



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA**



**Plan de estudios 1996**

<b>Programa</b>					
<b>Educación Estética y Artística V: Grabado</b>					
<b>Clave</b> 1514	<b>Semestre / Año</b> 5º	<b>Créditos</b> 4	<b>Área</b>		
			<b>Campo de conocimiento</b>	Lenguaje, cultura y comunicación	
			<b>Etapa</b>	Profundización	
<b>Modalidad</b>	Curso (X) Taller ( ) Lab ( ) Sem ( )		<b>Tipo</b>	T ( ) P ( ) T/P (X)	
<b>Carácter</b>	Obligatorio ( ) Optativo ( ) Obligatorio de elección (X) Optativo de elección ( )		<b>Horas</b>		
			<b>Semana</b>	<b>Semestre / Año</b>	
			<b>Teóricas 1</b>	<b>Teóricas 30</b>	
			<b>Prácticas 0</b>	<b>Prácticas 0</b>	
			<b>Total 1</b>	<b>Total 30</b>	

<b>Seriación</b>	
<b>Ninguna ( )</b>	
<b>Obligatoria ( )</b>	
<b>Asignatura antecedente</b>	
<b>Asignatura subsecuente</b>	Ninguna
<b>Indicativa ( X )</b>	
<b>Asignatura antecedente</b>	Educación Estética y Artística IV: Grabado
<b>Asignatura subsecuente</b>	

Aprobado por el H. Consejo Técnico el 17 de mayo de 2017.

## **I. Presentación**

La asignatura busca fortalecer la formación integral del alumno orientando su comprensión sobre el arte como un proceso intelectual, emocional y creativo. En continuidad con el programa de 4º año, se espera que el alumno desarrolle sus capacidades de expresión, reflexión y análisis como recursos para la emisión fundamentada de juicios estéticos. La asignatura consta de tres unidades teórico-prácticas que podrán ser impartidas en las horas semanales que se han venido realizando.

La enseñanza de esta asignatura incluye la conjunción de tres elementos esenciales: la experimentación plástica, el lenguaje visual y el pensamiento creativo. Para ello, se promoverá que la expresión artística sea a partir de problemas del entorno, aplicando un proceso creativo de manera individual y colaborativa, el lenguaje visual y los recursos, técnicas y procedimientos del Grabado.

El estudio de la asignatura contribuye al desarrollo de un pensamiento creativo en el alumno al brindarle herramientas que le permitan fortalecer sus habilidades de percepción sensorial y espacial a través del dibujo; comunicar y expresar sus ideas visuales o gráficas con las técnicas esenciales del Grabado a fin de que el alumno emplee dichas herramientas en su quehacer cotidiano y según sea el caso, en la solución de problemas de su entorno.

Los contenidos del curso consideran las fases del proceso creativo, sus características y aplicaciones; el uso de un lenguaje creador (visual) utilizando el dibujo como medio de expresión y comunicación, los conceptos esenciales y técnicas del Grabado, desde las convencionales hasta las alternativas o experimentales que contemplan diversas herramientas y materiales para crear imágenes impresas, así como las posibilidades para una práctica responsable y amable, en sus procesos y materiales, con el medio ambiente.

Con esta asignatura se espera, por un lado, que el alumno reconozca que la expresión de ideas, experiencias y emociones a través del Grabado, es otra forma de comprensión, representación y transformación creativa del mundo. Además, que valore al Grabado como una disciplina artística presente en su entorno y la aprecie como patrimonio cultural de su país y el mundo.

## **II. Objetivo general**

El alumno fortalecerá su capacidad de creación y de expresión artística; conocerá y aplicará los elementos esenciales del proceso creativo; empleará los materiales, las técnicas y las herramientas propias del Grabado a través del desarrollo de proyectos que consideren problemas del entorno, a fin de que aprecie y valore la importancia del Grabado como elemento esencial en la conformación de la cultura contemporánea.

