

**DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD
POR MEDIO DE
LA EXPRESIÓN GRÁFICA**

TESIS

PRESENTADA A LA JUNTA DIRECTIVA DE LA
FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
POR

JUAN RODOLFO MÉNDEZ LÓPEZ

AL CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE

ARQUITECTO

GUATEMALA, NOVIEMBRE DE 2000

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

D2
02
+ (922)

JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

Arq. Rodolfo Portillo Arriola	DECANO
Arq. Edgar A. López Pazos	VOVAL I
Arq. Jorge A. González Peñate	VOVAL II
Arq. Ermes Marroquín	VOCAL III
Br. Damaso Rosales	VOCAL IV
Br. Nery Barahona	VOVAL V
Arq. Julio R. Zuchini Guzmán	SECRETARIO

TRIBUNAL EXAMINADOR

Arq. Rodolfo Portillo Arriola	DECANO
Arq. Edgar A. López Pazos	EXAMINADOR
Arq. Cupertino González e	EXAMINADOR
Arq. Luis Fernando Salazar	EXAMINADOR
Arq. Julio R. Zuchini Guzmán	SECRETARIO

Arq. Oscar Henry Leiva	ASESOR
------------------------	--------

INDICE

Introducción	1		
Capítulo No 1			
1. Marco Metodológico	2		
1.2 Antecedentes del problema	2		
1.3 Importancia del problema	3		
1.4 Planteamiento del problema	3		
1.5 Cojetivo	3		
1.6 Las variables	3		
1.7 Los sujetos	4		
Capítulo No 2			
2 Marco teórico general			
2.1 La expresión	7		
2.2 El pensamiento	8		
2.3 La imaginación	8		
2.4 La imagen	8		
2.5 Las emociones	9		
2.6 La sensación	9		
2.6.1 Las sensaciones estáticas	9		
2.6.2 Las sensaciones cinestéticas	10		
2.6.3 Las sensaciones visuales	10		
2.6.4 Las sensaciones auditivas	10		
2.7 La percepción	10		
2.7.1 Percepción del espacio	11		
2.7.2 Percepción del tamaño	11		
		2.7.3 Percepción de la forma	12
		2.7.4 Percepción del movimiento	12
		2.7.5 Percepción del tiempo	12
	2.8	Definición de creatividad	13
		2.8.1 Fases de proceso creativo	13
		2.8.2 Los símbolos y la creatividad	15
		2.8.3 Elementos del pensamiento creativo	15
		2.8.4 Personalidad creativa	16
	2.9	La línea	18
	2.10	Textura visual	20
	2.11	Figuras básicas	20
	2.12	Forma	20
	2.13	Forma y figuras	21
	2.14	Espacio - tiempo	21
	2.15	Espacio positivo y negativo	21
	2.16	Equilibrio	22
	2.17	Énfasis	22
		2.17.1 Énfasis por direccionalidad	22
		2.17.2 Énfasis por colocación	22
		2.17.3 Énfasis por tamaño y número	22
	2.18	Simetría	23
	2.19	Asimetría	23
	2.20	Ritmo	23
	2.21	Color	24
		2.21.1 Colores primarios	24
		2.21.2 Colores secundarios	24
		2.21.3 Colores terciarios	24
		2.21.4 Colores análogos	25
		2.21.5 Colores complementarios	25
		2.21.6 Colores cálidos	25
		2.21.7 Colores fríos	25

2.218	Contraste simultáneo	26
2.21.9	Tono o tinte	26
2.22	Psicología del colore	26
2.23	El mundo tri – dimensional	28
2.24	Planos en movimiento	28
2.25	Proporción	30
2.26	Escala	30
2.27	El encaje	31

Capitulo No 3 37

3.	Guía didáctica	33
3.1	La enseñanza de la creatividad	33
3.2	Como desarrollar la creatividad	34
3.3	descripción de la metodología de la guía didáctica	35

Temas:

La línea	36
Figura básicas, planos, espacio, forma, movimiento, énfasis, color, escala, proporción	55

Conclusiones	91
Recomendaciones	91
Bibliografía	92

A MI FAMILIA PERO
EN ESPECIAL A MIS HIJOS
JUAN RODOLFO Y CARLOS ROBERTO
POR SU TIEMPO Y EN
MEMORIA DE MI ABUELA.

AGRADECIMIENTO

A TODAS Y CADA UNA DE LAS PERSONAS QUE DE UNA U
OTRA MANERA AYUDARON EN LA ELABORACIÓN DE ESTE
TRABAJO DE TESIS.

EN ESPECIAL AL ARQ. OSCAR HENRY POR ESTAR SIEMPRE
APOYÁNDOME.

INTRODUCCIÓN

En este mundo cambiante debemos estar dispuestos a inventar y descubrir estrategias innovadoras que nos permitan adaptarnos a los requerimientos presentes y futuros, a ser más eficaces y eficientes, a ser más productivos y capaces para responder a la demanda de la sociedad y a nuestras propias demandas. El proceso de enseñanza aprendizaje, está sujeto a la realidad por lo que debe proporcionar una formación equilibrada e integral que propicie conocer elementos para fortalecer el proceso de aprender a ser creativo, de actuar, de modificar, y también de aprender a aprender. Para ello se requiere de conocimientos, del desarrollo de habilidades y el cambio de actitudes.

Los objetivos principales de la Facultad son: la eficiencia, eficacia y productividad en las actividades académicas, en función de formar profesionales creativos y preparados para enfrentar la problemática actual y futura de la Arquitectura, con una visión estratégica en relación al contexto social, cultural, tecnológico y ambiental. Todo esto logrado a través de incrementar la efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la interrelación efectiva de la práctica con la teoría, en función del desenvolvimiento del Arquitecto, de estimular el interés de los estudiantes en la autoformación, el autoaprendizaje y el desarrollo de juicios y valores.

El presente trabajo servirá para la unificación de criterios y a la vez ser una guía de docencia con la cual el catedrático pueda hacer consultas y a la vez el estudiante; esta dirigida

al curso de Medios de Expresión, se pretende de esta manera, contribuir en algún aspecto a la formación del futuro profesional de la Arquitectura. El curso de Medios de Expresión se encuentra colocado en la red curricular en el primer semestre y en el área común para la carrera de Arquitectura.

El curso de Medios de Expresión, es fundamental para el curso de Dibujo Natural y es la puerta hacia el conocimiento, la comunicación, la expresión de ideas, sentimientos, sensaciones, etc. Para lograr esto, es necesario un cambio de actitud, tanto del estudiante como del catedrático y un cambio de actitud ante la vida. Esta tesis parte del principio que todo ser humano es creativo y que la creatividad se puede estimular y desarrollar.

El trabajo esta dividido en tres capítulos, en el primer capítulo se plantea el marco metodológico, el cual comprende los antecedentes de problema, la importancia del problema, el planteamiento, los objetivo, las variables y el sujeto de estudio; en el capítulo segundo, se plantea el marco teórico, el cual contiene los conceptos y los fundamentos teóricos del trabajo y en el ultimo capítulo está la guía didáctica en la cual se presenta la metodología didáctica que se sigue en este estudio y la forma de enseñar al estudiante a ser más creativo, también encontrara una variedad de ejercicios y ejemplos que servirán para la estimulación de la creatividad en el desarrollo del curso..

CAPITULO 1

Desarrollo de la creatividad por medio de la expresión gráfica

CAPÍTULO 1

1 MARCO METODOLÓGICO

Es donde indicamos el método, técnicas o procedimientos que va a utilizar en el trabajo, se indica los objetivos y las variables del mismo así como la población a estudiar.

1.2 Antecedentes del problema

En el año de 1995, la Facultad implementa el nuevo pensum de estudio, es así como el curso de Dibujo Natural, se convierte en el curso de Medios de Expresión; también se trasladan a este sus objetivo y sus deficiencias. Cumpliendo con esta nueva forma, ese mismo año cambia también el curso de Medios de Expresión, siendo este una asignatura fundamental y prerequisite para el curso de Dibujo Natural I. Entre los objetivos del curso está: estimular la observación y el desarrollo de las habilidades para el trazo, aprender a aprender, cultivar el conocimiento y la psicomotricidad.

Este trabajo es una tesis de aplicación ya que aquí se pondrá en práctica el método del doctor Mauro Rodríguez en su libro "Manual de Creatividad" y basándonos además en la Teoría Cognitiva del Aprendizaje que textualmente dice: "la conducta está en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes, ideas y percepciones de una persona de la forma en que esta las integra, organiza y reorganiza. El aprendizaje, según esta teoría, es un cambio más o menos permanente del conocimiento o de la

comprensión, debido a la reorganización tanto de experiencias pasadas como de la información."¹.

Haciendo un análisis podemos identificar algunas condiciones tales como anteriormente la Facultad de Arquitectura mostraba un bajo número de estudiantes por curso, esto ha ido cambiando ya que año con año el número de los mismo que se asignan un curso aumenta, por tanto, en un principio era solo un catedrático quien se encargaba de impartir del curso, pero con el aumento de estudiantes dejo de ser uno y en la actualidad son dos o más los catedráticos, y esto conlleva una diversidad de criterios para impartir el curso; a la fecha no se cuenta con un documento de apoyo para el curso de Medios de Expresión.

Durante el desarrollo del proceso de puesta en práctica e implementación de dicho pensum de estudios y con la identificación de las condiciones antes mencionadas, se ha detectado ciertas necesidades tales como:

- ✓ Elevar el nivel académico de los estudiantes.
- ✓ Unificación de criterios de los catedráticos.
- ✓ Metodología de enseñanza.
- ✓ Unificar criterios de evaluación.

Esta necesidades se detectaron luego de hacer un análisis conjunto con los catedráticos y en el caso particular como auxiliar del mismo; luego de esto se determina que estas necesidades influyen en el ***bajo nivel de creatividad de los***

¹ Enciclopedia de la Psicopedagogía, Pedagogía y Psicología, Editorial Océano/Cetrum, Barcelona, España, 1998.

estudiantes y bajo rendimiento en el curso de Medios de Expresión.

Tanto los catedráticos como el coordinador de la Unidad 1.2, coinciden en la elaboración de una propuesta para solventar la mayoría de las necesidades detectadas.

1.3 **Importancia del problema**

Los objetivos principales de la Facultad son: la eficiencia, eficacia y productividad en las actividades académicas, en función de formar profesionales creativos y preparados para enfrentar la problemática actual y futura de la Arquitectura, con una visión estratégica en relación al contexto social, cultural, tecnológico y ambiental. Todo esto logrado a través de incrementar la efectividad del proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la interrelación efectiva de la práctica con la teoría, en función del desenvolvimiento del Arquitecto, de estimular el interés de los estudiantes en la autoformación, el autoaprendizaje y el desarrollo de juicios y valores.

Por lo tanto es de vital importancia elaborar una propuesta ya que con esto se aportaría una solución para la unificación de criterios y el aumento del nivel de conocimiento.

Con lo anterior se contribuiría no sólo a acrecentar los conocimientos y la unificación de criterios para la impartición del curso así como una guía didáctica para el desarrollo del curso con base al programa.

1.4 **Planteamiento del problema**

Después de evaluar las necesidades y la importancia del problema la pregunta que cabe hacerse es: *¿Con un documento de apoyo para el curso de Medios de Expresión del pensum 95 de FARUSAC se podrá acaso elevar el nivel de creatividad en los estudiantes y la unificación de criterios en los catedráticos?*

1.5 **Objetivo**

Crear una guía didáctica para catedráticos y estudiantes y así unificar los diferentes criterios.

Si los catedráticos y estudiantes contaran con el apoyo de un documento guía que desarrolle el programa del curso de forma ordenada con teoría y ejercicios ejemplificados, se podrá con ello elevar el nivel de creatividad y la unificación de criterios entre los catedráticos.

1.6 **Las variables**

La variable independiente o causa del problema lo constituye el siguiente hecho:

- ◆ Falta de unificación de criterios

Esto ha sido determinado por los catedrático y auxiliares del curso con base en las observaciones y problemas que se han presentado cuando se ha impartido el mismo.

Mientras que la variable dependiente o efecto del problema radica principalmente en:

- ◆ El bajo nivel de creatividad en los estudiantes.

1.7 Los sujetos

La población son los estudiantes de tres secciones del curso de Medios de Expresión en escuela de vacaciones del año 1998, además las tres tenían las siguientes características:

- ✓ Mismo curso.
- ✓ Similar número de alumnos por aula.
- ✓ Igual contenido
- ✓ Igual programa
- ✓ Diferentes docentes.

Los aspectos que se tomaron en cuenta para la evaluación fueron los siguientes:

- ✓ Incrementar la creatividad
- ✓ Actitud del catedrático
- ✓ Estima personal del alumno
- ✓ Desarrollo del pensamiento abstracto
- ✓ Desarrollo de la psicomotricidad

A cada uno de estos cinco aspectos se le dio una ponderación en %, la cual varía según la importancia que tenga dentro del desarrollo del curso.

De las tres secciones evaluadas, dos de ellas utilizaron la metodología propuesta en este trabajo (sección A y B) y la

otra se dio con la antigua metodología y los resultados se observan en el cuadro siguientes.

Cuadro de Evaluación de las secciones A, B y C

Aspectos	%	Evaluados %			Objetivos
		A	B	C	
Incrementar la creatividad	35	33	30	15	El cuestionamiento, acopio de datos, incubación, iluminación elaboración y comunicación.
Actitud del Catedrático	25	25	20	15	Ser flexible, abierto, creativo, ser mediador entre los conocimiento y el alumno original
Estima personal	20	16	15	10	Conocerse a si mismo, tener soltura y libertad, capacidad de decisión, tenacidad
Desarrollo del pensamiento Abstracto	10	10	08	05	Observación, descripción de objetos, pensamiento lúdico
Desarrollo de la Psicomotricidad	10	10	10	10	Movimientos reflejos y básico, coordinación óculo manual, relación entre el cuerpo y los objeto y memoria visual
TOTAL	100	94	83	55	

En síntesis podemos decir que en las dos secciones que se valoraron cinco aspectos, cuatro tuvieron un incremento con respecto a la sección que no lo utilizó y uno de estos aspectos no tuvo variación.

En el primer aspecto aplicamos la metodología y logramos los objetivos deseados, incrementar la creatividad del estudiante ya que las secciones A y B alcanzaron un porcentaje arriba de la media, mientras que la sección C su porcentaje fue menor.

Segundo aspecto, las secciones A y B lograron alcanzar un porcentaje arriba de la media, mientras la sección C su porcentaje fue menor, la actitud del catedrático ante el alumnado es de vital importancia para el curso ya que este es el que estimula los sentidos y las sensaciones que el estudiante necesita para la estimulación de la creatividad.

En este tercer aspecto, los objetivos planteados fueron satisfactorios pues se elevó la estima personal ya que los resultados en las secciones A y B mantienen un porcentaje mayor al de la sección C.

En cuanto al cuarto aspecto, es importante mencionar que se logró desarrollar el pensamiento abstracto en las secciones A y B mientras que en la sección C, no se desarrolló este aspecto ya que no se aplicó la metodología correcta.

Y por último el desarrollo de la psicomotricidad, en la cual las tres secciones tienen la misma capacidad ya que es lo que se viene aplicando desde que el curso fue creado.

Analizando el recuadro las dos secciones en que se aplicó la metodología descrita en este trabajo, el estudiantado obtuvo mejores resultados, las secciones A y B el porcentaje de aprobados fue para la primera sección de 92% y la segunda del 85%, mientras que para la sección C el porcentaje fue del 44%. Es importante hacer notar que en las secciones en que se aplicó el método la cantidad de alumnos deserciones fue menor y el número de estudiantes reprobados fue mínimo (ver cuadro de secciones evaluadas).

