

Benemérito Instituto Normal del Estado
"Gral. Juan Crisóstomo Bonilla"
Licenciatura en Educación Preescolar
Educación artística
Mtra. Patricia Ortiz Carrasco

Integrantes:

Adriana Bertado Baez

Karen Itzel Olvera Tejeda

Michelle Pérez Tochiuitl

Jenifer Soriano Romero

Indira Salazar Hernández

Daniela Tecuapacho Atonal

Cielo Vazquez González



DIBUJO



LEPE
Licenciatura en Educación Preescolar

Etapas

Necesidad de plasmar todo lo que le rodeaba

Paleolítico Superior
Sobre paredes rocosas o pieles de animales



Era Egipcia
Dibujos complejos (Más detalles y color)



Cultura Griega
Máxima expresión perfecta del ser humano



Edad Media

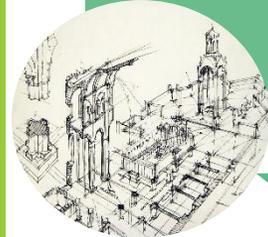
Trazos que resaltan el detalle, dibujos en papel, accesible para todos.



El renacimiento
Reconocer la belleza y saberla expresar, miles de retratos y desnudo femenino.



Era moderna
Artístico y técnico.

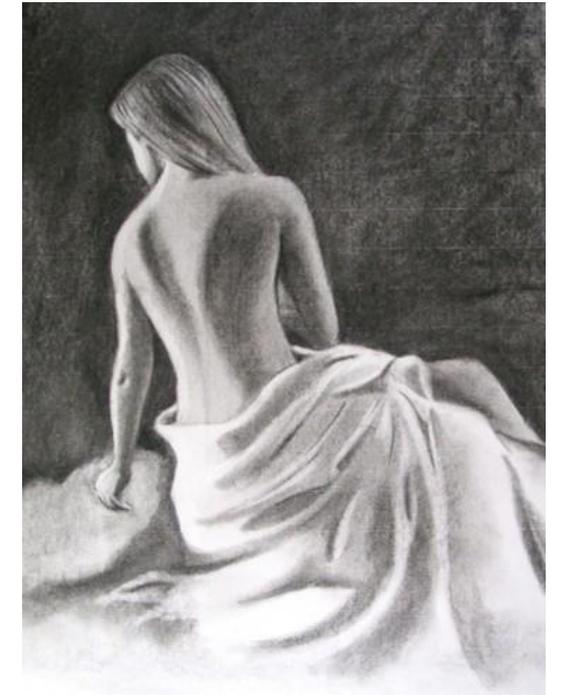
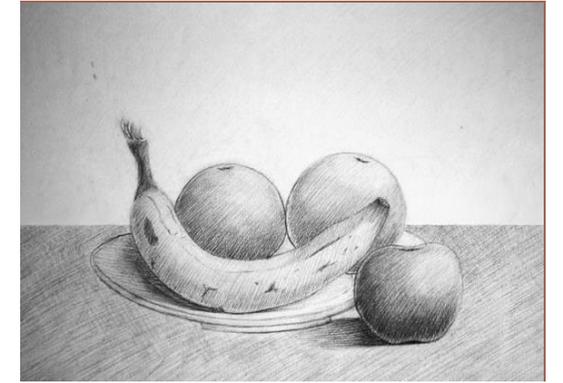


Era digital
Se plasman en dispositivos digitales.