### **III. Unidades**

#### **Unidad 1. Acercamiento al Grabado: dibujo y entorno**

No. de horas. 6 horas

#### **Unidad 2. A grabar se ha dicho**

No. de horas. 8 horas

#### **Unidad 3. Tu expresión creativa**

No. de horas. 16 horas

### **IV. Descripción detallada de cada unidad**

#### **Unidad 1. Acercamiento al Grabado: dibujo y entorno**

##### **Objetivos específicos**

##### **El alumno:**

- Analizará los productos visuales contemporáneos que devienen de la disciplina para reconocer y valorar la práctica del Grabado como un proceso intelectual, emocional y de creación con incidencia en su entorno.
- Identificará el empleo del dibujo como recurso esencial del Grabado a través de la observación y análisis de obras gráficas para valorar las posibilidades de expresión visual que ofrece el dibujo como uno de los elementos esenciales de la disciplina.
- Experimentará las posibilidades de expresión visual que ofrece el dibujo a través de la realización de apuntes (bocetos) para la representación gráfica de objetos del mundo que le rodea.

##### **Contenidos conceptuales**

1.1 Incidencia de la disciplina del Grabado en los productos visuales contemporáneos

1.2 Cualidades expresivas del dibujo en diversas obras artísticas (gráfica)

##### **Contenidos procedimentales**

1.3 Representación gráfica de objetos del entorno a través de la experimentación con el dibujo (bocetos)

1.4 Observación y análisis de obras gráficas para la identificación de los elementos del lenguaje visual como posibilidades de representación a través del Grabado

##### **Contenidos actitudinales**

1.5 Apreciación de los elementos de expresión visual del Dibujo y el Grabado en diversas representaciones gráficas

## **Unidad 2. A grabar se ha dicho**

### **Objetivo específico**

#### **El alumno:**

- Diferenciará las características y las cualidades de los procedimientos de impresión en el Grabado, a partir de la comparación de obras realizadas en cada procedimiento para que reconozca la gama de posibilidades expresivas que existen.
- Aplicará los procedimientos de impresión en el Grabado a través de la ejecución de prácticas y ejercicios para la generación de imágenes gráficas.
- Se expresará visual y gráficamente a través del Grabado para valorar la representación de sus ideas y su capacidad de creación.

### **Contenidos conceptuales**

2.1 Características y cualidades de los procedimientos de impresión en el Grabado (relieve, en hueco, planográficos, alternativas y/o experimentales)

### **Contenidos procedimentales**

2.2 Aplicación de los procedimientos de impresión en el Grabado (relieve, en hueco y planográficos, alternativas y/o experimentales)

### **Contenidos actitudinales**

2.3 Valoración de la riqueza visual de las expresiones del Grabado

## **Unidad 3. Tu expresión creativa**

### **Objetivo específico**

#### **El alumno:**

- Identificará los elementos del proceso creativo en cada una de sus fases, a partir del desarrollo de proyectos individuales o colectivos para que comprenda el procedimiento que considera la creación de una obra artística.
- Experimentará con los diversos recursos técnicos y materiales en ejercicios prácticos considerando que las posibilidades digitales y prácticas sean amigables con el medio ambiente.
- Elaborará proyectos de expresión artística utilizando el proceso creativo y el lenguaje visual como rutas para la creación y expresión de sus propias ideas; para

integrar los conocimientos relacionados al Grabado y otras áreas del conocimiento proponiendo alternativas de colaboración entre disciplinas.

- Relacionará el campo creativo de las Artes con otras formas de representar e interpretar el mundo a través de ejercicios interdisciplinarios y del análisis creaciones pertenecientes a diversos campos del saber humano (ciencia, tecnología y artes), a fin de valorar el proceso creativo y de establecer enlaces entre diferentes disciplinas.

### **Contenidos conceptuales**

- 3.1 Los elementos del proceso creativo: a) analizar-apreciar, b) percibir-sentir, c) crear-experimentar, d) evaluar-reflexionar; y su empleo en la creación de expresiones artísticas
- 3.2 Semejanzas en la representación e interpretación del mundo entre las Artes y otras disciplinas
- 3.3. Las relaciones transversales que guarda el Grabado con otras áreas del conocimiento
- 3.4 Identificación de los procesos del Grabado como detonantes para la innovación tecnológica

### **Contenidos procedimentales**

- 3.5 Desarrollo de proyectos de expresión artística a partir de problemas del entorno, aplicando el proceso creativo, el lenguaje visual y los recursos del Grabado
- 3.6 Aplicación experimental de técnicas y materiales alternativos amigables con el medio ambiente

### **Contenidos actitudinales**

- 3.7 Apreciación y valoración de los procesos creativos de las Artes para la interpretación de la realidad

## **V. Sugerencias para el desarrollo del aprendizaje**

Bajo un entorno de Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Colaborativo se sugiere:

1. Organización de debates grupales donde el alumno exprese sus experiencias previas respecto a los contenidos del programa. Por ejemplo: lluvia de ideas, elaboración de organizadores gráficos, plenarias.
2. Búsqueda y síntesis de información a partir de diferentes fuentes (bibliográficas, hemerográficas, videográficas, cibergráficas en español o algún otro idioma) para la elaboración de monografías, resúmenes y ensayos.
3. Acercar al alumno a diferentes espacios donde estén presentes los productos visuales, como museos, galerías, etc. para que éste valore y analice su impacto en la cultura.