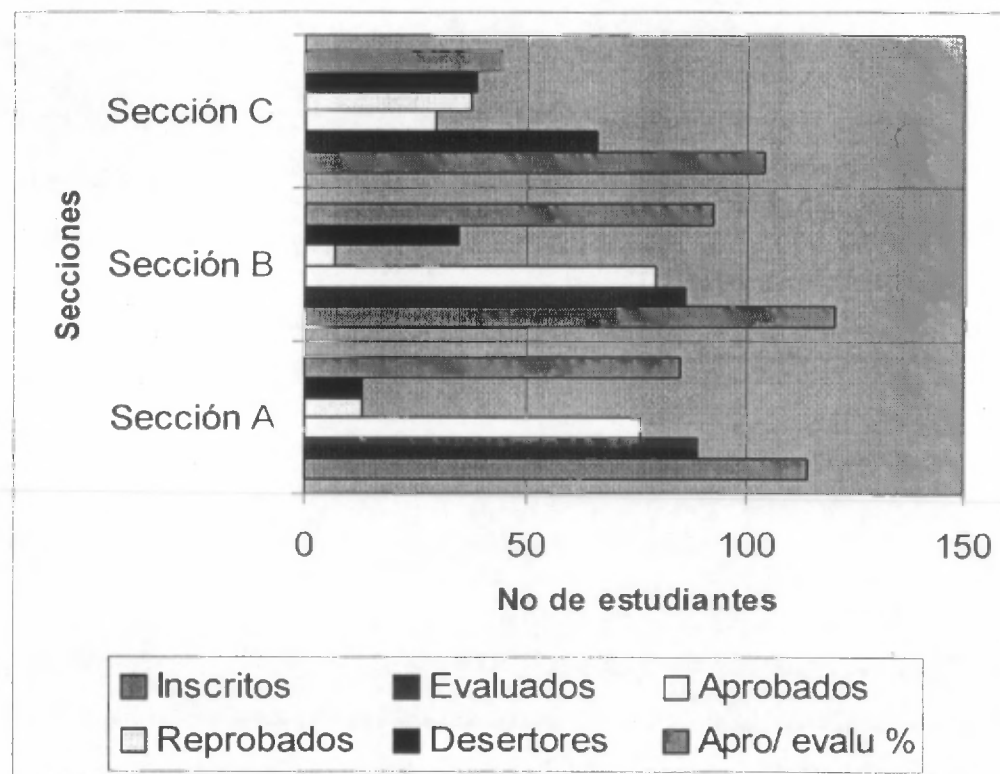
Los resultados que se obtuvieron fueron muy halagadores ya que como se expuso con anterioridad la mayoría de los estudiantes eran repitentes; y el grado de creatividad se incrementó sustancialmente el cual se puede comprobar con la calidad de sus trabajos y la observación realizada en clase.

Es necesario hacer énfasis en la importancia del catedrático ya que este es el eje central de la metodología para el éxito del curso, en estas dos clases los catedráticos se convirtieron en mediadores del conocimiento ya que ese es su papel en este trabajo.



Cuadro de secciones evaluadas

	Inscritos	Evaluados	Aprobados	Reprobados	Desertores	Apro/ evalu %
Sección A	114	89	76	13	13	85
Sección B	120	86	79	7	34	92
Sección C	104	66	29	37	38	44
Total	338	241	184	57	85	



CAPITULO **2**

Desarrollo de la creatividad por medio de la expresión gráfica

CAPÍTULO 2

2. MARCO TEÓRICO GENERAL

2.1. *La expresión*

La expresión nace con la vida, es la manifestación del ser. El grito del niño al nacer, es la primera forma en que podemos ver y oír al ser humano cuando nos comunica ¡Aquí estoy!, ¡Estoy vivo! ¡Soy yo!.¹ La expresión es un don y un arte; su función es la de establecer una armonía entre el individuo y la sociedad.

En estudios recientes los especialistas han llegado a la conclusión de que una educación que se proponga el cultivo y el desarrollo de los valores estéticos y artísticos, no solo posibilita el nacimiento de capacidades creativas, si no que, además libera a los alumnos de los traumas inconscientes que dificultan su correcta relación con el medio ambiente y con sus semejantes; es decir, le ofrece al estudiante formas distintas para expresarse y comunicarse mejor.

Toda nuestra existencia está referida al mundo en que vivimos y condicionada por elementos externos, que muchas veces limitan nuestra posibilidad de expresión. Vivimos en una constante relación entre nuestro yo y el mundo, la expresión ayuda en la medida que permite equilibrar dicha inter relación y nos auxilia a estar más

¹ Serfchovich Galia, Waisburg Gilda, (1987): Hacia una Pedagogía de la Creatividad, Editorial Trillas, México

adaptados a nuestra realidad, como sostiene Coreth “no somos objetos del mundo sino sujetos del mundo”²

Cada vez que ocupa su mente en una tarea que exige concentración, está aplicando su *potencia mental*. La utilizará cuando tenga que elegir entre las diversas opciones que se le ofrecen ante una decisión difícil, cuando trate de resolver un problema matemático y cuando concentre su atención para enfocarla en una idea o mantenerla fija en ella. La potencia mental es la capacidad de concentrarse cuando uno quiere, con toda la intensidad que quiere y durante todo el tiempo que quiere.³

Así cuando quiera poner sus ideas en práctica, recurrirá a su *resistencia mental*. El poder mental de resistencia es la capacidad de mantener un nivel incrementado de actividad sin distraerse ni desalentarse. Es la capacidad de persistir, de llegar al fin del recorrido. Cuando quiera añadir precisión y perspicacia a su pensamiento, tendrá que dar prueba de *coordinación mental*. La coordinación mental se compone de regulación, equilibrio y agilidad.⁴

² Serfchovich Galia, Waisburg Gilda, (1987): Hacia una pedagogía de la Creatividad, Editorial Trillas, México

³ Wujec, Tom. (1991): Gimnasia Mental: Editorial Martínez Roca, Barcelona, España

⁴ Wujec, Tom. (1991): Gimnasia Mental: Editorial Martínez Roca, Barcelona, España,

Y en los momentos en que necesite ser innovador y creativo, los músculos del pensamiento han de mostrarse dóciles y flexibles. La flexibilidad mental es la capacidad de pasar de un modo de pensamiento a otro; jugar con ella, descubrir nuevas combinaciones y buscar una dirección nueva. Se flexiona el concepto, se cambia el rumbo de las ideas y se obliga a la mente a adoptar posturas no habituales, a fin de explorar posibilidades nuevas. La flexibilidad mental corresponde al pensamiento artístico, a la creatividad, a las ideas geniales, etcétera.⁵

2.2 *El pensamiento*

Aprender es muy importante, pero lo es más **aprender a aprender**⁶, adquirir las capacidades, habilidades o destrezas que permitan el acceso personal a diversos contenidos. Al aprender va unido el almacenamiento de datos, mientras que el aprendizaje del **cómo** nos lleva a asegurar el proceso de formación de la inteligencia y el pensamiento, haciendo de ambos instrumentos útiles en manos de quien los posee y usa.

La conciencia de nuestro propio pensamiento, de su funcionamiento, operatividad y estructura, es lo que nos permite convertirlo en instrumento para el dominio de la cultura; esta capacidad humana de convertir nuestra propia actuación interna en tesis es el objetivo primordial de la educación y la enseñanza.

⁵ Wujec, Tom. (1991): Gimnasia Mental: Editorial Martínez Roca, Barcelona, España

⁶ Martínez Beltrán, José Ma. (1994): La Mediación en el proceso de aprendizaje. Editorial Bruno, Madrid, España

2.3 *La imaginación*⁷

La imaginación es la creación de imágenes con formas nuevas, es la representación de ideas que después se transforman en cosas materiales o en actos prácticos del hombre, es una función específica humana que ha aparecido y se ha desarrollado en el proceso del trabajo.

La imaginación tiene siempre como punto de partida la realidad objetiva y se manifiesta de una forma material. Este proceso está estrechamente ligado con la actividad práctica. En la práctica es donde aparecen las dificultades que estimulan a cambiar la realidad, a crear algo nuevo. La práctica sirve de criterio para medir la veracidad de la imaginación. La imaginación involuntaria es aquella que las imágenes e ideas aparecen sin una intención especial por parte del sujeto.

2.4 *La imagen*⁸

Toda imagen percibida o representada por nosotros aparece corrientemente en relación con un determinado significado, el cual se manifiesta en una palabra que se designa un objeto. Si aprendemos algo intuitiva o gráficamente, hacemos que nos devenga consciente el objeto; el contenido

⁷ Rubinstein, J. (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

⁸ Rubinstein, J. (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

intuitivo – sensible o lógico lo relacionamos con el objeto que aprendemos con su ayuda. Este contenido semántico es el denominador común de la imagen y el concepto de la palabra.

La palabra imagen deriva del latín imitari, que significa imitar. De modo que una imagen mental es una imitación interior o la representación subjetiva de un objeto percibido por imágenes mentales.

2.5 *Las emociones*⁹

La realidad objetiva es el origen de las emociones y de los sentimientos. El sujeto tiene una actividad emocional hacia los objetos y fenómenos del mundo real y los siente de distinta manera según las relaciones objetivas particulares en que se encuentran con ellos. Las emociones y los sentimientos son una de las formas en que el mundo real se refleja en el hombre.

2.6 *Las sensaciones*

La sensación va asociada directamente, a la motricidad, al proceder y a los órganos receptivos, por consiguiente, a la actividad de los efectos. La sensación es, primero, el factor inicial de una reacción

sensomotriz; y en segundo lugar, es el resultado de una actividad consciente.¹⁰

La sensación y la percepción están íntimamente vinculadas entre sí. Ambas son reflejos de la realidad objetiva, a través de los sentidos, cuya realidad existe independientemente de la conciencia e influye en los órganos sensoriales; en ello consiste su afinidad. La percepción es el devenir consciente del objeto mientras que la sensación es el reflejo de una sola cualidad sensorial. De esta manera la sensación y la percepción se distinguen como dos formas o relaciones distintas de la conciencia con respecto a la realidad objetiva; en ello estriba su diferencia propiamente dicha. La sensación y la percepción son, a la vez iguales y distintas.

2.6.1 *Las sensaciones estáticas*¹¹

Esta sensación nos informa de la situación de nuestro cuerpo en el espacio, de su posición y de sus movimientos activos y pasivos de los movimientos de cada una de las partes del cuerpo en su relación mutua.

⁹ Rubinstein, J, (1,984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

¹⁰ Rubinstein, J, (1,984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

¹¹ Rubinstein, J, (1,984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

2.6.2 *Las sensaciones cinestéticas*¹²

Gracias a estas sensaciones, el hombre puede determinar con los ojos cerrados la posición y el movimiento de sus miembros. Estas sensaciones participan más o menos en la elaboración de hábitos. El aspecto esencial de la automatización de los movimientos es el paso del control a través de su ejecución por lo externo y propiciadores.

2.6.3 *Las sensaciones visuales*¹³

Son muy importantes para el conocimiento del mundo que nos rodea. Ellas transmiten al hombre datos extremadamente abundantes y muy diferenciados. El sentido visual nos facilita una percepción relativamente completa y más auténtica de los objetos. Las percepciones visuales son las más objetivadas, son las percepciones objetivas del hombre.

2.6.4 *Las sensaciones auditivas*

El oído tiene un significado especial para el ser humano, por servirle para la percepción de habla y de la música.

¹² Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

¹³ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

Música mental: toque con el oído de su imaginación distintos temas musicales. Oiga la melodía, considere la orquestación y la letra si es que la hay.

Sonidos interiores: fórmese una imagen mental de cada uno de estos sonidos (lluvia, viento, cascada)

En un auto, el sonido de un portazo, chirriar de frenos

El sonido producido por un animal: el ladrido, rugido de león.

Sonido abstractos: esfuércese para oír mentalmente como podrían ser estos sonidos: sonidos brillantes, claros, apagados, horribles, alegres. Etc.

2.7 *La Percepción*¹⁴

A primera vista podría afirmarse que todos percibimos lo mismo, dada la presencia de los objetos y nuestro común uso de los sentidos. Sin embargo, podemos darnos cuenta de las diferencias individuales en el hecho de percibir; las experiencias previas lo enriquecen o limitan.

¹⁴ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

La percepción, por tanto, ha de considerarse como dependiente de un entorno de experiencia: es tanto más rica cuanto más se explora el entorno con amplitud, precisión, riqueza y duración; pero debe considerarse al mismo tiempo como algo perteneciente al interior de uno mismo, con intervención de la memoria, del conocimiento, de los significados y expectativas del individuo.

La percepción implica, la actividad simultáneamente coordinada de varios sistemas sensoriales, el esquema previo se va acomodando y transforma tanto lo que percibe como al sujeto. La información incide en los sentidos y logra una transformación; dirige la exploración para tener más información y se modifica de nuevo. La estructura perceptiva del individuo es un sistema cíclico que se alimenta a sí mismo, si bien ha de incluir un elemento de mediación que asegure la dirección de la percepción y la llegada de un esquema cada vez más correcto y elevado en su rango de complejidad y abstracción.

2.7.1 *Percepción del espacio*¹⁵

La percepción del espacio abarca la percepción de la distancia a que se encuentran los objetos respecto de nosotros o entre sí mismos; además, abarca también la percepción de la dirección en que se encuentran, del tamaño y de la forma de los objetos.

¹⁵ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

El hombre como ser óptico se orienta en el espacio principalmente basándose en datos visuales; sin embargo la percepción de espacio, la situación de los objetos en el espacio, su tamaño, contorno y relieve, lo mismo que su reposo y movimiento, se efectúa por regla general, mediante el ojo en movimiento. Por consiguiente el ojo, lo mismo que la mano, pueden tantear el objeto y funciona también como dispositivo métrico.

2.7.2 *Percepción del tamaño*¹⁶

El tamaño que se perciben los objetos depende de su ángulo y de la distancia desde donde se mira. Si conocemos el tamaño de un objeto, determinamos su distancia a base de un ángulo; inversamente, si conocemos la distancia a que se encuentra el objeto, determinamos el tamaño del mismo por medio de las medidas de sus ángulos.

La facultad del ojo de comparar los tamaños espaciales, la dirección y la distancia en que el objeto se halla con respecto al observador se denomina medida óptica. La medida óptica tridimensional o sea la facultad de comparar las formas espaciales que se extienden en tres dimensiones, comprenden la de superficie y la de profundidad.

¹⁶ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

2.7.3 *Percepción de la forma*¹⁷

Es premisa de la percepción de la superficie la clara diferenciación de los contornos. Esta depende de la precisión de la reproducción de la imagen recibida en la retina; es decir, de la precisión o nitidez de la vista. La percepción del objeto en sus tres dimensiones se ejecuta por medio de la percepción de profundidad, los objetos que se hallan más próximos parecen algo más pequeños. Con ello se compensa el efecto de acortamiento de la perspectiva. Por otra parte juega también un papel esencial en la constancia de la percepción de las formas, la imaginación y la experiencia.

2.7.4 *Percepción del movimiento*¹⁸

Cuando en el espacio se mueve un objeto, percibimos sus movimientos a base del hecho de que abandona los puntos de la visión óptima, induciéndonos a que movamos los ojos o la cabeza, para poder volver a fijarle en nuestra vista. El desplazamiento de un punto con respecto a la posición de nuestro cuerpo nos demuestra su cambio de sitio en el espacio.

La percepción del movimiento no puede explicarse sólo por el movimiento de los ojos. Simultáneamente percibimos el movimiento de dos direcciones opuestas, aunque el ojo evidentemente, no puede moverse simultáneamente en direcciones opuestas. Por otra parte, puede producirse la impresión de movimiento, aunque falte un movimiento real y ello cuando en un corto espacio de tiempo se suceden en una pantalla una serie de imágenes que se reproducen determinadas fases del movimiento de un objeto y esto se llama efecto estroboscópico.

2.7.5 *Percepción del tiempo*¹⁹

En la percepción del tiempo distinguimos: la sensación de la duración que forma la base sensible directa, que se debe esencialmente a la sensibilidad.

Una característica peculiar del tiempo es su irreversibilidad. Podemos volver a un lugar en el espacio del cual partimos, pero no podemos hacer lo mismo con el tiempo que ha pasado.