Temáticas

- Retrato
- Desnudo
- Naturaleza muerta o bodegón
- Paisaje



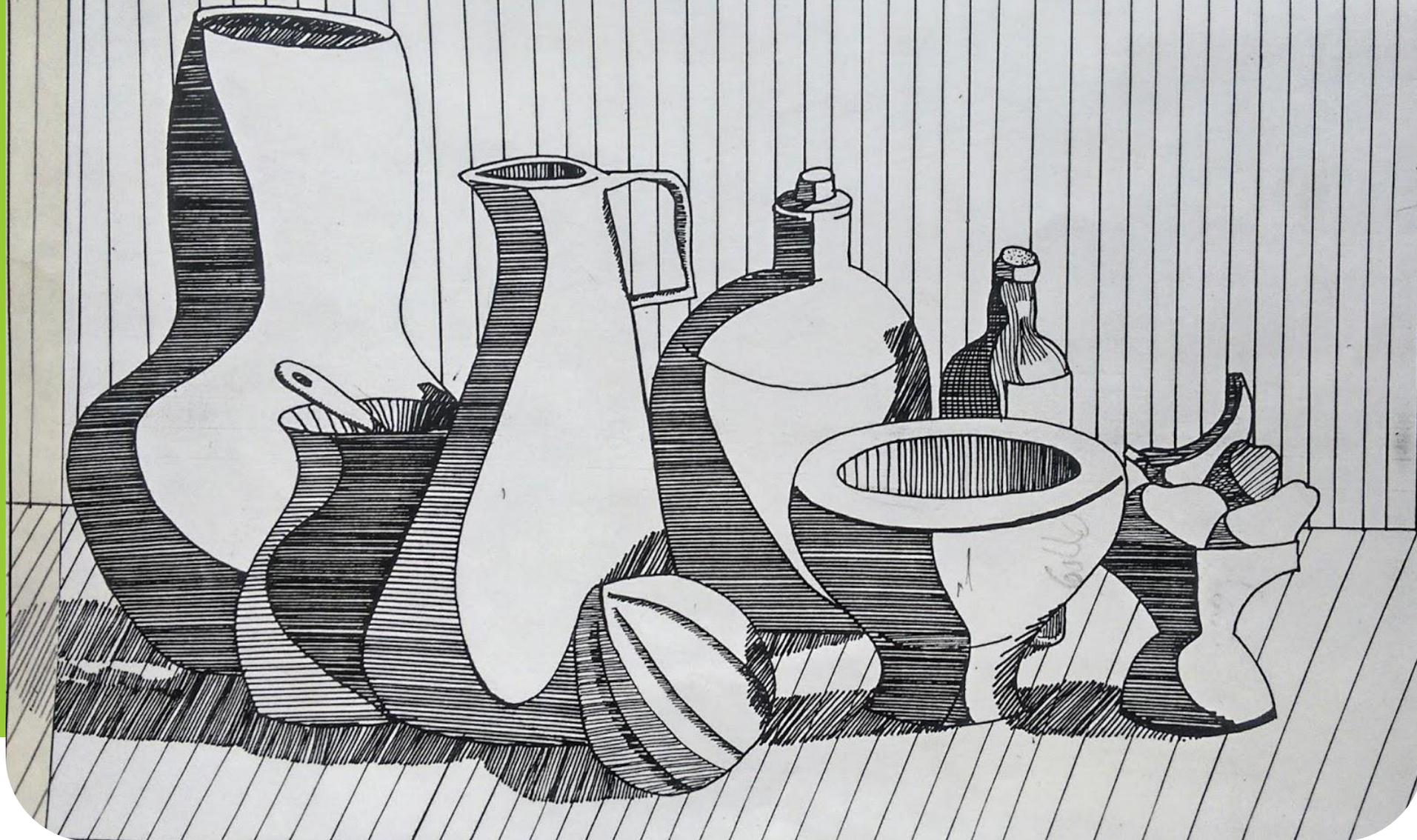
Funciones

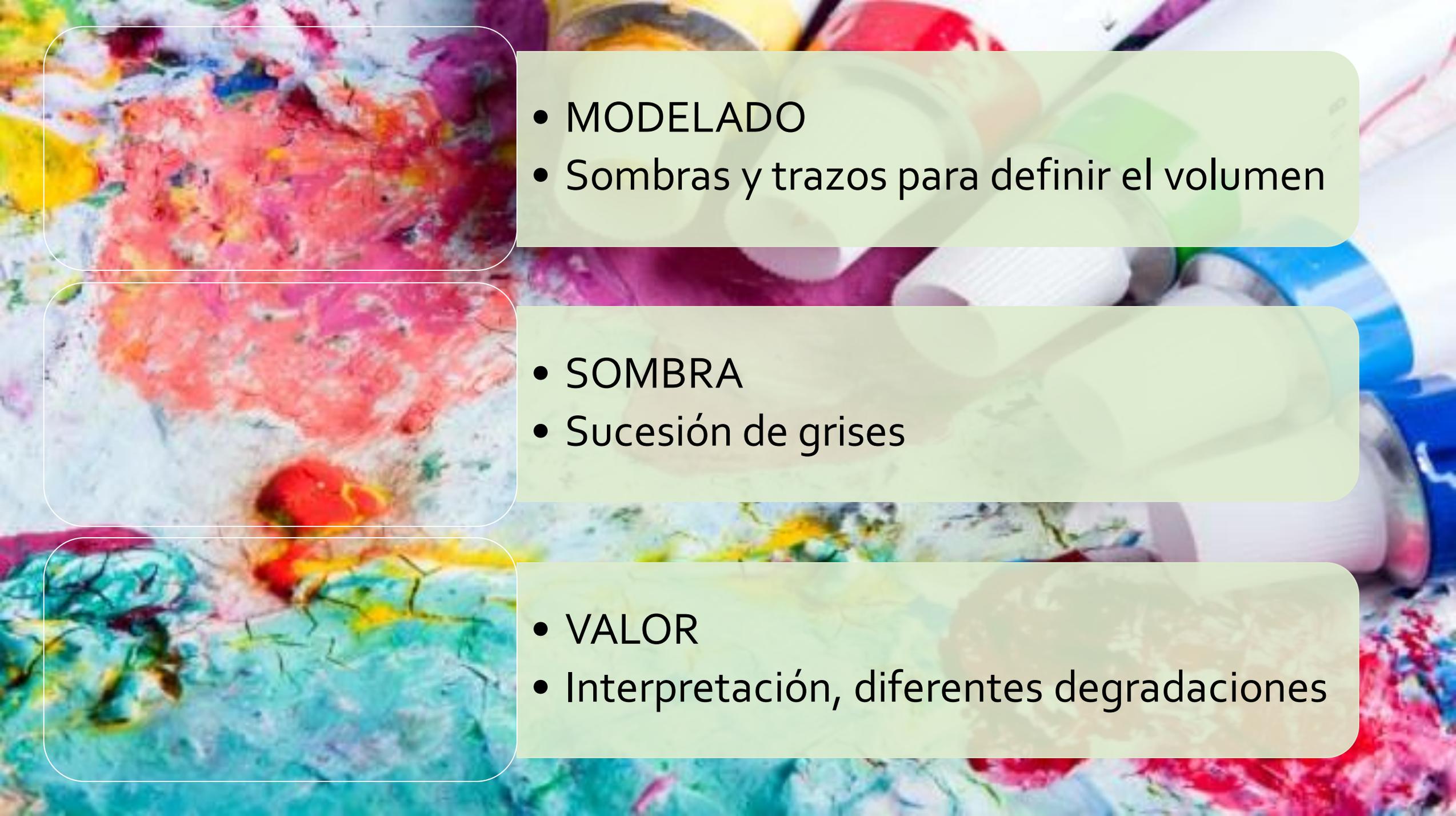
- Como creador de objetos bellos para disfrutar.
- Como estructurador de ideas
- Como creador y transmisor de conocimiento

Como ayuda educativa

- Medio para estimular la comunicación
- Estimula la imaginación
- Estimula la creatividad
- Favorece a la psicomotricidad fina
- Formación de su personalidad