4. Ejercicios de dibujo para el análisis de las cualidades formales a través de técnicas básicas como el garabato, contorno ciego, línea continua, espacio negativo, mancha etc.
5. Argumentación de propuestas gráficas a partir de los elementos de representación, interpretación y análisis, con la elaboración de breves textos para su posterior exposición oral.
6. Uso de aplicaciones y entornos digitales para la presentación y justificación de sus propuestas gráficas (presentaciones digitales, video, animación, fotografía digital, mapas mentales, líneas de tiempo, entre otras).
7. Uso de entornos digitales y colaborativos para valorar y socializar el aprendizaje y las propuestas gráficas de los alumnos (plataformas de aprendizaje, blogs y wikis, etcétera). Ejemplos como la Red Universitaria de Aprendizaje de la UNAM (RUA), entre otras.
8. Elaboración de un portafolio gráfico o digital que sea una evidencia del proceso creativo que el alumno desarrolló en el curso.
9. Desarrollo de ejercicios donde el alumno identifique la presencia del conocimiento interdisciplinar dentro del Grabado, por ejemplo, el factor químico en el proceso de impresión.
10. Realización de ejercicios que integren enfoques, habilidades o conocimientos de otras disciplinas.
11. El docente promoverá el conocimiento significativo por medio de la creación de secuencias didácticas que incluyan actividades, técnicas y métodos aplicables a la solución de un problema inicial planteado en el escenario del ABP.

## **VI. Sugerencias de evaluación del aprendizaje**

1. Se sugiere realizar una evaluación diagnóstica, al inicio de cada ejercicio, para conocer la experiencia previa del alumno sobre los temas y utilizarlos como un referente a partir del cual trabajar. Podrían utilizarse los siguientes recursos: aplicación de cuestionario escrito o digital, exposición de ideas, organizadores gráficos, elaboración de dibujos y solución gráfica a un problema de diseño simple.
2. Se recomienda establecer periódicamente etapas de evaluación formativa, de tipo cualitativo, a través de ejercicios de auto evaluación y coevaluación para que el alumno tome conciencia sobre sus progresivos avances, en cuanto a la adquisición de habilidades y conocimientos relacionados con la disciplina. Los recursos de evaluación pueden ser: portafolio de evidencias gráficas, actividades de búsqueda de información, elaboración de textos y justificaciones escritas.
3. Establecer los medios o procedimientos necesarios para obtener evidencias sobre la transformación técnica, conceptual y actitudinal del alumno frente a los objetivos de la asignatura, por ejemplo, bitácoras, memorias de curso o diarios visuales; elementos que pueden evaluarse ya sea al final de curso o bien de manera periódica.

4. Considerar al final la evaluación sumativa otorgando valor a todas las actividades desarrolladas durante los procesos de creación, es decir los ejercicios realizados durante el curso; para ello, pueden utilizarse instrumentos como una rúbrica o tabla de criterios de evaluación, con la finalidad de que el alumno conozca los alcances de su aprendizaje.