¹⁷ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

¹⁸ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

¹⁹ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España,

2.8 Definición de creatividad

En este trabajo se propone una definición sencilla de la palabra **creatividad**: es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas.²⁰

La palabra cosa se toma en el sentido más amplio, que incluye prácticamente todo. Un método, un estilo, una relación, una actitud, una idea puede ser objeto de la creatividad, es decir, cabe considerar las creaciones no sólo por su fondo o contenido, sino por su forma. La creatividad, en cuanto cualidades humanas, es un hecho psicológico. Es nuevo lo que se le ha ocurrido a un individuo y lo ha descubierto, y no importa que en otro lugar del mundo otra persona haya llegado a lo mismo. La novedad puede ser grande y trascendente, como la de quien inventó el transistor o la televisión a colores; o puede ser más modesta, como la quien escribe un sencillo cuento para entretener a sus hijos.

El tema del valor es aún más evasivo y subjetivo que el de la novedad. ¿Quién es el juez de lo valioso? En términos generales podemos distinguir tres grados o niveles para valorar el producto:²¹

- a) El producto es valioso para el círculo afectivo del sujeto creador.
- b) Es valioso para su medio social.

²⁰ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

²¹ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

- c) Es valioso para la humanidad.

Resulta así tres niveles de creatividad, que podemos llamar:

- a) El nivel elemental o de interés personal.
- b) El nivel medio o de resonancia laboral y profesional.
- c) El nivel superior o de la creación trascendente y universal.

*Todo se puede hacer rutinariamente y todo se puede hacer creativamente. La creatividad, más que una agudeza intelectual o que una habilidad es una actitud ante la vida, ante cualquier situación y aspecto de la vida.*²²

2.8.1 Fases del proceso creativo²³

Esté proceso según Mario Rodríguez Estrada esta dividida en seis etapas, estas son:

a) El cuestionamiento

Consiste en percibir algo como problema, en tomar distancia de la realidad para distinguir el problema del objeto. Es fruto de la inquietud

²² Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

²³ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

intelectual, de curiosidad bien encauzada, de interés, del hábito de reflexión, de capacidad de percibir más allá de lo que las superficies y apariencias. El que no tiene preguntas no encuentra respuestas. El que no busca nada no encuentra nada.

b) Acopio de datos

Unas vez el sujeto tiene la idea en la mente, esta debe salir al campo de los hechos. El Arquitecto sale al campo a tomar los datos necesarios para la planificación del proyecto que va a desarrollar. Esta es la etapa de las observaciones, viajes, lectura, experimentación y conversaciones con personas conectadas al tema. El creador potencial necesita procurarse el mejor material para que la mente trabaje sobre terreno sólido y fértil.

c) Incubación e iluminación

A la tercera etapa los antiguos lo llamaron incubación. Es la digestión inconsciente de las ideas, es un período silencioso, aparentemente estéril, pero en realidad de intensa actividad; se puede comparar como el embarazo, el cual también termina con una iluminación. ¿Cómo se manifiesta la inspiración? Para el científico es la hipótesis lo que explica el hecho, para el artista, es la forma deseada y buscada, y para cualquier persona, es la solución al problema. A veces la

luz llega cuando el sujeto ni siquiera pensaba en el tema.

d) Elaboración

Esté es el paso de la idea luminosa a la realidad externa; el puente de la esfera mental a la esfera física o social. Se trata de ejecutar la obra en sí, de demostrar la hipótesis, etc. Suele ser trabajo de tecnología, de relaciones humanas, de disciplina, y también de nueva creatividad. Llega a darse el caso de que llevar a la obra una idea brillante requiere más creatividad que haberla pensado.

e) Comunicación

Cuando un niño ha construido o dibujado algo, es normal que corra a mostrarlo a su padre. Esta reacción naturalísima indica que el proceso creativo aun concluir. Si la esencia de la creatividad es lo nuevo junto con lo valioso, lo nuevo - valioso pide a gritos darse a conocer y tanto más cuando más nuevo y valioso sea.

Así se cierra un ciclo que empezó con una inquietud, con una admiración y con una pregunta, es decir, con un cuestionamiento. Este punto inicial y motor de la creatividad habla con elocuencia de la importancia de saber preguntar ¿cómo?, ¿Por qué? ; y de la importancia de pensar habitualmente que todo puede ser mejorado en alguna forma.

2.8.2. *Los símbolos y la creatividad.*

A través de los símbolos el hombre está en condiciones de poseer, percibir y tener juntas a la vez miles de cosas, desde la más heterogénea hasta las más remotas. Los símbolos proveen las bases para crear, porque las creaciones son, ante todas combinaciones.²⁴

En esta misma línea funcionan a su vez tres motores poderosos de la creatividad:

- a) Como la tendencia a la autorrealización. Sólo quien vive en un mundo simbólico puede tener estas tendencias que apuntan al futuro.
- b) Como la conciencia de ser finito y de disponer de un tiempo limitado y de estar destinado a morir, esto causa en el hombre una especie de rebeldía contra este destino y origina el impulso a luchar por permanecer, por no morir del todo.
- c) Como el poder de jugar. El juego está basado en los símbolos y el hombre, al poder jugar mentalmente con las ideas, inicia nuevas realidades originales y flexibles. El que juega crea y el que no juega no crea.

²⁴ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

2.8.3 *Elemento del pensamiento creativo*

Dejemos bien sentado que todos piensan, que los conceptos emergen cuando los caracteres de las cosas son abstraídos y luego sintetizados y generalizados por la mente humana; que pensar es relacionar y que relacionar y combinar es crear. Por consiguiente no existe una diferencia esencial entre el pensamiento creativo y el pensamiento ordinario. Como todo está relacionado con todo, y como una de las leyes de la mente es la asociación, cualquier pensamiento es potencialmente creativo.²⁵

J.P. Guilford investigador de este tema destaca cuatro factores que son:²⁶

- a) ***La fluidez***
es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.
- b) ***La flexibilidad***
es la variedad de ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una idea a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

²⁵ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

²⁶ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México

- c) **La originalidad** es la anomalía relativa de las ideas producidas. Solo a un pequeño grupo de personas se les ocurren ideas, y éstas son llamadas originales.
- d) **La viabilidad** es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente son muy acertadas, pero que resultan difíciles o imposibles de realizar.

2.8.4 Personalidad creativa²⁷

La mayoría de personas que son creativas tienen ciertas características en común y están divididas en tres áreas:

2.8.4.1 Características cognoscitivas

- a) **Fineza de percepción:** la percepción provee la materia para el trabajo del pensamiento. El sujeto es buen observador y sabe captar al mismo tiempo los detalles y las situaciones globales.
- b) **Capacidad intuitiva:** percepción interna e instantánea de realidades complejas; es una forma de pensamiento en la cual el manejo

de los datos es más inconciente que consciente.

- c) **Curiosidad intelectual:** apertura a la experiencia, flexibilidad de la mente, que no se deja encerrar en las rutinas y áridas de lo ya conocido y de lo ya sabido.
- d) **Imaginación:** Elabora y remodela los materiales que ingresan a la mente a través de la percepción, pero no se trata de la imaginación que vuela loca, sino de una imaginación que vuela y aterriza una y otra vez o si así se quiere de una fantasía ligada a la realidad.
- e) **Capacidad crítica:** Permite distinguir entre la información y la fuente de esta.
- f) **Curiosidad:** se vive en constante cuestionamiento. Hay un gran parecido entre un genio y un niño ya que ambos tienen un alto grado de capacidad para asombrarse y de preguntar una y mil veces ¿por qué?.

2.8.4.2. Características afectivas

- a) **Soltura y libertad:** los creadores conservan algo de niños, el sentido que juegan y se divierten, sin ataduras, sin prejuicios.

²⁷ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México,

- b) **Pasión:** para ser creador hay que ser capaz de entusiasmarse, comprometerse y luchar, tener suficiente energía interior y un espíritu juvenil.
- c) **Audacia:** es la capacidad de afrontar los riesgos, se atreve a apartarse lo conocido, de arriesgarse, rebeldía.
- d) **Profundidad:** es la facilidad para ir más allá de la superficie y sumirse en profundas reflexiones.

2.8.4.3 Características de la voluntad

- a) **Tenacidad:** implica constancia, esfuerzo, disciplina, trabajo arduo y lucha.
- b) **Tolerancia a la frustración:** debe saber vivir en tensión, porque el material que maneja es ambiguo, evasivo e imprevisible.
- c) **Capacidad de decisión:** la misma naturaleza de los problemas creativos exige saber moverse y definirse en condiciones de incertidumbre, oscuridad y riesgo.

Hay algo que hacer notar, la persona que cultivo su creatividad desde muy temprana edad, logra conservarla viva, hasta el ocaso.

2.8.5 La relación que existe entre el cerebro y la mano ²⁸

Se puede hablar de una mano cerebral, sensitiva y motora, porque la mano exterior se halla interiorizada en el cerebro o si se quiere, el cerebro se ve exteriorizado en la mano. Todo nuestro cuerpo se haya presente en nuestros dibujos y en nuestros gestos y ademanes, por esa razón los grafólogos buscan nuestra personalidad en los trazos de nuestras manos.

El dibujo y las artes plásticas son expresiones creativas personalizadas y a la vez son actividades terapéuticas, porque liberan, relajan, reequilibran, todo esto gracias a la mano. La mano tiene un gran poder de comunicación. Con la mano no solo expresamos lo que somos sino que también es una forma de lo que hemos llegado a hacer. También aquí se quiere hacer hincapié en lo valioso que es el lenguaje, ya que en si es una creación continua, de donde hablar es crear. Lo curioso y admirable del lenguaje, lo que hizo de él fuente inagotable de creatividad y de progreso, es que este medio de comunicación externa se internalizo; el pensamiento es un lenguaje interno.

²⁸ Rodríguez Estrada, Mauro, (1,985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México,

2.9 La línea

El uso rápido y significativo de la línea es esencial para la comunicación en el diseño - grafismo. En el principio se piensa en la línea como un borde o contorno, pero la línea puede describir una variedad de otros elementos. Es la base de la mayor parte de la comunicación. Al igual que muchos aspectos del proceso de diseño, la línea posee una variedad de niveles de refinamiento y significado.

En geometría, una línea tiene solamente una dimensión: largo. Pero en la naturaleza la línea no existe como tal. Es nuestra percepción visual la que las determina, la de distinguir las aristas de los cuerpos sólidos, los bordes de los planos y las uniones de estos elementos. Estas líneas contribuyen considerablemente a dar cualidades expresivas a las formas²⁹.

Cada tipo de línea posee un sentido psicológico especial, en correspondencia con las formas y circunstancias que se contempla y de acuerdo con las sensaciones que producen. Así las líneas de suave ondulación corresponde a lo que conocemos como gracia, flexibilidad y elegancia. Las curvas más cerradas sugieren voluptuosidad y ampulosidad. Las rectas en cambio dan la sensación de solidez, fuerza, firmeza



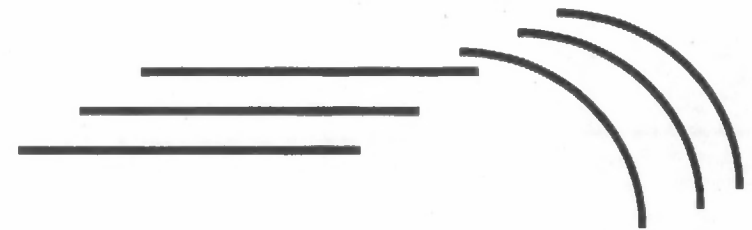
²⁹ Lockard, Willian K, (1,981): El Dibujo como Instrumento Arquitectónico, editorial Trillas, México

y poder. Las primeras sugieren el principio femenino y las segundas el masculino.³⁰

Además, la línea posee un valor que se denomina dinámico en relación con nuestro cuerpo. Si proyectamos nuestra propia relación dinámica con la gravedad, los elementos horizontales se perciben como si tendieran a una condición estática. Las verticales son estables, pero están cargadas de movimiento potencial. Al igual que nosotros, deben mantener el equilibrio o caer. Las diagonales evocan mayor actividad.

Las líneas de una composición pueden ser de tres clases:

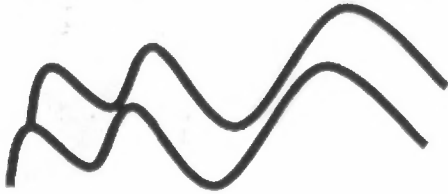
- a) Líneas que se siguen o tienen repetición (continua). Se usan para dar unidad a la composición; constituyen la armonía más simple.



- b) Líneas de oposición, como las diagonales de un rectángulo que refuerzan y estructuran, sirviendo de contraste a las líneas principales.
- c) Línea de transición, que armonizan a las opuestas. Las líneas transicionales son curvas suaves que ayudan a la

³⁰ Lockard, Willian K, (1,981): El Dibujo como Instrumento Arquitectónico, editorial Trillas, México

continuidad, sirviendo de enlace entre dos líneas y disminuyendo el efecto de oposición.

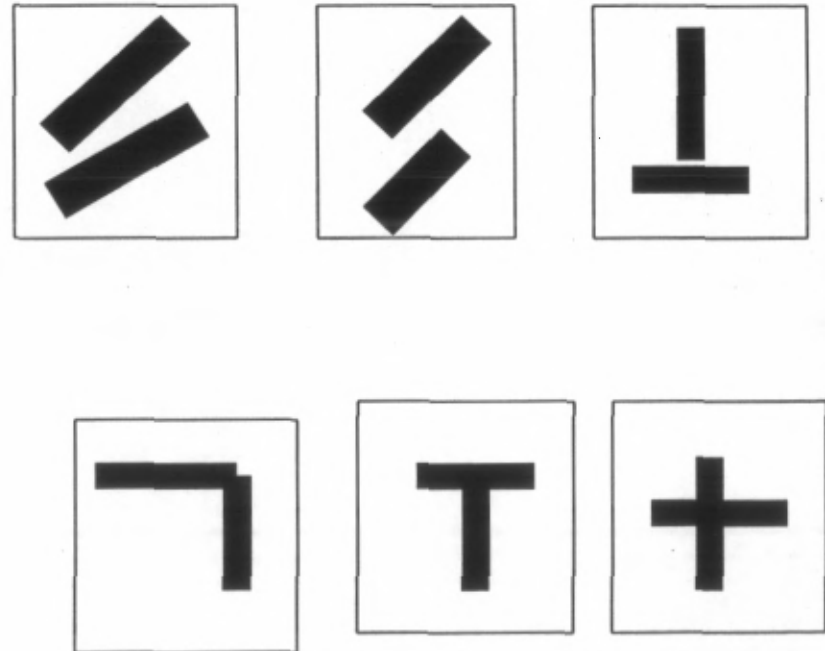


Cuando el camino para la vista resulta fácil la línea expresa reposo. En cambio, un exceso de líneas rotas que corren en todas direcciones produce confusión. Las líneas horizontales aumentan la impresión del ancho y las verticales de altura. Una línea recta con cierta anchura tiene grosor además de longitud y dirección



A medida que la línea se hace más fuerte, sus extremos se hacen más visibles, mostrando unas características de contorno propio; usando como el borde de una superficie plana, la línea divide el espacio en positivo y negativo o distingue una superficie plana de otra.³¹

Dos líneas rectas se pueden juntar de numerosas formas cambiando sus posiciones y direcciones. Dos líneas se pueden tocar, juntar o superponer; las líneas se pueden unir extremo con extremo; las líneas gruesas pueden superponerse, formando una figura en negativo en el área de superposición

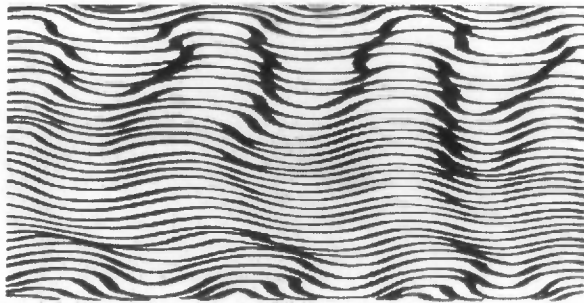


³¹ Wong, Wucius, (1,998): Fundamentos del Diseño, editorial G. Gili SA, México,

2.10 *Textura visual*

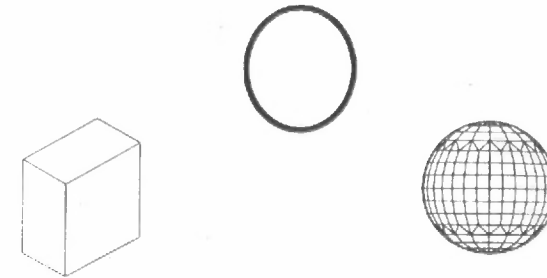
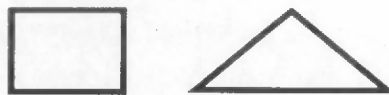
La textura visual es estrictamente bi- dimensional. Como dice la palabra, es la clase de textura que puede ser vista por el ojo, aunque puede evocar también sensaciones táctiles. Por lo general, sugiere una sensación táctil que acompaña una superficie de cualquier material.