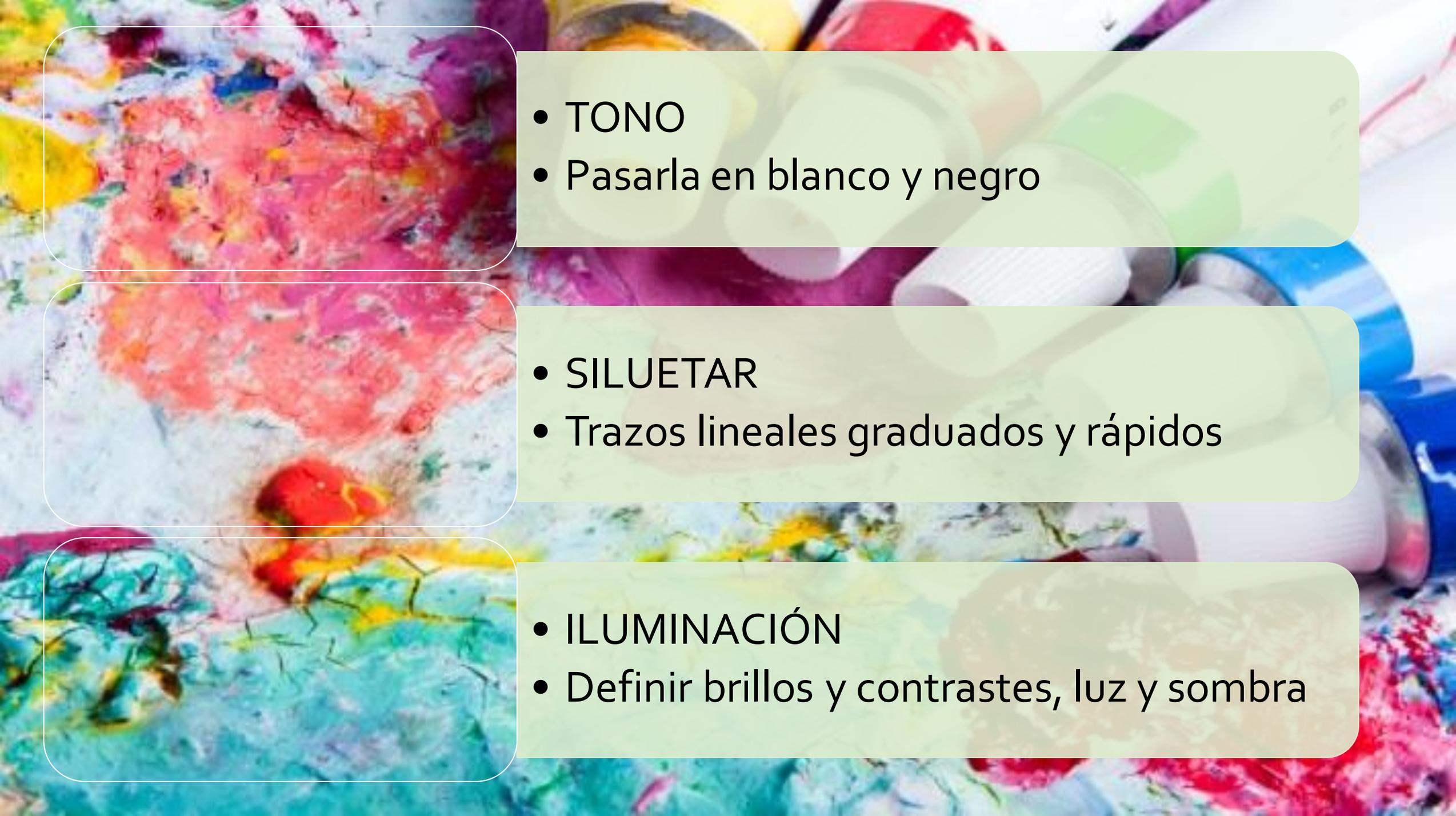
CARACTERÍSTICAS



- 
- **MODELADO**
 - Sombras y trazos para definir el volumen

- **SOMBRA**
- Sucesión de grises

- **VALOR**
- Interpretación, diferentes degradaciones

- 
- TONO
 - Pasarla en blanco y negro

- SILUETAR
- Trazos lineales graduados y rápidos

- ILUMINACIÓN
- Definir brillos y contrastes, luz y sombra

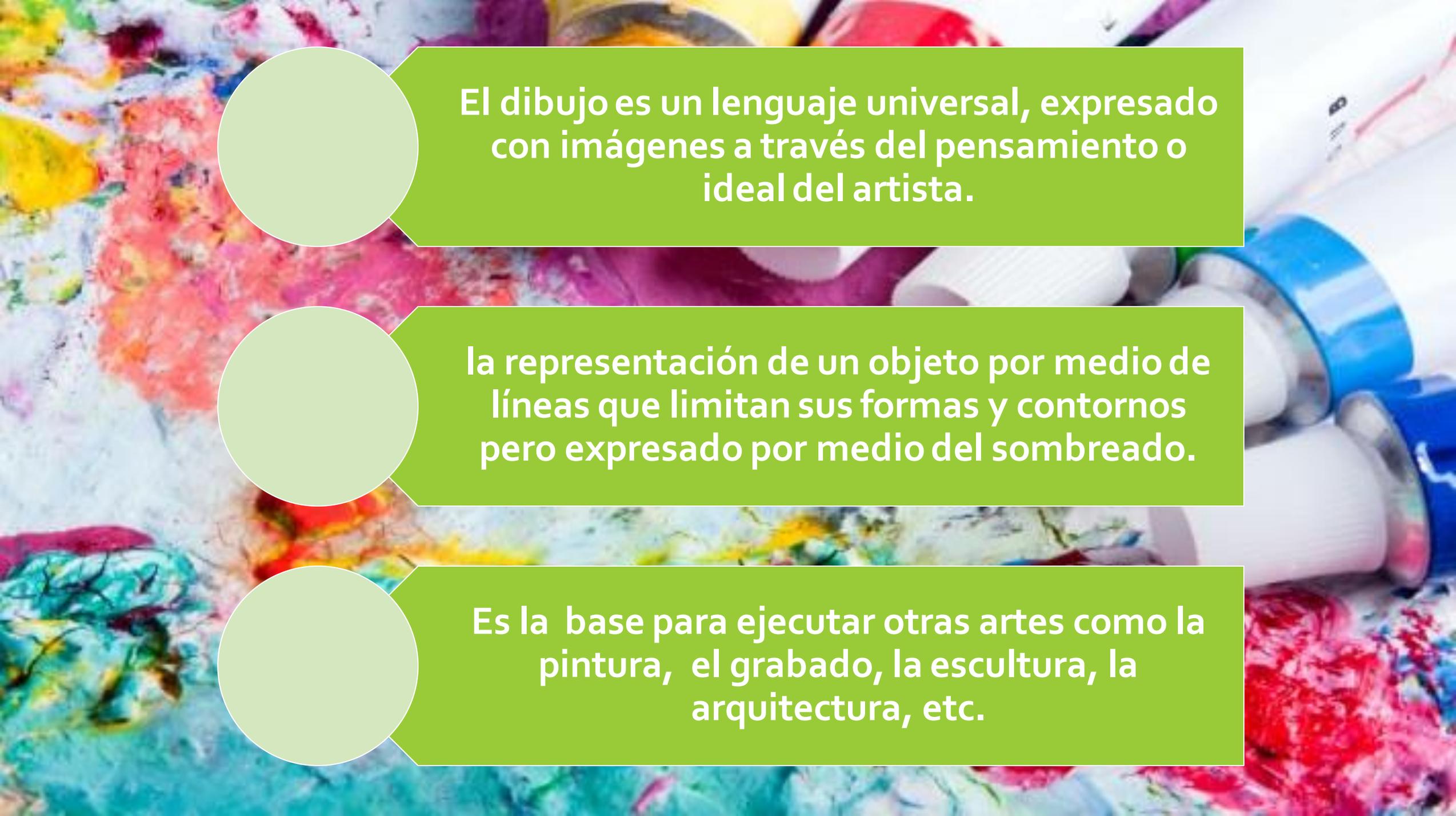
- 
- **CONTRASTES**
 - Comparación de dos tonos de sombras, son suaves