## VII. Fuentes básicas

- Asunción, J. y Guasch, G. (2007). *Dibujo creativo*. Colección técnica creativas. España: Parramón.
- Boegh, H. (2004) *Manual de grabado en hueco no tóxico: barnices acrílicos, película de ftopolímero y planchas solares y su mordida*. Granada: Universidad de Granada.
- Catafal, J. (2002) *El Grabado*. Colección artes y oficios. Barcelona: Parramón.
- Centro de la Imagen. (s.f.). *Publicaciones*. [Página de Secretaría de Cultura] Recuperado el 1 de marzo de 2017 de: <http://centrodelaimagen.cultura.gob.mx/centro-de-la-imagen/publicaciones.html>
- Dantzig, C. (2005) *Diseño visual: introducción a las artes visuales*. México: Trillas.
- Escobar, I. (Coord.) (2009) *Conocimientos fundamentales para la formación artística*. Colección Conocimientos Fundamentales. México: UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento. Disponible en impreso y electrónico. Recuperado de: <http://www.conocimientosfundamentales.unam.mx/vol1/fartistica/pdfs/interior.pdf>
- Garrido, C. (2014) *Grabado, procesos y técnicas*. Colección Bellas Artes. Madrid: Akal.
- Museo Nacional de la Estampa. (s.f.). *Colecciones*. [Página de Museo]. Recuperado el 1 de marzo de 2017 de: <http://www.museonacionaldelaestampa.bellasartes.gob.mx/coleccion.html>
- Museo Nacional del Grabado. (s.f.). [Página de Museo]. Recuperado el 1 de marzo de 2017 de: <https://museodelgrabado.cultura.gob.ar/>
- Ortega, S. (2008) *Manual de grabado e impresión en relieve*. Documentación e Información de Artes Plásticas México: Coedición del Tecnológico de Monterrey Campus Ciudad de México, INBA y Centro Nacional de Investigación.
- Peter, J. (2015) *La mirada creativa*. México: Gustavo Gili.
- Roldán, J. (2003). *Emociones reconocidas: formación desarrollo y educación de las experiencias estéticas*. Madrid: Pearson Educación.

## VIII. Fuentes complementarias

- Amador, J. (2008) *El significado de la obra de arte: conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. México: UNAM.
- Cabello, R. (2006) *Manual de apoyo para el taller de litografía*. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

- Dawson, J. (Coord.) (1996) *Guía completa de grabado e impresión, técnicas y materiales*. Madrid: H. Blume Ediciones.
- Desmond, K. (2011) *Ideas about art*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell
- D' Arcy Ann y Vernon-Morris. (2010) *La impresión como arte. Técnicas tradicionales y contemporáneas*. Barcelona: Blume.
- Escher, M.C. (1984) *The Graphic Work of M.C. Escher*. Estados Unidos. Gramecy Pub, Co. Universidad de Virginia.
- Google Arts & Culture. (s.f.) Técnicas artísticas: Grabado. [Página de Google+] Recuperado el 1 de marzo de 2017 de: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/entity/m0gc80?categoryId=medium&hl=es>.
- Goya, F., Klinger, M. y Ruelas, J. (2006) *El sueño de la razón produce monstruos*. México: Museo Nacional de San Carlos.
- Martínez, J. (2008) *Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI)*. México: UNAM.
- Ricarte, J. (1999) *Creatividad y comunicación persuasiva*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Roberts, P. y Evans, S. (2013) *The book of fungi: A life-size guide to six hundred of species from around the world*. East Sussex United Kingdom: The Ivy Press.
- Santiago, R. (2013) Printmakers International. [Página de Facebook]. Recuperado el 1 de marzo de 2017 de <https://www.facebook.com/groups/printmakersInternational/>
- Simpson, I. (2004) *Curso completo de dibujo*. Barcelona: Herman Blume.
- Smith, A. (2004) *Etching: A guide to traditional techniques*. E.U.A.: Crowood Press.
- Stijnman, A. (2012) *Engraving and etching, 1400-2000: a history of the development of manual intaglio printmaking processes*. London: Archetype Publications; Houten, Netherlands: in association with HES and DE GRAAF Publishers.

## **IX. Perfil profesiográfico**

Contar con título de las siguientes licenciaturas que se imparten en la UNAM o de otras universidades que cuenten con programas equivalentes:

- Artes Visuales
- Arte y Diseño
- Diseño Gráfico
- Diseño y Comunicación Visual
- Egresados del Posgrado de la FAD

Asimismo, se debe cumplir con los requisitos que señala el Estatuto del Personal Académico de la UNAM (EPA) y el Sistema de Desarrollo de Personal Académico de la ENP (SIDEPA).



Atributos del aspirante:

- Conocimiento teórico-práctico sobre la enseñanza de la materia
- Saber planificar, preparar actividades, diseñar apoyos
- Saber e interesarse en la forma de aprender de un estudiante de bachillerato
- Conocimiento de los problemas más apremiantes del mundo y nuestro país
- Interés en su formación, actualización y desarrollo académico
- Conocimiento y manejo de las TIC en la educación
- Responsabilidad y compromiso con la docencia
- Asumir los valores universitarios en la comprensión del sentido social del beneficio del conocimiento