La comparación de las características de texturas de los objetos es una parte fundamental de la comprensión y la aplicación de las texturas en la expresión.



2.11 *Figuras geométricas básicas*

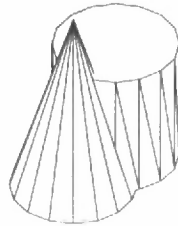
Las figuras básicas están formadas por el triángulo, el cuadrado y el círculo. Aplicándoles sombras éstas figuras se le puede dar volumen y se convierten en pirámide, cubo y esfera.



2.12 *Forma*³²

La forma es una de las características esenciales de los objetos, representa el aspecto de volumen y de tres dimensiones: largo, ancho y profundidad. Se percibe por contraste en el campo visual y se refiere a los aspectos espaciales de las cosas, excepto a la situación y a la orientación. Constantemente contemplamos formas diversas y cada una de ellas posee determinado sentido para nuestra percepción. Las áreas del fondo también tienen forma. Constituyen lo que se llama la forma negativa del espacio no ocupado. Tanto la forma positiva como la negativa tienen importancia en la representación gráfica.

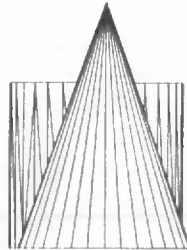
³² Rubinstein, J. (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España,



La posición es otro factor a tener en cuenta y tiene una relación directa con el plano mismo, creando una entidad única. Esta función compositiva es el fundamento de la relación visual de las formas.

2.13 Forma y figura ³³

Los términos forma y figura a menudo se usan como sinónimos, pero no tienen el mismo significado. Una figura es un área delimitada con una línea. Una figura a la que se le da volumen y grosor y que se puede mostrar en vistas diferentes es una forma. Las formas exhiben algún tipo de profundidad y volumen; características asociadas con las figuras tri - dimensionales,



³³ Wong, Wucius, (1,998): Fundamentos del Diseño, editorial G. Gili SA, México,

mientras que las figuras son formas representadas desde ángulos y distancias determinadas. Una forma por lo tanto, puede tener muchas figuras.

2.14 Espacio - tiempo

La experiencia espacial puede considerarse como la sucesión continua de diferentes puntos de vista, que el observador percibe a través del movimiento. La esencia del espacio tal como hoy se concibe, es su multilateralidad, es decir, la variación en la relación potencial contenida, la cual requiere para expresarse, que el punto de vista cambie de lugar. El observador debe proyectarse, rodear y atravesar el espacio para captarlo en su magnitud. La cuarta dimensión significa el tiempo para que el observador se desplace y pueda captar una visión cambiante o móvil, distinto en duración para cada punto de vista. ³⁴

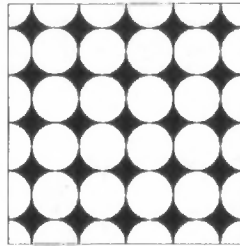
2.15 Espacio positivo y negativo ³⁵

Espacio positivo es el que rodea a una forma negativa y espacio negativo es el que rodea a una forma positiva. Todas las formas positivas contienen espacios positivos, pero el espacio positivo no es percibido siempre como una

³⁴ Rubinstein, J, (1,984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España,

³⁵ Wong, Wucius, (1,998): Fundamentos del Diseño, editorial G. Gili SA, México,

forma positiva. Simplemente todas las formas negativas contienen espacios negativos, pero el espacio negativo no es siempre percibido como una forma negativa.



2.16 *Equilibrio* ³⁶

El equilibrio es el estado de un cuerpo en que las fuerzas que operan sobre él, se compensan mutuamente; es un estado tan natural que no se percibe cuando existe, pero sí se viola, automáticamente experimentamos una sensación de molestia y desagrado. La tendencia al equilibrio de las formas puede describirse como la búsqueda de la simplicidad.

2.17 *Énfasis* ³⁷

El principio de énfasis, como el de equilibrio y el de unidad, contribuye a crear orden en un diseño organizando los elementos en su conjunto. Si algunos elementos o aspectos

³⁶ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

³⁷ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

de un diseño son más importantes que otros, deben acentuarse. Mediante la aplicación de este principio podrá producir un diseño con variedad pero no en competencia.

2.17.1 *Énfasis por direccionalidad*

Estos elementos prácticamente atraen al observador en la dirección deseada, creando énfasis. Alguna direccionalidad puede ser más obvia que otra. Algunas pueden serlo hasta el punto de resultar imperiosas.

2.17.2 *Énfasis por colocación y contraste* ³⁸

La colocación de un elemento relativo a otro también puede crear énfasis. La contrastación de elementos es otro enfoque, también son técnicas eficaces los contrastes de líneas, figuras o formas y de valor o textura.

2.17.3 *Énfasis por tamaño y número* ³⁹

Variando los tamaños y el número de los elementos en el diseño se logra el énfasis, de igual manera en estos casos debe ser evidente que cuanto más intensa es la variación, más obvio resultará el énfasis.

³⁸ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España,

³⁹ Rubinstein, J, (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España,

2.18 *Simetría* ⁴⁰

Son figuras regulares cuyas mitades izquierda y derecha se pueden obtener por reflexión en el espejo. Una recta invisible, un eje, divide la figura en dos partes iguales.⁴¹

Una forma es simétrica cuando puede ser dividida en partes iguales invertidas por una línea imaginaria que se llama eje de simetría. De acuerdo con la posición del eje, la simetría puede ser vertical u horizontal.

2.19 *Asimetría*

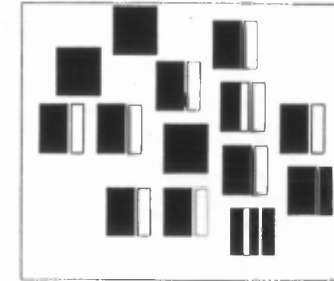
Se puede introducir una ligera variación en las figuras simétricas desalineando las dos mitades, solapándolas o añadiendo alguna variación a una de ellas.

2.20 *Ritmo* ⁴²

Es una repetición alternada de elementos diferentes, según Scott, "el ritmo difiere de la repetición simple porque es una recurrencia esperada". Según Klages, ritmo "es la repetición de lo semejantes, mientras que

compás es la repetición de lo mismo a intervalos de tiempos iguales".⁴³

El término ritmo ha sido tomado de la música. En ésta, las secuencias de sonido se suceden unas a otras en el tiempo. En los



diseños visuales físicamente estáticos, el movimiento es subjetivo, pero no por eso menos real. Una superficie lisa produce impresión de descanso y de falta total de movimiento, pero si en ella se sitúa cualquier elemento lineal o formal, entonces se inicia una impresión dinámica, que al ser organizada, se convierte en rítmica y si es desorganizada, resulta confusa e inquietante.

El ejemplo más simple de ritmo visual sería el de una serie regular de configuraciones con igual intervalo entre sí. Para establecer tal ritmo, son necesarias tres repeticiones como mínimo. En realidad, un ritmo tan simple no es más que el comienzo de las posibilidades. En vez de repetir la misma unidad o idéntico intervalo, se puede introducir una progresión regular en uno o en ambos elementos, modificando la altura o el ancho de las unidades o intervalos, por medio de una cantidad proporcionada. Debe

⁴⁰ Rubinstein, J, (1,984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

⁴¹ Wong, Wucius, (1,998): Fundamentos del Diseño, editorial G. Gili SA, México

⁴² Rubinstein, J, (1,984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

⁴³ Wong, Wucius, (1,998): Fundamentos del Diseño, editorial G. Gili SA, México

de tenerse en cuenta que el ritmo se anula cuando las unidades están muy separadas una de otras.

2.21 *El color*⁴⁴

Para que el color exista ha de haber luz. Los colores del espectro no son otra cosa que luz blanca, o según su nombre técnico: luz acromática, descompuesta en sus elementos. Los objetos poseen color porque ciertas superficies tienen la propiedad de absorber algunos de los elementos de la luz y reflejar los restantes. Las pinturas y tintas son sólo el medio para controlar la verdadera fuente del color que es, siempre, la luz.

2.21.1 *Colores primarios*⁴⁵

El espectro sólo tiene tres colores que se consideran primarios o fundamentales: amarillo, azul y rojo. Los pigmentos también se llaman colores primarios, sólo porque constituyen la base primaria para toda mezcla ulterior. Es decir, que se denominan así porque no pueden obtenerse por la mezcla de otros colores. También se denominan puros o enteros.

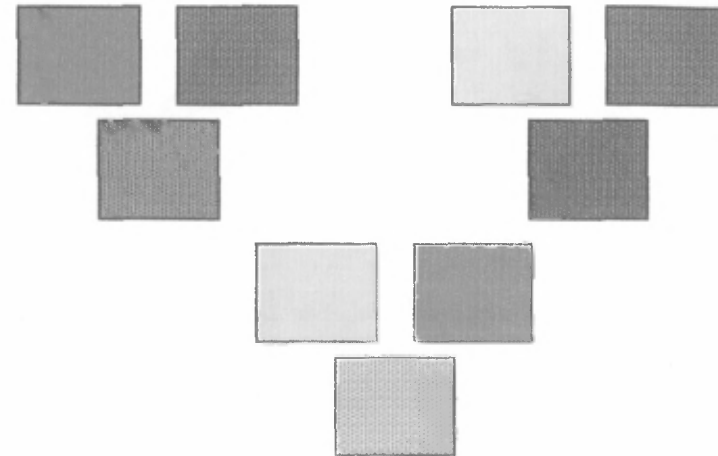


⁴⁴ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

⁴⁵ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

2.21.2 *Colores secundarios*⁴⁶

Si se mezclan dos colores primarios se obtiene un color secundario o binarios



2.21.3 *Colores terciarios*⁴⁷

Si se mezcla un color primario y un secundario correspondiente, es decir, que lo contenga, el resultado será un color terciario o intermedio. Por ejemplo, la combinación de amarillo con naranja.



⁴⁶ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

⁴⁷ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

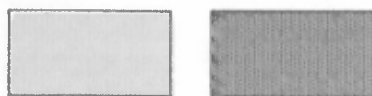
2.21.4 *Colores análogos*⁴⁸

Son los adyacentes en el círculo cromático que partiendo del anterior a un color primario, llegan hasta el anterior al otro primario que no lo contenga. Por ejemplo, se considera análogo los siguientes colores: rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo, amarillo verdoso, verde y azul verdoso. En este caso la base común es el amarillo. Es natural que, si se aumenta la cantidad de tonos intermedios también aumenta el número de colores análogos.



2.21.5 *Colores complementarios*⁴⁹

Dos luces se denominan complementarias, cuando al actuar simultáneamente y en proporciones convenientes sobre el ojo medio convencional, producen en él la impresión de luz blanca. También así se designa a cada uno de los tres colores primarios, con relación al color secundario que no lo contiene. En el círculo cromático, el complemento de un color está situado en el diámetro opuesto. Por ejemplo, el amarillo es complementario del violeta.

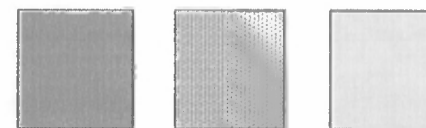


⁴⁸ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

⁴⁹ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

2.21.6 *Colores cálidos*⁵⁰

Son psicológicamente dinámicos y estimulantes como la luz del sol y el fuego. Sugieren vitalidad, alegría, excitación y movimiento. Los cálidos claros, como los ocre, se asocian con la feminidad, amabilidad, delicadeza, etcétera. Los cálidos oscuros, en los cuales tiene predominio el rojo, sugiere riqueza, poder, majestad, etcétera. Los colores cálidos son avanzantes y parecen más cercanos, ya que para enfocarlos es necesario acomodar el cristalino del ojo de una manera similar a como se enfocan los objetos que están próximos.

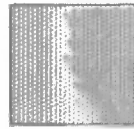
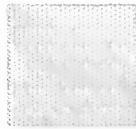
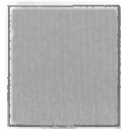


2.21.7 *Colores fríos*⁵¹

Son calmantes, tranquilizantes, suaves y estáticos, como el hielo y la distancia. Los claros dan la sensación de frescura, soledad, descanso, paz, etcétera. Los oscuros, con predominio del azul, sugieren tristeza, pesadumbre, reserva, melancolía, misterio, etcétera. Los colores fríos son retrocedentes y parecen como si se alejaran. El azul sugiere amplitud espacial.

⁵⁰ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

⁵¹ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México



2.21.8 *Contraste simultáneo*⁵²

Así se denomina a la modificación que dos superficies divergentes coloreadas experimentan en su tono, matiz o valor de claridad, cuando se les mira simultáneamente.

Para poder utilizar estos contrastes, aprovechando sus efectos, debe subordinarse drásticamente el área de uno de los tonos para que el otro predomine, reducir la intensidad de un tono para subordinarlo al otro, o aislar los dos tonos por medio de un tinte neutro (blanco o negro) que debilite el contraste simultáneo.

2.21.9 *Tono o tinte*⁵³

Es la cualidad que distingue un color de otro. Todo lo que tiene tinte es cromático, mientras que el blanco, el negro, y sus mezclas de grises son acromáticos

⁵² Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

⁵³ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

2.22 *Psicología del Color*⁵⁴

El color ocasiona estados anímicos en el hombre, ya sea optimismo o depresión, actividad o pasividad, tranquilidad o angustia. En toda relación psicológica, no solo se toma en cuenta el color en sí, sino también su luminosidad, pues la luz y la oscuridad ejerce efectos naturales. La luz imparte sobre el espíritu de las personas un estado que vivifica y alegra, mientras que la oscuridad entristece y deprime.