CUALIDADES ESTÉTICAS DEL DIBUJO

Representa objetos reales o imaginaria de forma gráfica.

Plasmar imágenes sobre un espacio plano de dos dimensiones, para terminar creando profundidad

Transmite ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, emoción y cultura estética



El dibujo es un lenguaje universal, expresado con imágenes a través del pensamiento o ideal del artista.

la representación de un objeto por medio de líneas que limitan sus formas y contornos pero expresado por medio del sombreado.

Es la base para ejecutar otras artes como la pintura, el grabado, la escultura, la arquitectura, etc.



Desarrolla la sensibilidad visual por medio de la observación al modelo con la ejecución de trazos bien definidos.

Permite grandes posibilidades expresivas que ayudan a desarrollar la formación creativa del estudiante. .

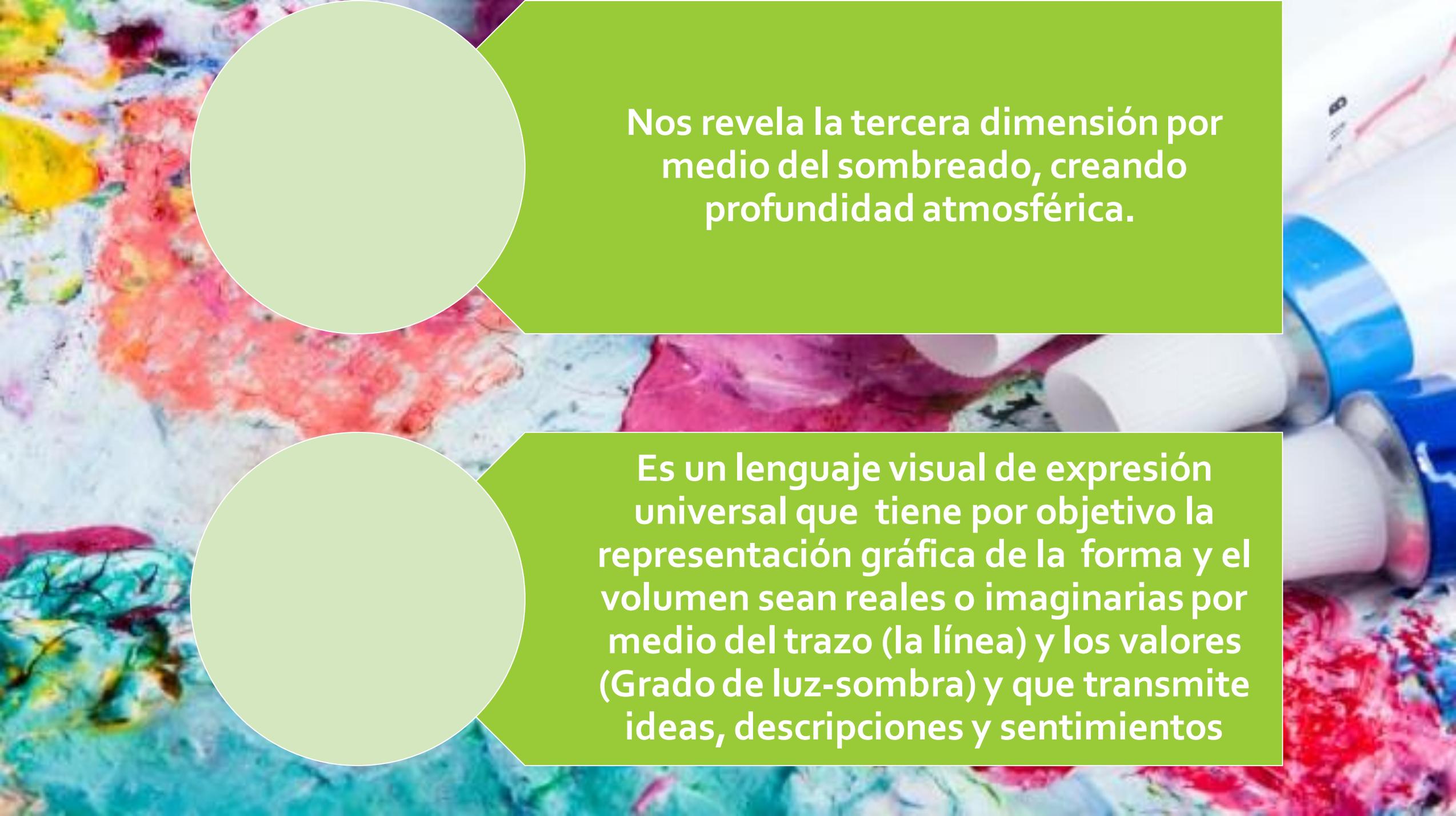
Permite crear formas satíricas de dibujos como la caricatura.



Desarrolla la sensibilidad visual por medio de la observación al modelo con la ejecución de trazos bien definidos.

Permite grandes posibilidades expresivas que ayudan a desarrollar la formación creativa del estudiante. .

Permite crear formas satíricas de dibujos como la caricatura.



Nos revela la tercera dimensión por medio del sombreado, creando profundidad atmosférica.

