionALosSistemasDeImpresionEnLasArtesGrab-1149628-1.pdf">http://www.users.gigabyte.com/Downloads/Dianer/IntroduccionALosSistemasDeImpresionEnLasArtesGrab-1149628-1.pdf</a>	
	Villegas, C. (2012). <i>El dibujo como medio de comunicación masiva</i> . CCH. UNAM.	

## Unidad 3. Introducción a los sistemas de impresión

REFERENCIAS	
BÁSICA	COMPLEMENTARIA
<p><b>PARA EL PROFESORADO</b></p> <p>Bendandi, L. (2017). <i>Risografía. El nuevo espíritu de la impresión</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Cabello, R. (2008). <i>Litografía. Manual de apoyo para el taller</i>. FAD, UNAM.</p> <p>Cartonaje S. L. (2019). ¿Cuáles son los sistemas de impresión más usados en packaging? <a href="https://www.itocartonaje.com/sistemas-de-impresion/">https://www.itocartonaje.com/sistemas-de-impresion/</a></p> <p>Dawson, D. (1996). <i>Guía completa de grabado e impresión</i>. Blume.</p> <p>Ezcurra, M. (2012). <i>Sistemas de impresión y sus tintas</i>. La Rocca.</p> <p>Gopress. (2015). Los diferentes tipos de impresión. <a href="https://www.impresionurgente.com/los-diferentes-tipos-de-impresion/">https://www.impresionurgente.com/los-diferentes-tipos-de-impresion/</a></p> <p>Kaj, J. (2001). <i>Manual de reproducción gráfica</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Rovira, A. (1981). <i>Grabado en linóleo</i>. Daimon.</p>	<p>Becerra, G. (1991). <i>Ilustración en Scrach</i>. UAM.</p> <p>Demoratti, D., Komurki, J. Z. y Bendandi, L. (2018). <i>Maestros de la serigrafía</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Hernández-Chavarría, F. Murillo, A. (2010). <i>Grabado en metal con las técnicas de grabado no tóxico</i>. <i>Tecnología en Marcha</i>, Vol. 23, N.º 3, Julio-Setiembre 2010.</p> <p>Fabricando. (2021). Increíble como se hace el dólar americano. Cómo se hace el dinero. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Krdh3Kht18c">https://www.youtube.com/watch?v=Krdh3Kht18c</a></p>