Generalmente los colores expresan lo siguiente:

a) Negro

Lo opuesto al blanco, expresa el mal, la tragedia, el luto. También expresa elegancia y refinamiento.

b) Gris

Por ser el resultado del blanco y el negro, al fusionarse estos dos se crea neutralidad, un equilibrio entre lo positivo y lo negativo.

c) Rojo

Equivale a las palabras calor, enojo, sangre, peligro, fuego. Este color y sus contiguos infrarrojos penetran profundamente en el tejido humano, además de influir físicamente en elevar la presión de la sangre, aumenta la tensión muscular y acrecenta el ritmo respiratorio, por lo

⁵⁴ Editorial Linuza (1,992), Arquitectura Habitacional, Tomo I, México

que produce cansancio durante un tiempo. Se relaciona este color con las personalidades extrovertidas que actúan impulsivamente. Activa el ánimo y lo pone en estado de alerta, por lo que se ha codificado como prohibición. Es el mal, la pasión y el amor suelen relacionarse con este color.

d) Rosa

La inocencia y las festividades se expresan con este color. A veces se asocia con lo femenino y lo delicado.

e) Naranja

Puesto que proviene del rojo y el amarillo, comparte los atributos y asociaciones, principalmente, calor y fuego. Atenuando con el blanco produce un color carnoso que se relaciona con la sensualidad y la pasión. Muy intenso expresa festividad y entusiasmo, aunque si se utiliza en grandes superficies puede producir cansancio visual. Al combinarse con el negro, se producen tonos ocres y cafés, matices que se relacionan con los alimentos, principalmente con la carne, por lo que estimula el apetito.

f) Amarillo

Luz, sol y oro son los principales conceptos relacionados con el amarillo. Sus principales significados son la claridad, vida y riqueza. En un

tono muy claro, mezclado con blanco, expresa timidez y cobardía; muy intenso, expresa emoción y vitalidad.

g) Verde

Por ser el color de las plantas y árboles expresa vegetación, humedad y frescura dando sensación de calma y reposo, por lo que no cansa tan rápidamente a diferencia de los otros. El verde significa esperanza.

h) Azul

En un tono claro expresa serenidad y lo identificamos con el cielo, el agua, los espacios abiertos y la paz. Las personalidades con las que se identifica son: introvertidas, serena, concentrada e inteligente. Expresa castidad, lealtad y realeza. Bajo este color, la tensión muscular y el ritmo respiratorio disminuyen, por lo que es agradable a la mayoría de las personas.

i) Violeta

En este color hay dos tonalidades principales que son el violeta próximo al azul conocido como morado, y el violeta próximo al magenta conocido como púrpura. En el caso del primero, por su relación con autoridad religiosa, se le asocia con el poderío, misticismo, aflicción, melancolía y profundidad. En el caso del segundo, la principal asociación es con la realeza y se le dan

significados de suntuosidad, dignidad, majestuosidad y se usa para imponer respeto o miedo.

2.23 *El mundo tri – dimensional*⁵⁵

En nuestro mundo todo es tres dimensiones; lo que vemos delante de nosotros no es una imagen lisa, que solo tiene largo y ancho, si no una expansión con profundidad física, la tercera dimensión. Podemos mirar para a delante, atrás, a la izquierda, a la derecha, para arriba y hacia a bajo. Lo que vemos, es un espacio continuo en el cual estamos inmersos.

Nuestra comprensión de un objeto tri – dimensional nunca puede ser completa con un vistazo. La perspectiva desde un ángulo fijo y una distancia puede ser engañosa. Para comprender un objeto tri – dimensional, tenemos que verlo desde ángulos y distancias diferentes y luego reunir en nuestra mente toda la información para comprender plenamente su realidad tri – dimensional.

Para pensar en forma tri – dimensional debemos antes de todo, conocer las tres direcciones primarias. Como se ha dicho antes, estas son; largo, ancho y profundidad. Para obtener las tres dimensiones de cualquier objeto debemos tomar las medidas en dirección vertical, horizontal y transversal.

⁵⁵ Wong, Wucius. (1998): Fundamentos del Diseño, editorial G. Gili SA, México

Para cada dirección podemos establecer un plano liso. De esta manera podemos tener un plano vertical, un plano horizontal y un plano transversal.

Los elementos de la composición tri – dimensional son:

- a) Los elementos conceptuales como el punto, la línea, plano, volumen
- b) Los elementos visuales como figura, tamaño, color y textura
- c) Los elementos de relación como posición, dirección, espacio y gravedad.

Los elementos conceptuales no existen físicamente, pero son percibidos como si estuvieran presentes. Los elementos visuales pueden ser vistos, constituyen la apariencia final de la composición. Los elementos de relación gobiernan la estructura de conjunto y las correspondencias internas de los elementos visuales. Todos estos elementos son necesarios para el diseño tri – dimensional.

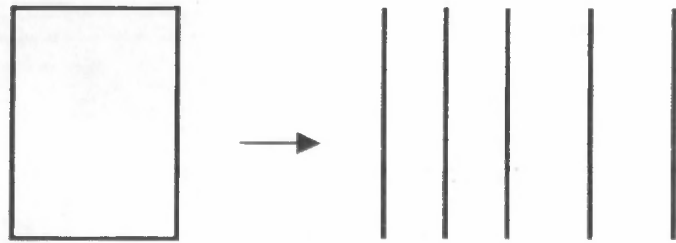
2.24 *Planos en movimiento*

Los puntos determinan una línea. Las líneas determinan un plano. Los planos determinan un volumen.

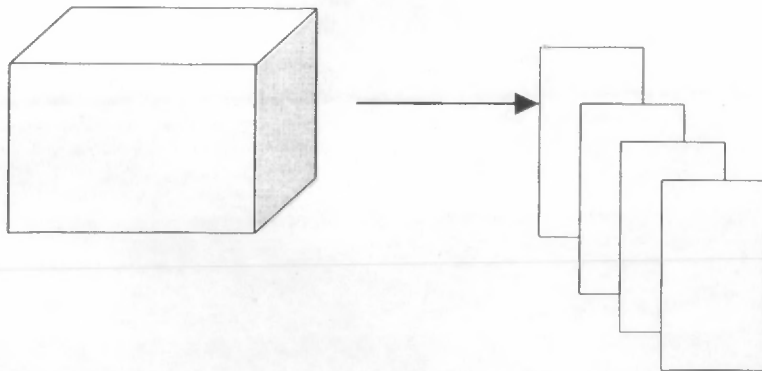
Una línea puede ser representada por una serie de puntos.



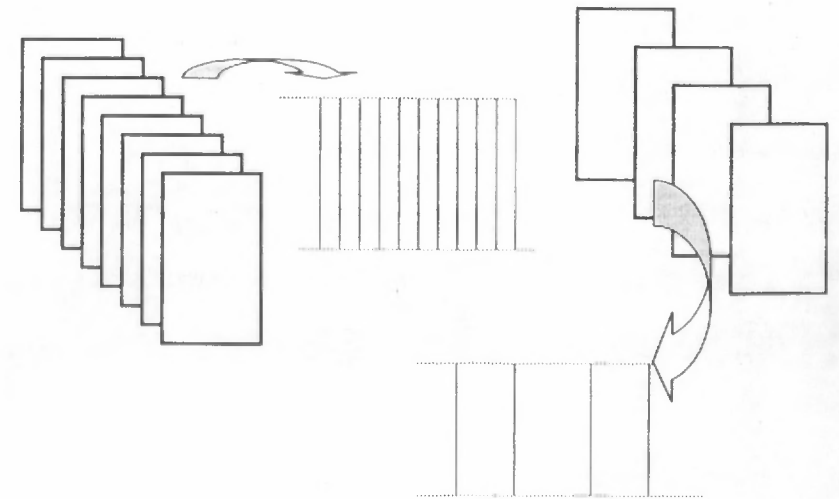
Un plano se puede ser representado por una serie de líneas.



Un volumen puede ser representado por una serie de planos. Cuando un volumen es representado por una serie de planos, cada plano es una sección transversal del volumen.



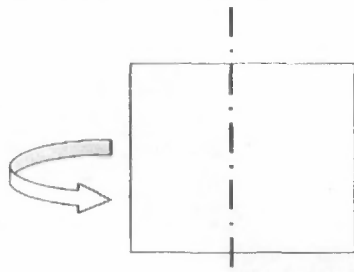
El espacio entre los planos puede ser amplio o estrecho, con efectos diferentes. Un espacio estrecho da a la forma una mayor sensación de solidez, mientras un espacio amplio debilita la sugestión de un volumen.



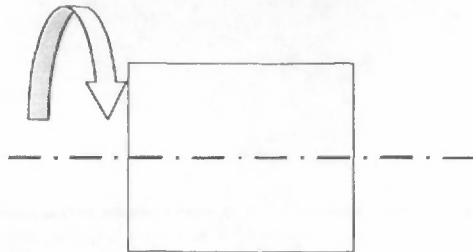
Así mismo, si cambia el espacio entre los planos, la posición de cada uno puede ser trasladada gradualmente hacia arriba o hacia abajo. Esto puede ser fácilmente que los planos están colgados o suspendidos en el aire. Y si los planos están colocados sobre una base, podemos reducir su altura, para sugerir el efecto de hundimiento, solo con la variación posicional de manera vertical.

La dirección de los planos puede ser variada de tres maneras:

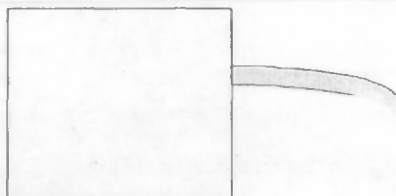
1. Rotación sobre un eje vertical



2. Rotación sobre un eje horizontal.



3. Rotación sobre el mismo plano.



2.25 Proporción ⁵⁶

En todo hecho compositivo está implicado un análisis de proporciones, basado en las relaciones de las dimensiones de las partes entre sí y entre las partes y el todo. Se dice que una forma tiene las proporciones correctas, cuando el tamaño de cada una de sus partes está en relación armónica con el todo. Alberti definió la belleza, a la manera aristotélica, como una armonía de todas las partes, ajustadas con tal proporción y vinculación, que no sería posible agregar, quitar o modificar cosa alguna sin detrimento de la obra.

Aunque parezca sorprendente, las proporciones son más importantes que el color. En dibujo, proporcionar es representar lo que vemos grande más pequeño, manteniendo las diferencias, en medida que existen en el modelo.

2.26 Escala

El carácter de cada ambiente está determinado por un elemento fundamental; la escala humana, es decir, la relación entre los elementos del ambiente y las del hombre. El tamaño es siempre una cuestión relativa. Inconscientemente lo comparamos todo con nuestro propio cuerpo, el cual constituye la unidad de escala que nos

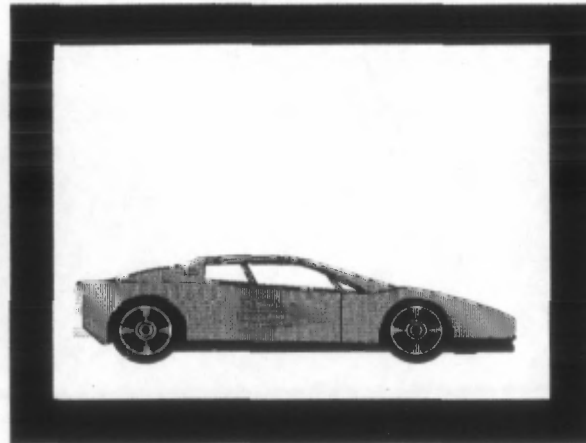
⁵⁶ Rubinstein, J. (1984): Principios de Psicología General, editorial Grijalbo, Barcelona, España

permite establecer un sistema finito de relaciones con el espacio infinito.⁵⁷

2.27 El encaje

Situarse con líneas una forma sobre el papel es dibujar; pero situar esta forma proporcionándola respecto a un determinado tamaño del papel es *encajar*. Encajar es dibujar con líneas generales el objeto a representar relacionándolo con el tamaño de nuestro papel.⁵⁸

Una forma muy fácil de encajar un objeto, es ayudándose con el uso de dos ángulos de cartón negro, para formar un marco de forma visible (cuadrado), con el que podrá proporcionar mejor el objeto sobre el papel. Pero a la par es necesario ayudarse con el lápiz, para ir comparando y tomando dimensiones de los objetos.



El cálculo mental de dimensiones y proporciones consisten en:

- a) Comparar unas distancias del modelo con otras
- b) Encontrar puntos de referencia en que apoyar distancias y formas.
- c) Imaginar líneas o trazos para situar niveles, contornos, formas, etc.

a) La caja geométrica plana

Aquí no hay formas básicas, no hay cubos, no hay perspectiva. Ahora bien; todo modelo por complicado que sea puede ser encajado dentro de un cuadrado o un rectángulo. Naturalmente hay que calcular antes la altura total del modelo en relación a su anchura.

b) La caja ajusta y el contramolde:

En el paso siguiente en pasar de la caja geométrica plana, cuadrada o rectangular, a una caja más ajustada, dibujando una estructura directamente relacionada con la forma del modelo, pero a grandes rasgos, sin entrar en detalle, o sea, un dibujo hecho de líneas quebradas y curvas amplias, en la que se resuelve un esquema del contorno. En el momento de analizar el espacio vacío, viendo en ello formas concretas que, como si fuera un

⁵⁷ Lockard, Willian, (1,981), El dibujo como instrumento Arquitectónico, editorial Trillas, México

⁵⁸ Lockard, Willian, (1,995), Fundamentos del dibujo artístico, editorial Trillas, México

contramolde del contorno, nos permita ajustar la forma del mismo.

c) *El encajado por sombras*

Los límites de las sombras son también una buena referencia como línea de encajado, sobre todo en modelos que ofrecen un fuerte contraste. Se trata entonces de dibujar grandes áreas de luz y sombras, pasando por alto los detalles, simplificando la gama de tonos, agrisando y degradando en tono menor, de manera que uno tenga la oportunidad, a medida que avanza el dibujo, de intensificar y dibujar las sombras en plan definitivo.

CAPITULO

3

Desarrollo de la creatividad por medio de la expresión gráfica

CAPÍTULO 3

3 GUIA DIDACTICA

Este capítulo tiene como finalidad ser una guía didáctica para los catedráticos y para los alumnos; en el podrá encontrar una variedad de ejercicio que le ayudaran a:

- ✓ Desarrollar en el alumno habilidades cognoscitiva y el psicomotriz ya que en estos se encuentra las áreas que permiten el progreso de la creatividad y el pensamiento abstracto.
- ✓ Apoyar el dibujo como elemento de integración, enfocando el correcto y adecuado manejo de los conceptos.
- ✓ Definir criterios y acciones para establecer mecanismos que permitan que los estudiantes puedan nivelar sus conocimientos y habilidades para desempeñarse adecuadamente en la carrera.
- ✓ Que el estudiante no represente realidades sino conceptos abstractos de realidades, de palabras, sentimientos y sonidos, y que desarrolle su pensamiento abstracto, y así posteriormente pueda representar realidades en el campo de Arquitectura y el Diseño Gráfico

3.1. La enseñanza de la creatividad ¹

“Estamos dejando atrás la época de las personas inteligentes, y alborea una nueva: la época de las personas creativas”

E. RAUDSEPP.

Cada instante de nuestra vida, estamos generando creatividad, la cual parte de la realidad objetiva. Sin la creatividad estaríamos en los comienzos de la Edad de Piedra. Todo lo que hay en el mundo puede dividirse en dos grandes reinos: la naturaleza y la cultura. Todo lo que no es natural es artificial, es decir, fruto de la acción transformadora del hombre. La creatividad puede ser sinónimo de plenitud y de felicidad. El sabio crea las hipótesis más atrevidas, parte de las leyes objetivas de la realidad. Los constructores e inventores se apoyan en las leyes objetivas de la naturaleza. Los escritores y los artistas cuando crean sus obras toman como fuente de inspiración las observaciones que han hecho en la vida. Producir cosas nuevas y valiosas es fuente de gozo supremo. Creando, el hombre se realiza y vence la angustia. Pero no sólo el proceso creativo implica hondas satisfacciones; también los resultados, es decir, las creaciones propiamente dichas.

¹ Rodríguez Estrada, Mauro, (1985): Manual de creatividad, editorial Trillas, México.

3.2. Como desarrollar la creatividad

Aquí haremos referencia al término “**creática**” y “serían pues, aquel conjunto de métodos, técnicas, estrategias y/o ejercicios que desarrollan las aptitudes y estimulan las actividades creativas de las personas a través de grupos o individualmente.”²

Creo que todos estamos de acuerdo que a pesar de que toda persona tiene capacidad de crear y el deseo de hacerlo es universal, no todos lo manifiestan en igual grado. En muchos quedan oxidados, por la falta de práctica que hacen que crezcan aptitudes y disposiciones contrarias: racionalización, lógica, rigorismo, intransigencias. Las técnicas creativas vendrán a desoxidar, engrasar, e impulsar el comportamiento creativo; por que al fin de cuentas lo que ha de estimularse es el comportamiento. Algunas de estas técnicas tendrán que romper los obstáculos o frenos intelectuales, los frenos culturales y sociales y los principios inalterables.

Como ya se expuso anteriormente la personalidad juega un papel importante en el desarrollo de la creatividad. Puede ser creador quien conoce bien sus propias capacidades e intereses. Quien no se conoce a sí mismo no puede desarrollarse.