Es un lenguaje visual de expresión universal que tiene por objetivo la representación gráfica de la forma y el volumen sean reales o imaginarias por medio del trazo (la línea) y los valores (Grado de luz-sombra) y que transmite ideas, descripciones y sentimientos

CREACIÓN Y EXPRESIÓN



El dibujo es juego, es una actividad creativa, que desarrolla la imaginación del niño, que lo relaja y es fuente de satisfacción para él.

Impulsa su capacidad de simbolización, desarrolla su capacidad expresiva e impulsa su creatividad.

Podemos emplear el dibujo **cuando al niño le cuesta expresar con palabras sus emociones o sentimientos,**

Para que el dibujo sirva como medio de expresión

- Es importante que los adultos no juzguemos, corriamos, critiquemos el dibujo de los niños o lo comparemos con otros niños.
- **No debemos forzar ni obligar**, y también es importante que sea una actividad libre.

En el ámbito clínico

- Es una herramienta útil a psicólogos para analizar y estudiar el mundo emocional de los niños, y puede servir también de instrumento para que el niño canalice y exprese emociones.

El entorno cotidiano en la historia del arte

Análisis, valoración
y creación artísticas

A partir de
representaciones
del entorno
cotidiano

Diversos estilos y
épocas de la
historia del arte

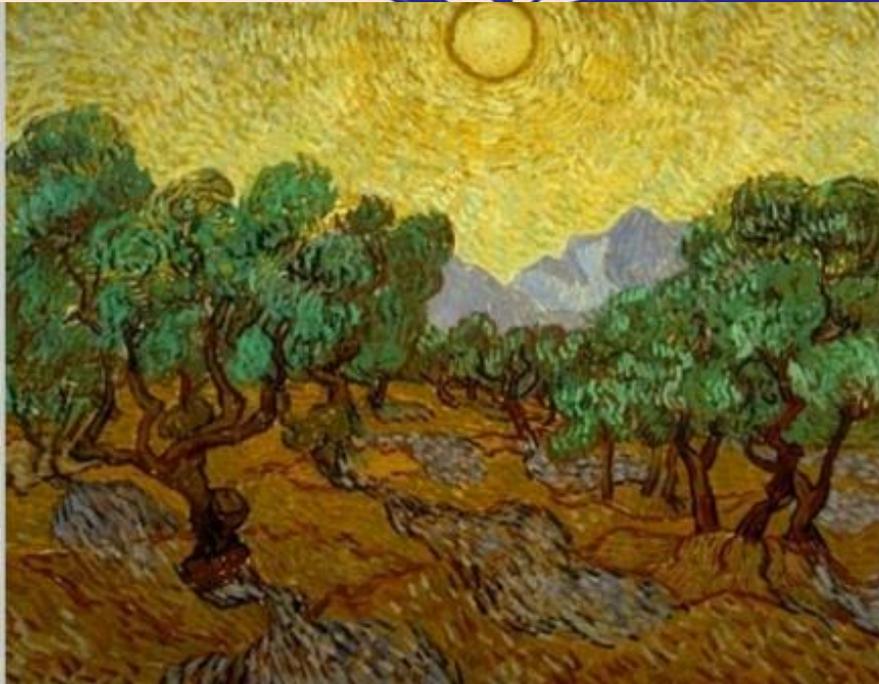
En la pintura y la
fotografía

Considerando

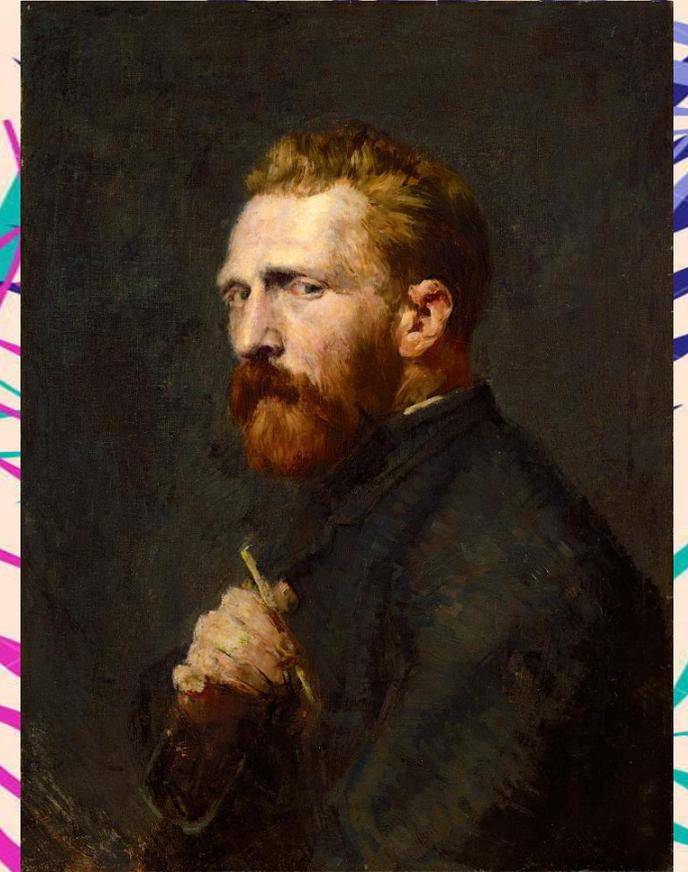
Vincent Van Gogh

Postimpresionismo (1885 y 1915)

Presento una vía divergente del impresionismo, donde los pintores hacen de la vida cotidiana su tema principal



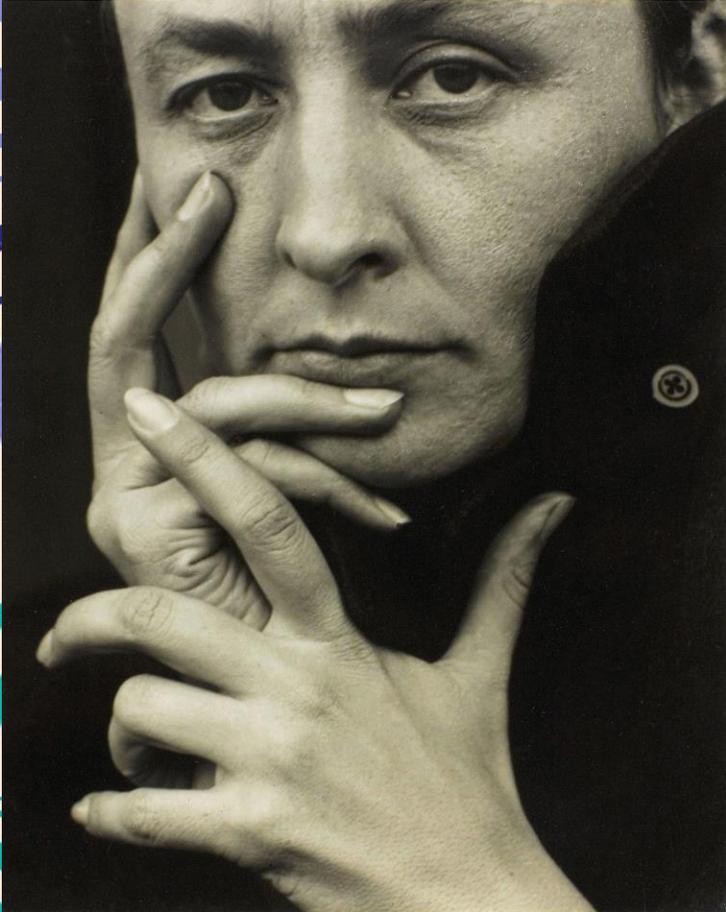
Vincent van Gogh (van-GO)
Olive Trees, 1889
oil on linen
29 x 36 1/2 in.



Georgia O'keeffe

Arte abstracto (1910)

El arte se ve como si contiene poco o nada de formas reconocibles o realistas al mundo físico. Se centra en los elementos formales tales como colores, líneas o formas.



Georgia O'Keeffe
Oriental Poppies, 1928
oil on canvas
30 x 40 1/8 in.

Berenice Abbott



Modernismo (1860-1970)

Realizadas en Europa y Estados Unidos, se caracteriza por el cambio de actitudes sobre el arte, el interés por acontecimientos contemporáneos y la libertad del realismo.



Berenice Abbott
Murray Hill Hotel: Spiral, 1935
gelatin silver print
9 3/8 x 7 1/4 in.

Folklore

Abarca todo lo popular: el arte, la artesanía, los útiles, los trajes, las costumbres, las creencias, la música, los bailes, los juegos, los gestos, el habla



Manifestaciones orales calificadas por arte popular, pero responde más a la denominación de arte verbal u oral.

Pueden ser cuentos populares, leyendas, mitos, proverbios, adivinanzas y poesía



Distintas técnicas y materiales

T R A D I C I O N A L E S

Dibujo a lápiz Se trata de la técnica más usada y difundida del mundo. Un buen lápiz de dibujo está determinado por la dureza de su grafo, ya que mientras más blando sea, más oscuro e intensa será la obra. Esta técnica se realiza con lápices de grafito o colores, inclinando el utensilio de forma suave sobre la hoja, y aplicando intensidad dependiendo del resultado que se desee.

2. Dibujo sepia: Se trata de una sustancia marrón. La técnica es empleada con lápices o barras de este material para dibujar, y es la misma del lápiz y el carboncillo.

3. Dibujo a sanguina: Este es otro material, pero esta vez rojizo y obtenido de hematites. Se puede usar diluida en agua o en barra y se emplea en retratos de estudio o desnudos artísticos.

4. Dibujo a tinta: Tinta china, es un material líquido usado en pinceles o plumillas. Con esta técnica puedes realizar dibujos lineales con tonalidades y se aplica en papeles de alto gramaje o en cartón.

MODERNOS

1. Dibujo a lápiz de tinta

También conocidos como Rapidograph, es una línea de lápices que pertenecen a la marca Rotring y que son ideales para realizar dibujos sencillos y precisos, con diversas puntas y tintas recargables.

2. Dibujo a rotulador o marcado

Una técnica bastante parecida a la anterior, empleada con diversos tipos y tamaños de marcadores o rotuladores recargables.

3. Dibujo en aerógrafo

Se trata de un rociador de aire comprimido con el cual puedes realizar pinturas o dibujos de gran detalle. Es especialmente usada en el body paint, donde la pintura corporal es rociada sobre el lienzo humano y por la suavidad de los acabados, suele ser una de las técnicas modernas preferidas.

4. Dibujo en tablas digitalizadoras

Se trata de un dispositivo con lápiz electrónico que se conecta a ordenadores y es ideal para ilustradores del mundo de los comics, videojuegos y cine.

PRINCIPALES MATERIALES

Lápiz de dibujo

Tinta china y de dibujo

Rotulador permanente
de colores

Carres conte

Plumillas metálicas y
palilleros

Rotulador promaker

Escritura china

Carboncillos, difuminos
y borradores

Mina de grafito

Carpetas

Minas dibujo 5.6

Rotulador calibrado

Rotulador tombow ABT

Reglas de dibujo

Grafito Acuarelable

Ceras Manley

Barras XL



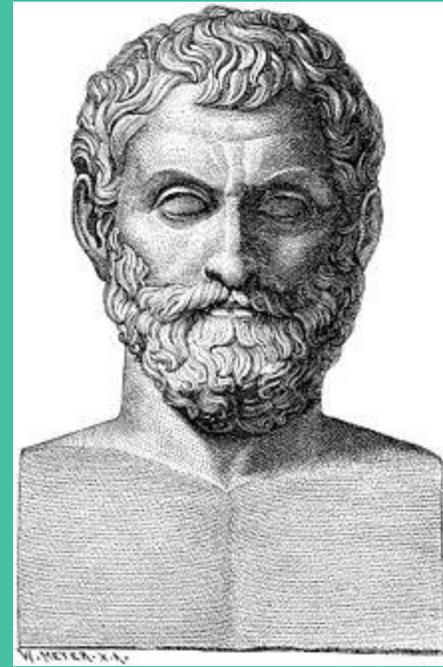
PRINCIPALES EXPOSITORES





PAPIRO DE AHMES

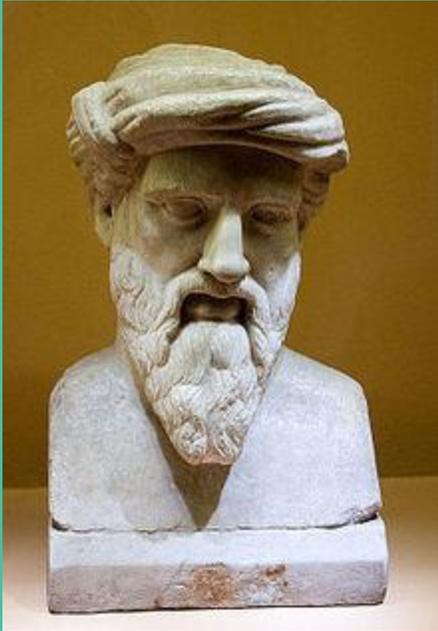
- Es un documento de carácter didáctico que contiene diversos problemas matemáticos.
- Mide unos seis metros de longitud por 32 cm de anchura. Se encuentra en buen estado de conservación.