Hay que desarrollar la percepción, para poder captar las cosas con más exactitud y habituarse a “poner los cinco

sentidos” en lo que se está haciendo y fomentar el espíritu de la observación.

Toda persona en el momento que está pensando también está relacionando, y es importante fomentar el hábito de relacionar las cosas, unas con otras. Por que al incrementar la habilidad de asociar quede aumentada la capacidad general de la inteligencia y el pensamiento; y muchas actividades ordinarias y rutinarias se pueden volver creativas.

Es necesario tomar la vida como un juego y a la vez jugar con los objetos físicamente y mentalmente con las ideas, ya que así se libera de toda atadura e inhibiciones. En el momento que se han eliminado toda inhibición y tapujos es necesario tener una buena comunicación para saber escuchar y ser escuchado. Algo muy importante tener constancia, disciplina, organizado, un método para llegar a tener éxito en lo que uno está realizando y de igual modo para la creatividad.

También aquí se pueden aplicar técnicas específicas para el desarrollo de la creatividad, algunas son tan sencillas como el sentido común y otras tan complicadas como la tecnología. Aquí se mencionarán algunas técnicas que se utilizaran en este trabajo que son:

- a) Ejercicio de expresión de la personalidad, así el estudiante se conoce a sí mismo y manifiesta sus emociones y sentimiento.

² De la Torre, S., (1982): Educar en la creatividad, Narcea S.A. de Ediciones, Madrid, España.

- b) Ejercicios para estimular la imaginación, una de las formas de estimular la imaginación es por medio de la lectura y el juego
- c) Ejercicios de descripción y observación: describir los objetos minuciosamente nos ayudará a tomar conciencia del mundo que nos rodea.
- d) Detección de relaciones remotas: si crear es combinar, y el que se capacite para encontrar asociaciones curiosas y originales se capacita para crear.
- e) Ejercicios de percepción: educar y reafirmar la propia facultad de percibir
- f) Ejercicios de transformaciones mentales de las cosas: dado un objeto, o una situación cualquiera, nos proponemos la tarea de imaginar todos los modos de mejorarla.

3.3 Descripción de la metodología de la guía didáctica

Es importante hacer notar que esta guía didáctica servirá para la unificación de criterios entre los distintos docentes que imparten este curso; esta diseñada de una forma sencilla y practica de seguir, consta de los temas de estudio, objetivos generales del tema, materiales a utilizar, contenidos y la forma de evaluación de los ejercicio.

Cada ejercicio consta de una pequeña descripción del mismo, los objetivos y la forma de desarrollar el problema.

Los objetivos de la guía son básicos:

1. Que el estudiante conozca los diferentes temas que se tocan en el curso.
2. Que sea más creativo
3. Que se conozca y crezca su estima personal.
4. Que logre expresar su sentimiento y emociones.
5. Que aprenda a observar y describir su contorno.
6. Que aprenda a trazar líneas sin instrumentos de dibujo
7. Mejorar el vocabulario del estudiante.
8. Lograr que el estudiante tenga mayor imaginación, a través de la lectura.
9. Que logre tener mayor psicomotricidad a través de:
 - a) mejorando sus movimientos reflejos y básicos, sus habilidades perceptivas.
 - b) dentro de sus habilidades perceptivas:
 - Conciencia del cuerpo.
 - Relación entre el cuerpo y los objetos que lo rodean y el espacio en sí.
 - Agudeza visual
 - Seguimiento visual
 - Memoria visual
 - Persistencia perceptiva
 - Coordinación óculo- manual

TEMA: La Línea

OBJETIVOS:

- 10. Que el estudiante conozca los diferentes tipos de líneas, las sensaciones y el sentido psicológico que provocan cada una de ellas.
- 11. Que logre con las diferentes tipos de líneas crear texturas.
- 12. Que aprenda a observar y describir su contorno.
- 13. Que aprenda a trazar líneas sin instrumentos de dibujo
- 14. Mejorar el vocabulario del estudiante.
- 15. Lograr que el estudiante lea, ya que es aquí donde se estimula la imaginación.
- 16. Que logre tener mayor psicomotricidad así poder:
 - c) mejorando así sus movimientos reflejos y básicos, sus habilidades perceptivas.
 - d) dentro de sus habilidades perceptivas:
 - Conciencia del cuerpo.
 - Relación entre el cuerpo y los objetos que lo rodean y el espacio en sí.
 - Agudeza visual
 - Seguimiento visual
 - Memoria visual
 - Persistencia perceptiva
 - Coordinación óculo- manual

MATERIALES:

- ✓ Hoja media carta

- ✓ Lápiz, Hb, 3b – 8b
- ✓ Marcador negro fino y grueso
- ✓ Papel construcción color negro
- ✓ Diccionario
- ✓ Tijeras
- ✓ Goma

CONTENIDO:

- 1. Descripción y observación
- 2. La línea
- 3. Texturas
- 4. Imagen
- 5. Imaginación

EVALUACION:

Para la evaluación se tomaron los siguientes aspectos:

- ✓ Limpieza en el trabajo.
- ✓ Calidad de línea.
- ✓ Utilización de los materiales para la realización del ejercicio.
- ✓ Utilización de los conceptos expresado en clase.
- ✓ Presentación del trabajo ante la clase.

NOTA:

Todos los ejercicio aquí expuestos son sugeridos, que a criterio del catedrático la utilización o no de ellos.

PLÁTICA MOTIVACIONAL

Esta plática tiene como fin darles la bienvenida a esta casa de estudios y a la vez hacerles ver que son creativos, que todo se puede hacer rutinariamente y todo se puede hacer creativamente. "La creatividad, más que una agudeza intelectual o que una habilidad es una actitud ante la vida, ante cualquier situación y aspecto de la vida".¹ La personalidad juega un papel importante en el desarrollo de la creatividad. Puede ser creador quien conoce bien sus propias capacidades e intereses.

Hay que desarrollar la percepción, para poder captar las cosas con más exactitud y habituarse a "poner los cinco sentidos" en lo que se está haciendo y fomentar el espíritu de la observación. Describir los objetos minuciosamente no ayudara a tomar conciencia del mundo que nos rodea.

Observación²

Proceso de percepción conducido sistemáticamente siguiendo directrices metódicas (lógicas) y con atención, dirigido a un objeto determinado con la intención de obtener el conocimiento más amplio y exacto posible sobre él.



¹ Rodríguez Estrada, Mauro, (1985), Manual de creatividad, editorial Triliza, México.

² Dorsch, Friedrich, (1985), Diccionario de Psicología, editorial Herder, Barcelona, España.

Descripción³

Ordenada relación de las características de un objeto, para dar una idea clara y coherente del objeto.

Ejercicios No 1:

Descripción y observación:

Este ejercicio tiene como objetivo comprobar la capacidad de descripción, observación e imaginación que tiene el estudiante y ver distinto a los demás.

El ejercicio consiste:

- a) Repartir media hoja tamaño carta
- b) Observar la hoja
- c) Detallar lo que hay en ella
- d) Explicar lo que le motiva la hoja, sentimiento, sensaciones, etc.

Antes de recoger el ejercicio, el catedrático preguntará a los alumnos que observaron y que percibieron en dicha hoja.

Las posibles respuestas podrían ser de este tipo, pero no son las requeridas para este tipo de ejercicio:

No se ve nada, tiene cuatro esquinas, la hoja es blanca, textura rugosa, es cuadrada, se puede escribir en ella, es apropiada para hacer aviones, etc.

³ Dorsch, Friedrich, (1985), Diccionario de Psicología, editorial Herder, Barcelona, España.

Una respuesta apropiada para esta prueba es:

La hoja tiene una sensación de paz, pureza debido al color. También tiene una textura no muy porosa es, lisa.

Otro cosa si se mira hacia arriba, se puede decir que es algo transparente, se transluce un poco la claridad.

Otra de las sensaciones que da una hoja, ya sea en blanco, a color o bien como sea, da el deseo de utilizarla para elaborar algún objeto manual o bien para escribir en él.

También que es un bonito material, flexible y fácil de romper así como de arrugarse.

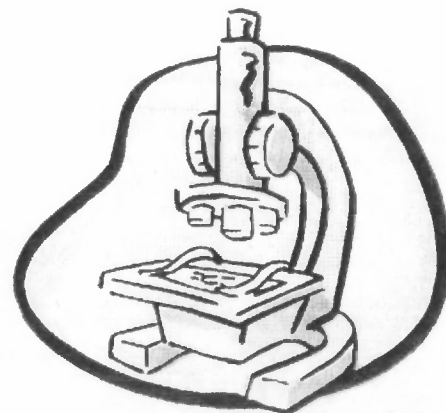
Elaborado por: Ana Rocio Vásquez

Ejercicio en casa No 2:

Observación y descripción:

Este ejercicio tiene como objeto el fomentar el espíritu de observación y descripción en los alumnos.

1. En que consiste:



- a) En que el estudiante describa su vivienda paso a paso, ambiente por ambiente, desde el acceso hasta su dormitorio.
- b) Lo que tiene que describir es su forma, color, textura, luz y los sentimientos que le provoca cada uno de los ambientes.
- c) Todo esto debe ser escrito en una hoja tamaño carta, y entregado la próxima clase.

Otro ejercicio que se puede hacer es el de la fruta:

Colocar una fruta cualquiera, en el escritorio y observarla, después contestar las siguientes preguntas.

- a) Que color
- b) Que forma
- c) Que textura
- d) Que olor tiene.
- e) Quítele la cascar a la fruta y describa lo que sintió
- f) Dele una mordida a la fruta
- g) Que sabor tiene
- h) Le gusta el sabor
- i) Que forma tiene la fruta por dentro
- j) Cual es su composición
- k) Cual es su textura
- l) Trate de ver más haya de lo obvio
- m) Que le inspira la fruta

EJERCICIO N°3:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas y además colocarle tres nombres en cada uno de los lados y esquinas de la hoja. Estos nombres no se pueden repetir en las diferentes posiciones.

Cada estudiante debe de hacer dos formatos en clase, de la misma forma solo que con diferente tipo de línea y textura. Estos deben de ser entregados al catedrático al finalizar la clase.

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, que conozca la línea como medio de expresión.

En que consiste:

- ✓ En una hoja media carta hacer una textura
- ✓ Utilizando un tipo de línea (ondulada)
- ✓ En cada uno de sus lados y esquinas colocarle tres nombres, estos nombre no se pueden repetir, tienen que ser representativos de que dibujaron.
- ✓ Después colocarlo en un fondo negro.

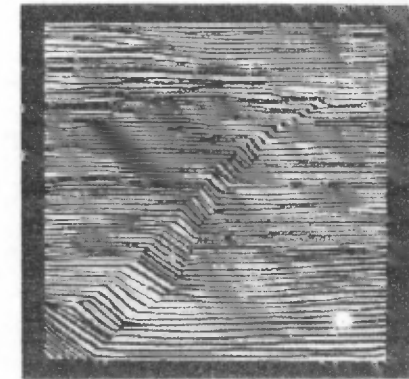
Ejercicios para casa No 4 y 5:

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

1. La combinación de dos líneas vertical y horizontal
2. La combinación de dos líneas horizontales y onduladas

EJEMPLOS:

camino



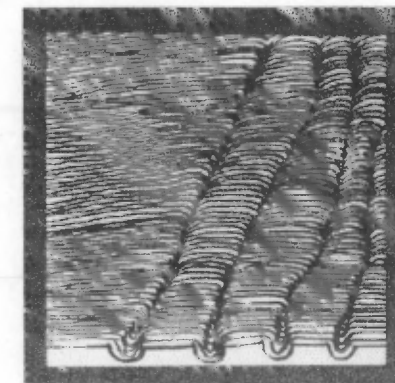
montaña

cañón

continuidad

Elaborados por Yuri Gordillo

Falda de montaña



Ritmo de agua

anomali

ilusión

EJERCICIO No 6:

Con la línea como elemento fundamental, se pide que creen una composición con líneas, terminada la composición original dividirla en cuatro partes iguales y crear con estos elementos una variedad de soluciones diferentes a la composición original

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y la configuración de caracteres.

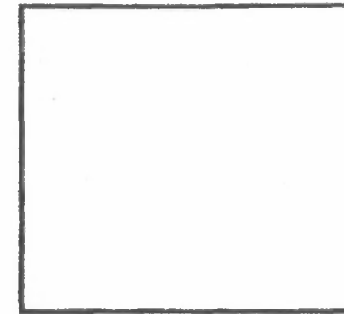
En que consiste:

- ✓ Hacer una composición con las líneas, solo se puede usar un tipo de línea (ver paso No 1)
- ✓ Sacarle una o más copias a la composición
- ✓ A una de las copias dividirla en cuatro partes, estas pueden tener diferente tamaño (ver paso No 2)
- ✓ Cortar las cuatro partes y con ellas formar una nueva composición, trate de crear varias soluciones, con la mejor solución pegarla en fondo negro. (ver paso No 3)
- ✓ y colocarle un nombre en cada uno de los lados. Estos nombres no se pueden repetir en las diferentes posiciones.

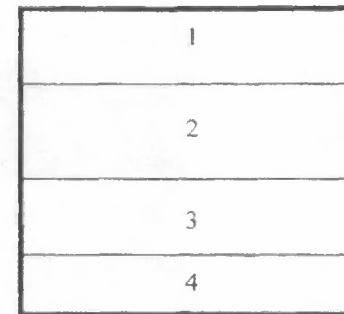
Ejercicio para casa No 7 y 8:

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

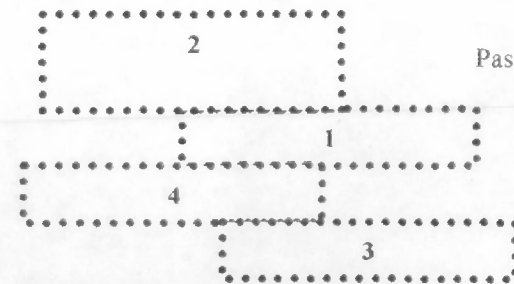
1. Utilizando dos tipos de líneas horizontal y vertical
2. Utilizando dos líneas distintas quebrada y vertical



Paso No 1

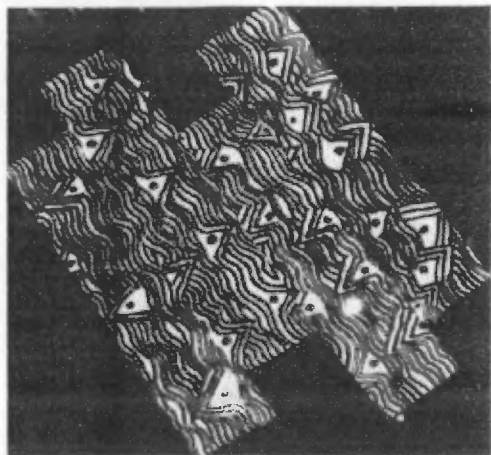


Paso No 2



Paso No 3

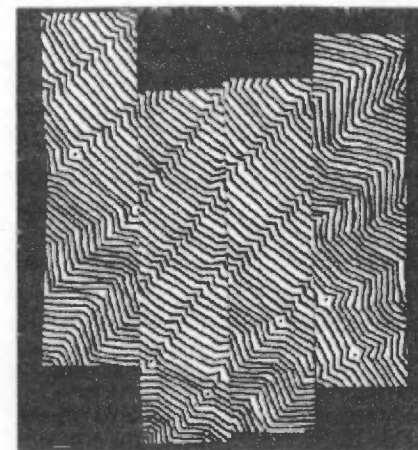
EJEMPLOS:



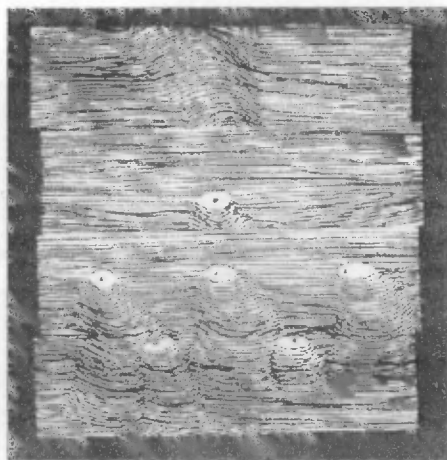
Conexiones
Luisa Paredes



Soledad
Luisa Paredes

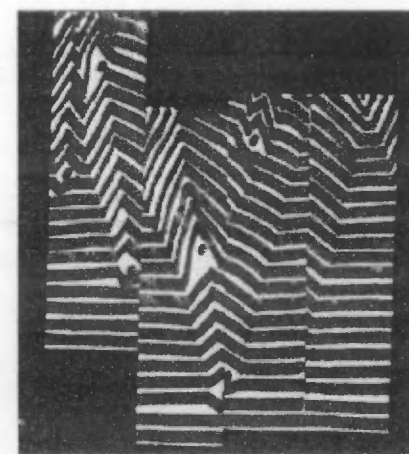


Carriles de carros
Luisa Paredes



Hormiguero
Maria Rodas

Cocodrilo nadando
Carolina Aguilar



EJERCICIO No 9:

Partiendo de una palabra crear una composición con las líneas, terminada la composición original dividirla en cuatro partes por las diagonales y crear con estos elementos una variedad de soluciones diferentes a la composición original. En este ejercicio el estudiante tendrá que tener bien claro el concepto (palabra), ya que sin esto no podrá realizar el ejercicio.

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y la configuración de caracteres.

En que consiste:

A partir de una palabra dada crear una composición con los siguientes elementos.

- ✓ La palabra será : **ESPEJO**
- ✓ Solo se puede usar un tipo de línea (esta puede tener diferentes grosores).
- ✓ Crear una composición (paso No 1)
- ✓ Sacarle una o más copias a la composición.
- ✓ A una de las copias dividirla en cuatro partes, por las diagonales de la hoja. (paso No2)
- ✓ Cortar las cuatro partes y con ellas formar una nueva composición, trate de crear varias soluciones, con la mejor solución pegarla en fondo negro.(paso No 3)
- ✓ y colocarle un nombre a la composición.

Ejercicio para casa No 10 y 11

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en clase, solo que:

1. Utilizando dos tipos de líneas horizontales y verticales.
2. Utilizando dos tipo de líneas verticales y onduladas.

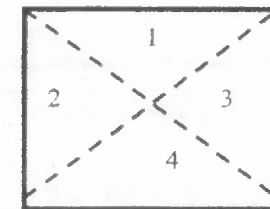
En que consiste:

Las palabras para los ejercicio en casa son:

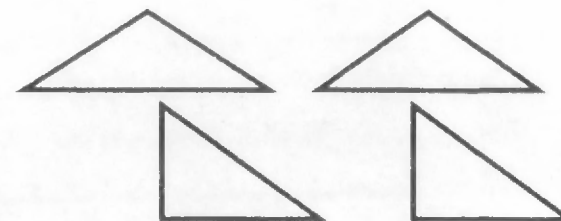
REFLEJO Y ECO



Paso No 1

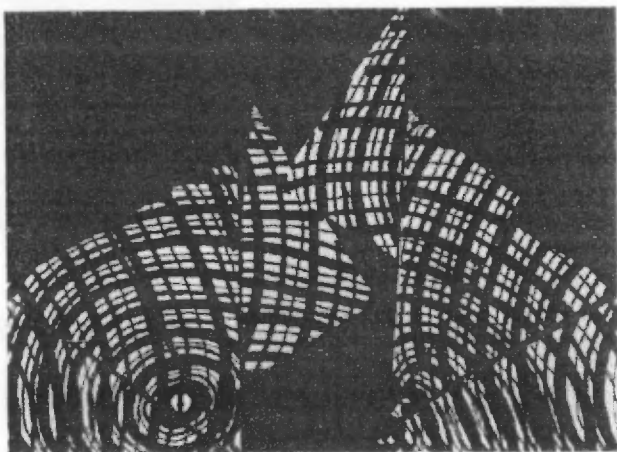


Paso No 2

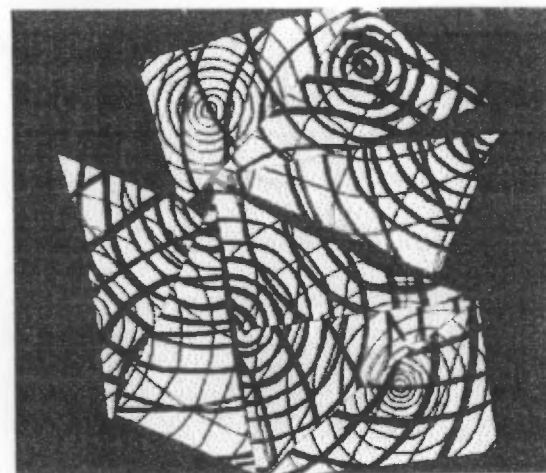


Paso No 3

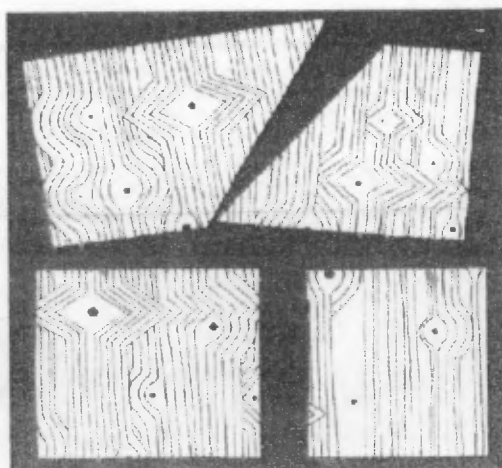
EJEMPLOS:



Reflejo
Elaborado por
María Orozco



Reflejo
Elaborado por
Jennifer Escobar



EJERCICIO No 12 y 13:

Estos ejercicios tienen como fin estimular la imaginación a través de la música. Lo primero que se les pide es que escuchen el silencio y después escuche la melodía (esta melodía puede ser de cualquier tipo, en los ejemplos expuestos se utilizó música clásica) y que exprese las emociones que le trasmite o que le evoca el silencio y la melodía; en este ejercicio se permite la utilización de cualquier tipo de línea.

Lo importante aquí es lograr que emanen o afloran del estudiante todo tipo de emociones y que el se de cuenta, que estas emociones se pueden transmitir, en cualquier tipo forma.

En el primer ejercicio expresar el silencio

En el segundo ejercicio expresar lo que le evoca la melodía escuchada en clase.

En que consiste:

- ✓ Escuchar.
- ✓ Imaginar lo que le evoca tanto el silencio como la música
- ✓ Hacer una composición con cualquier tipo de líneas.
- ✓ Trate de crear varias soluciones, con la mejor solución pegarla en fondo negro.
- ✓ Y colocarle un nombre.

- ✓ Escuchar una melodía de su predilección e imaginar lo que le evoca
- ✓ Hacer una composición con cualquier tipo de líneas.
- ✓ Trate de crear varias soluciones, con la mejor solución pegarla en fondo negro.
- ✓ Colocar el nombre de la melodía escuchada.
- ✓ Y colocarle un nombre

EJEMPLO:



Alas de mariposa
Elaborado por:
Carolina Aguilar C.

Ejercicio para casa No 14:

Hacer un formato de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

EJERCICIO No 15:

Estos ejercicios tienen la finalidad de estimular la imaginación y la creatividad. Partiendo de una palabra dada crear una secuencia utilizando para ello textura con líneas. Lo primero de entender y comprender el significado de la palabra; en la clase se utilizará la participación de los alumnos con sus ideas, de cómo ellos entienden la palabra o el concepto expuesto, y también se utilizará el diccionario. Teniendo todos claro el concepto, se entra en la etapa de expresarlo.

Objetivo:

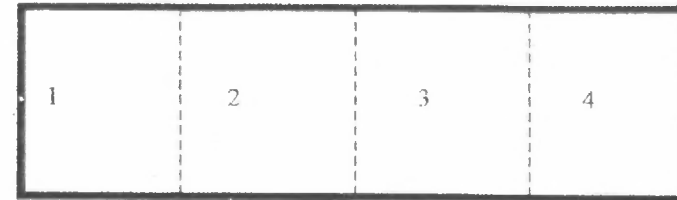
El objetivo de este ejercicio se logra que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y las transformaciones mentales de objeto para mejorar el pensamiento abstracto.

En que consiste:

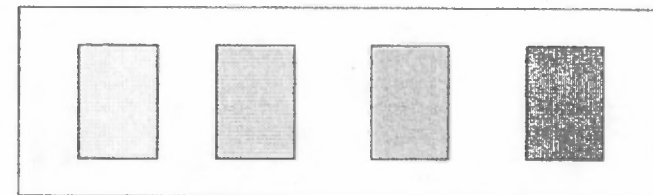
- ✓ A partir de una palabra dada crear una composición con los siguientes elementos.
- ✓ La palabra será : **SECUENCIA**
- ✓ Solo se puede usar un tipo de línea (esta puede tener diferentes grosores).
- ✓ En cada cuadro crear una composición, la cual debe de tener una secuencia (ver paso No 1)
- ✓ Crea una secuencia de 4 cuadros. (ver paso No2)
- ✓ El formato será de 0.15 mts x 0.60 mts, y de color negro

Ejercicio para casa No 16:

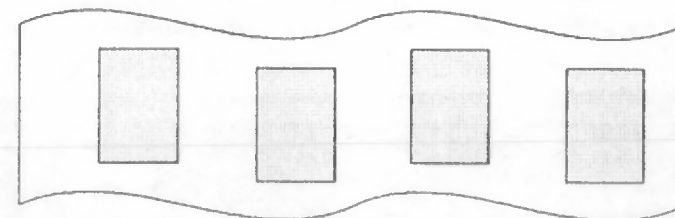
Hacer un formato de la misma manera que los hechos en clase solo que utilizando la palabra: **TURBULENCIA**



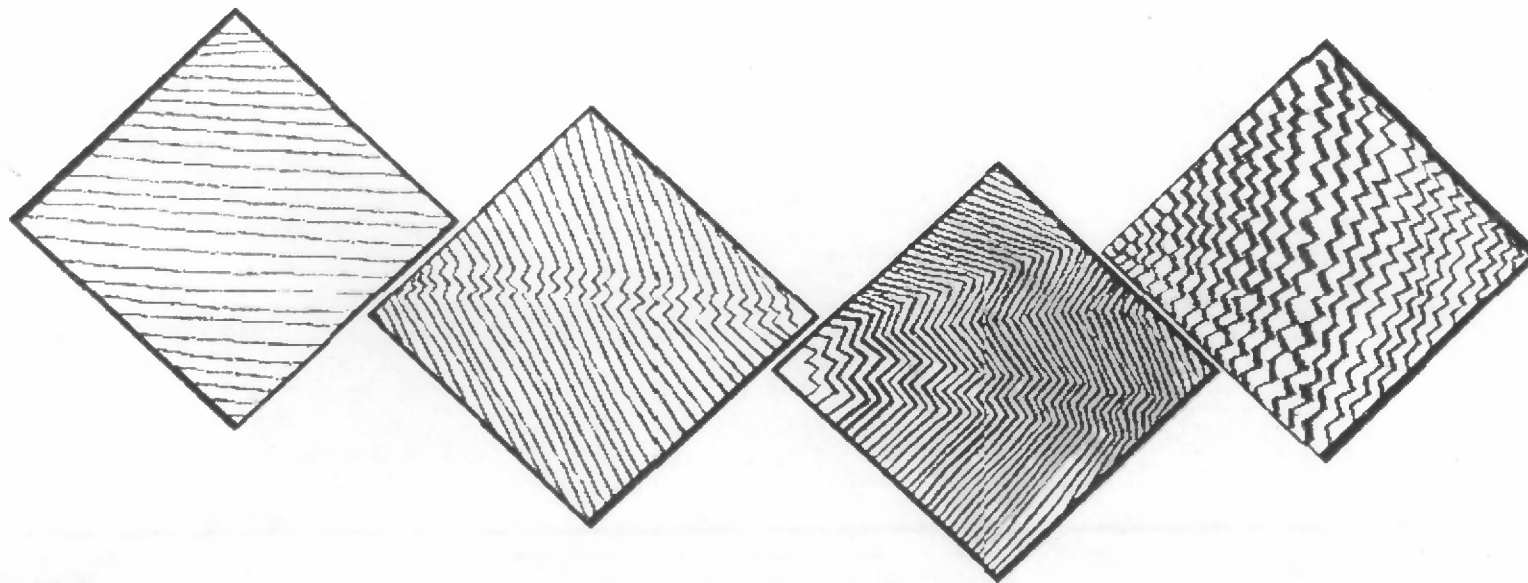
Paso No 1



Paso No 2



EJEMPLO:



Secuencia
Elaborado por:
Carmen Zetina

EJERCICIO No 17:

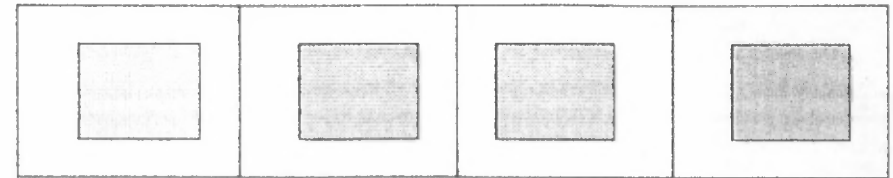
El ejercicio consiste en leer una historieta o fábula, y representarla gráficamente, es necesario que el estudiante comprenda bien el concepto expresado en la historieta, ya que así le será más fácil su representación gráfica. También es conveniente recordar que en este curso todo se representa abstractamente.

Objetivo:

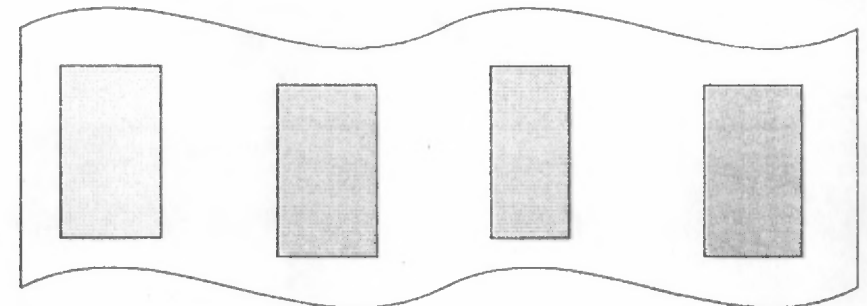
El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y la transformaciones mentales de objeto para mejorar el pensamiento abstracto.

En que consiste:

- ✓ Leer una historieta. (El Patito Feo)
- ✓ Hacer una composición secuencial de la historieta, la cual esté dividida en cuadros.
- ✓ Esta debe de ser dibujada en media hoja tamaño carta de color blanco
- ✓ Usar un solo tipo de línea
- ✓ Solo usar marcador negro de diferentes grosores
- ✓ La secuencia debe de ser de 5 cuadros.
- ✓ En la parte de atrás de cada cuadro, dar una pequeña explicación del cuadro.
- ✓ El formato será de 0.15 mts x 1.20 mts, y de color negro



Paso No 1



Paso No 2



EL PATITO FEO
Elaborado por:
Mario Torres

EJERCICIO No 18:**Descripción:**

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar, y además colocarle un nombre. Este ejercicio se tiene que crear una secuencia, de 5 cuadros pegados que representen una palabra; también se utilizará el color. Los cuadros base serán de 20 cm x 20 cm.