TALES DE MILETO

624 a.C. - 548 a.C.

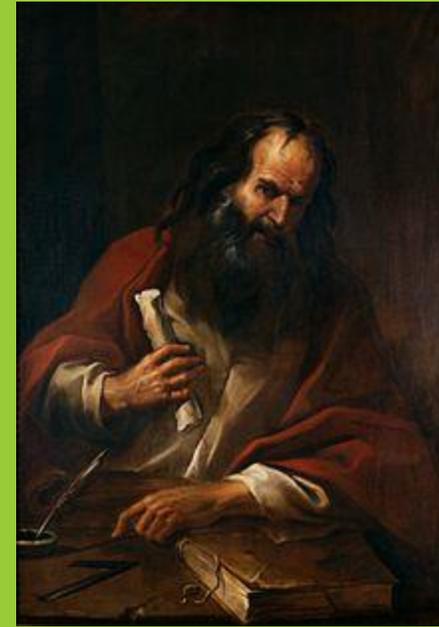
Se suele aceptar que Tales comenzó a usar el pensamiento deductivo aplicado a la geometría, y se le atribuye la enunciación de dos teoremas geométricos que llevan su nombre.



PITÁGORAS

(569-475 a.C)

Fue un filósofo y matemático griego considerado el *primer matemático puro*. Contribuyó de manera significativa en el avance de la matemática helénica, la geometría, la aritmética.



EUCLIDES

(325 – 265 A.C)

Fue un matemático histórico

Una superficie no tiene espesor, no tiene altura, por lo que tiene dimensión dos: ancho y largo.

Finalmente, un cuerpo sólido, como un cubo, tiene dimensión tres: largo, ancho y alto.



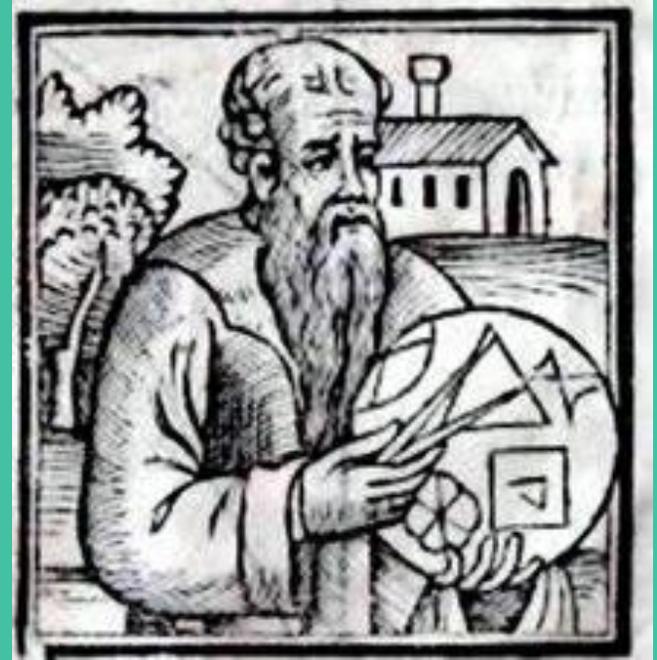
ARQUIMEDES

(287- 212 a.C)

fue

un físico, ingeniero, inventor, astrónomo y matemático griego.

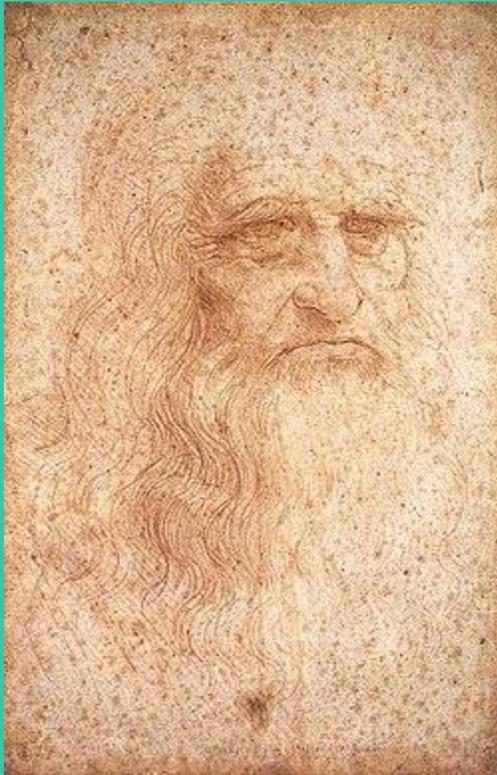
Conocido por inventar
Áreas de figuras curvas



Apolonio De Perge

(190 A.C- 262 A.C)

fue un geómetra griego famoso por su obra *Sobre las secciones cónicas*. Él fue quien dio el nombre de elipse, parábola e hipérbola, a las figuras que conocemos.

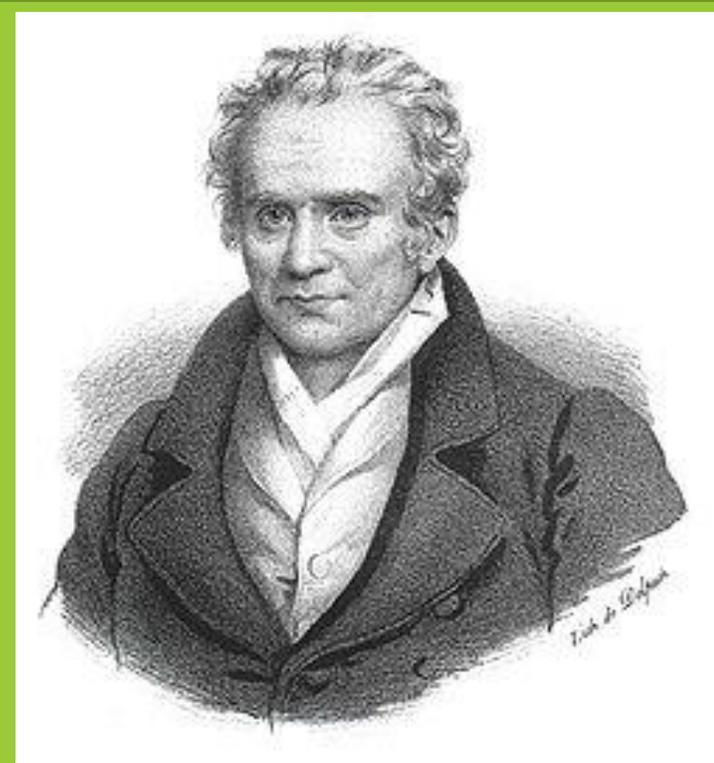


LEONARDO DA VINCI

(1452-1519)

fue un polímata florentino del Renacimiento italiano.

El conoció el valor de la ilustración para completar los dibujos de varias vistas



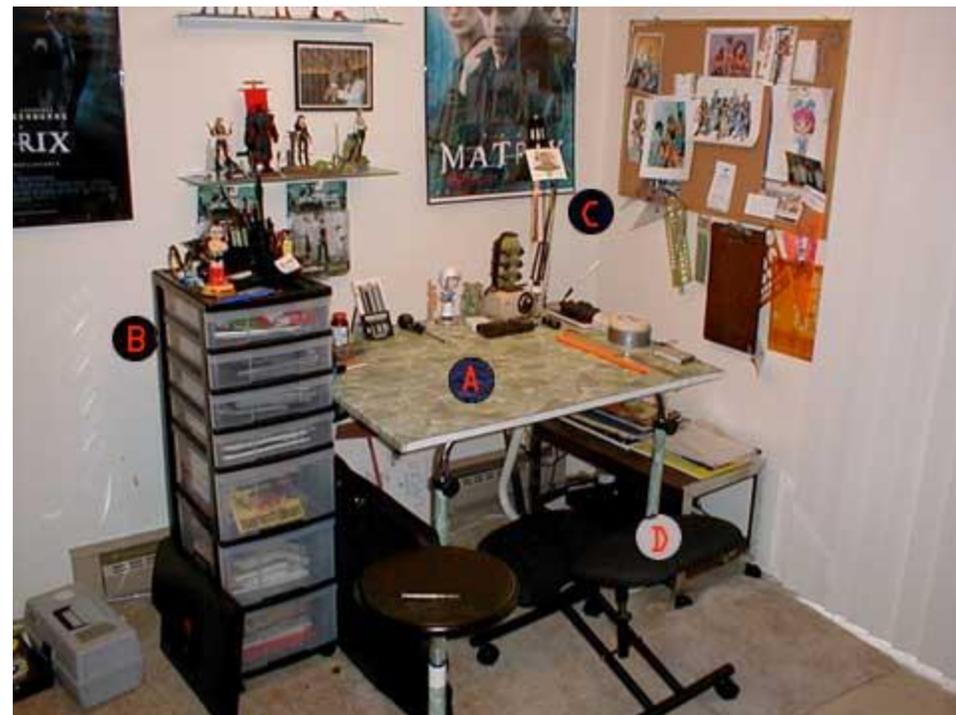
GASPARD MONGE

(1746- 1818)

fue un matemático francés, inventor de la geometría descriptiva.

Monge es considerado el inventor de la geometría descriptiva, sistema que permite representar superficies tridimensionales de objetos sobre una superficie bidimensional.

Medio para la creación individual y colectiva





Colectiva



Procesos

- **Apunte:** es el dibujo rápido que se usa para captar y recordar las características de lo que se va a dibujar después.
- **Boceto:** es la prueba del dibujo en un papel aparte. Sirve para ayudar a decidir el encuadre, la composición, qué elementos se incluyen
- **Encajado:** son las líneas generales que se trazan en el papel definitivo que sirven como base del dibujo.
- **Línea:** es el dibujo de los contornos. Se dibuja primero lo más general y después el detalle.
- **Valorización:** para conseguir más realismo y volumen, se sombrea las zonas más oscuras. Las zonas de luz se pueden aclarar borrando o usando un lápiz de color blanco o similar.



Procesos



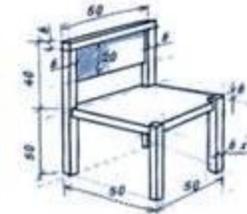
- **Color:** un dibujo puede llevar color, especialmente si está destinado a ser una ilustración (dibujo que acompaña a un texto en libros, carteles, etc.). El color se puede aplicar con varias técnicas: acuarela, tinta, lápiz de color, ordenador. El color puede ser plano (homogéneo) o con textura (aparición irregular que se puede conseguir con el material, el papel, la técnica, etc.).
- **Correcciones:** los errores se pueden corregir, borrando, cubriendo una zona del dibujo con pintura o un trozo de papel y dibujando sobre él, o escaneando el dibujo y modificándolo en un programa de retoque fotográfico
- **Proporción:** la proporción en el dibujo es muy importante, ya que está dará al objeto representado la armonía necesaria al relacionar correctamente todos los elementos que lo conforman.



Procesos



Dibujo a mano alzada, muy básico. Es la primera aproximación a la representación de la idea



Dibujo más elaborado, a mano alzada, con más detalles y con dimensiones



Documentación gráfica final, con dibujos delineados, cotas, detalles, cajetín de datos y todo en formatos normalizados

REFERENCIAS

- *VVAA.- Enciclopedia del Arte. Ed. Garzanti, Barcelona; 1991. Págs. 279-284*
- Esteban, E. (2020). Ayudar al niño a expresar sus emociones a través del dibujo. Recuperado 3 marzo, 2020, de <https://www.guiainfantil.com/educacion/ayudar-al-nino-a-expresar-sus-emociones-a-traves-del-dibujo/>