En esta clase se introduce al alumno a la tercera dimensión, agregándole a las figuras básicas luz y sombra, también se introduce el movimiento y tiempo

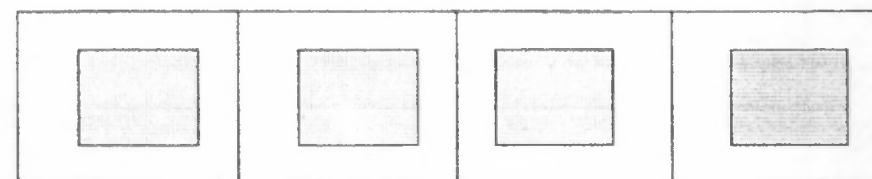
En que consiste:

- ✓ La palabra puede ser "MAGNETO"
- ✓ En una hoja media carta hacer una textura con marcador negro
- ✓ En cada cuadro crear una textura, que tenga secuencia
- ✓ Utilizando un tipo de línea y dos figuras básicas.
- ✓ Esta figura se puede repetir cuantas veces sea necesario
- ✓ Después colocarlo en un fondo negro.

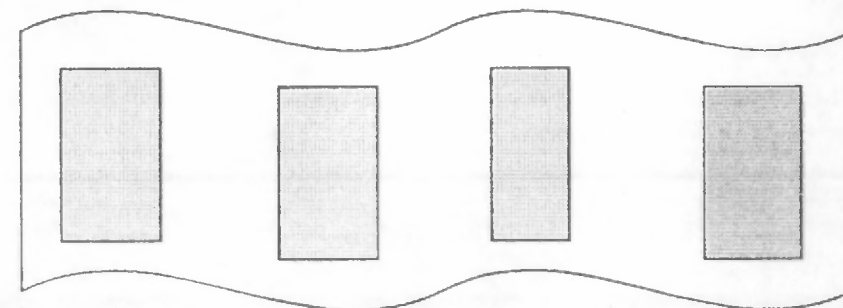
Ejercicios para Casa (No 19 y 20):

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que: Es necesario que los estudiantes comprendan bien la palabra, así poder hacer una síntesis de ella. Las palabras son sugeridas, cada catedrático está en la disposición de escoger los suyos.

1. La palabra sugerida es "TEMOR"
2. La palabra es "LABOR"

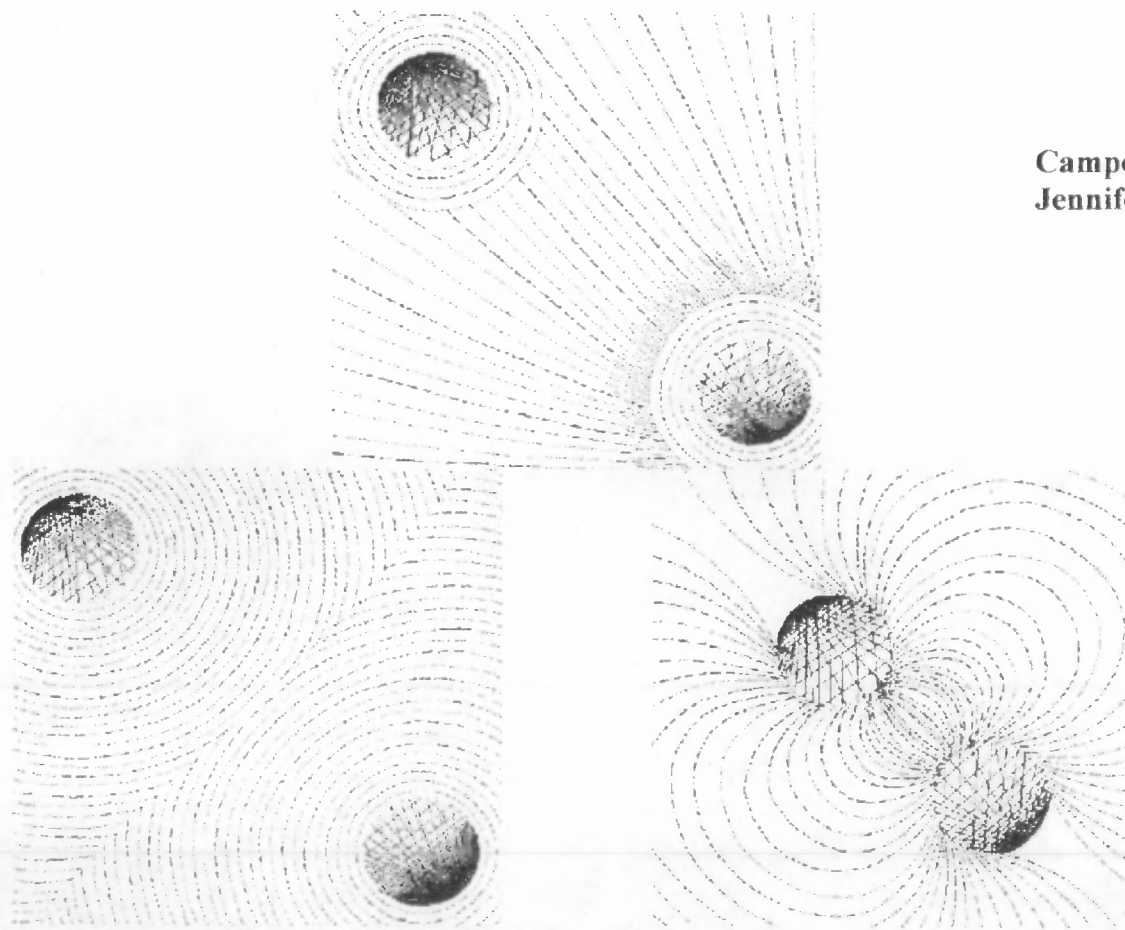


Paso No 1



Paso No 2

EJEMPLO:



Campos magnéticos
Jennifer Escobar

EJERCICIO No 21:

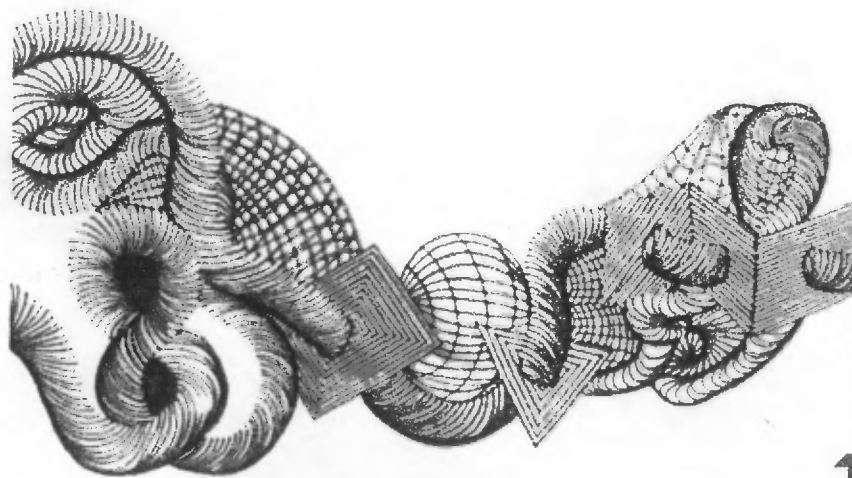
El ejercicio consiste en escuchar una melodía, y representarla gráficamente, es necesario que el estudiante exprese sus emociones que le fueron transmitidas por la música, ya que así le será más fácil su representación gráfica. También es conveniente recordar que en este curso todo se representa abstractamente.

Objetivo:

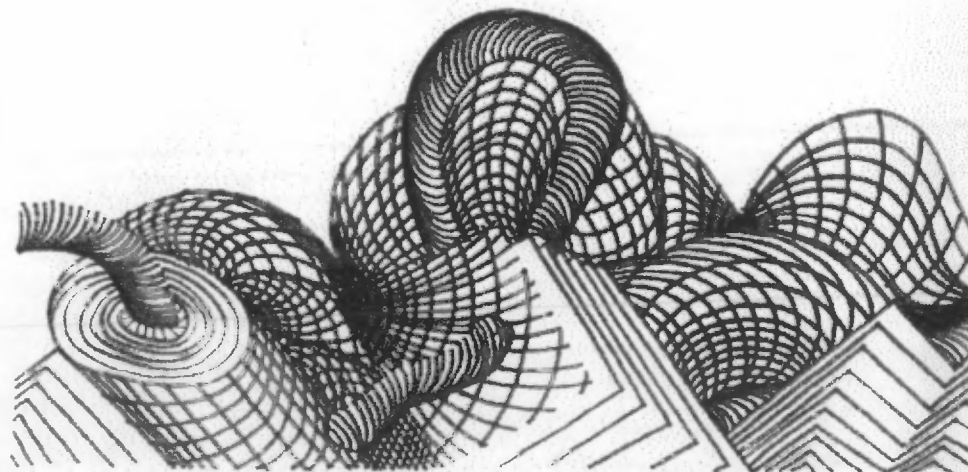
El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y la transformaciones mentales de objeto para mejorar el pensamiento abstracto.

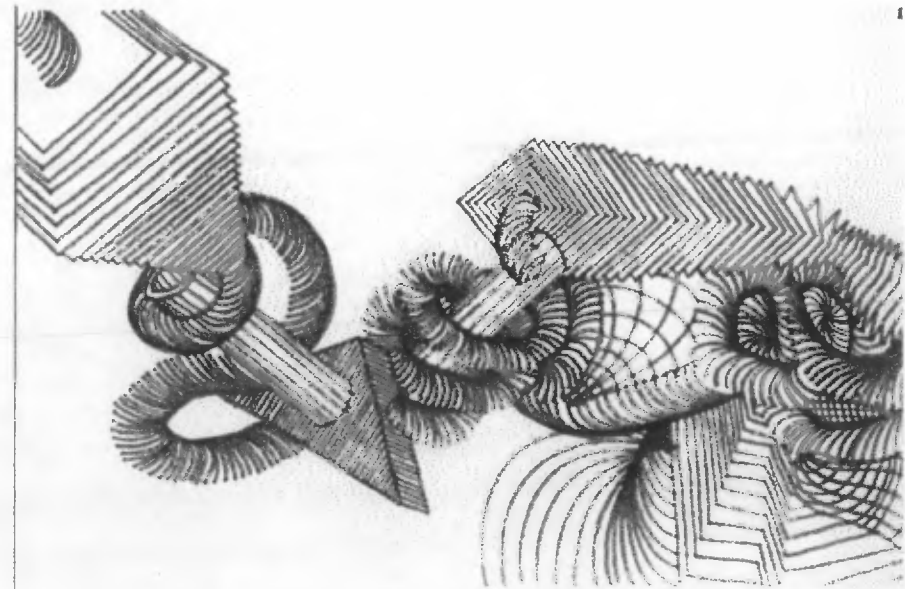
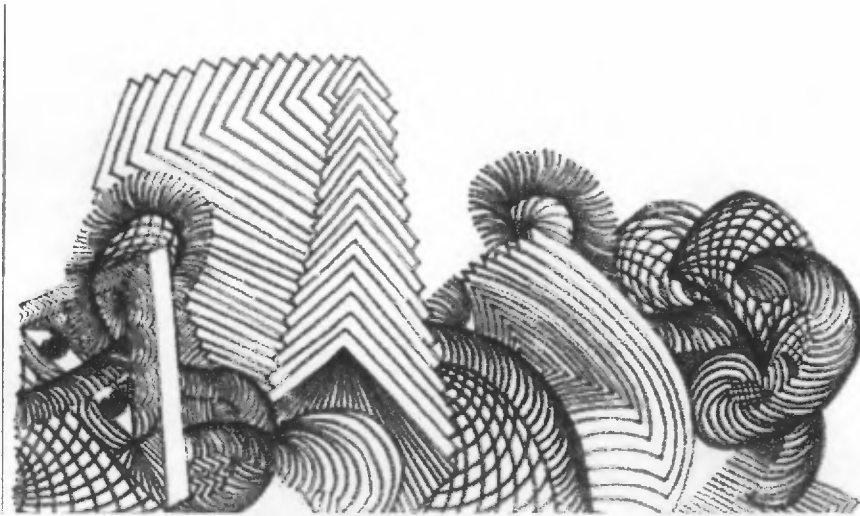
En que consiste:

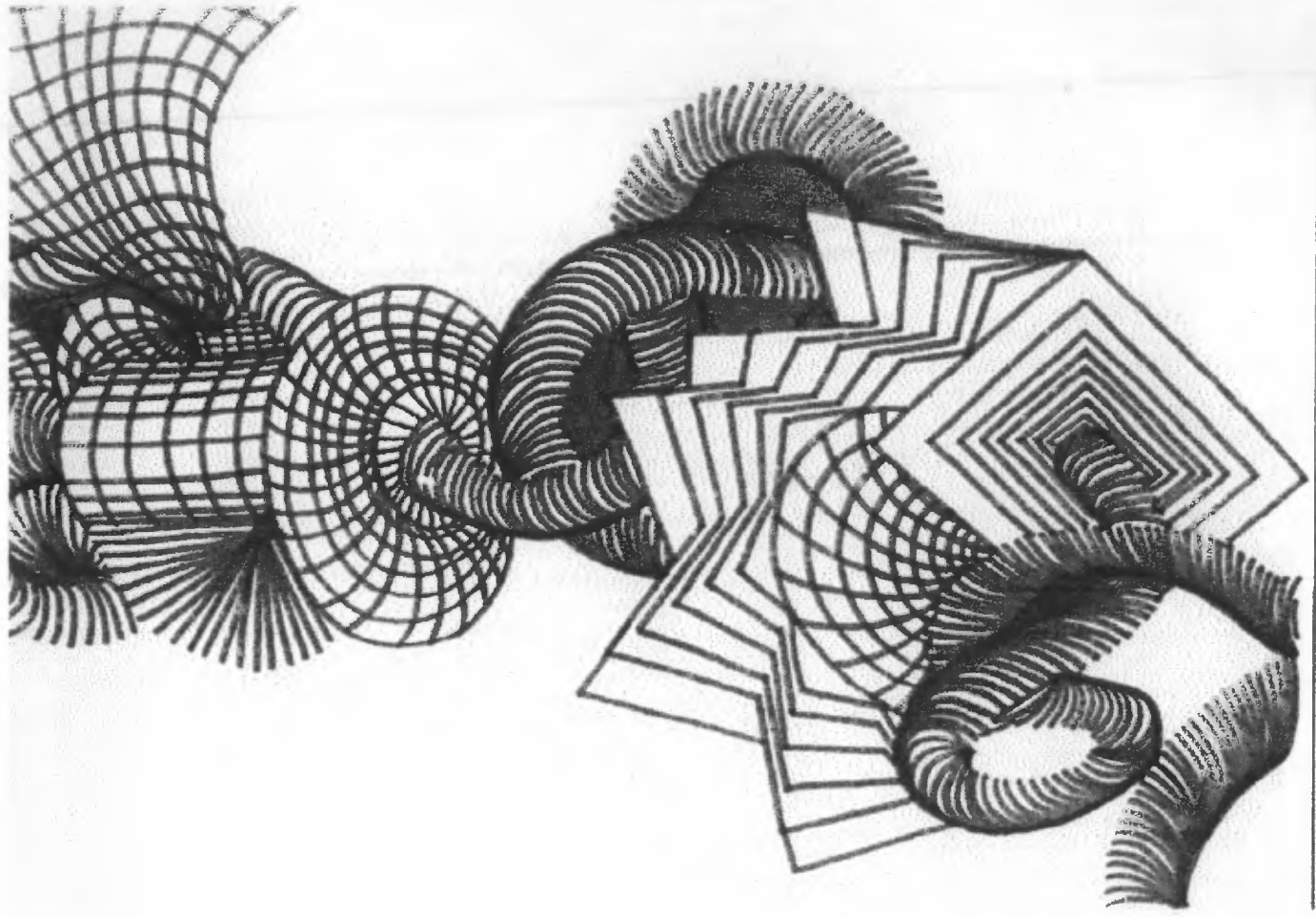
- ✓ Escuchar la melodía.
- ✓ La música escuchada fue de Pink Floyd
- ✓ Esta debe de ser dibujada en media hoja tamaño carta, de color blanco
- ✓ Usar solo líneas
- ✓ Solo usar marcador negro de diferentes grosores
- ✓ La secuencia debe de ser de 5 cuadros.
- ✓ Esta secuencia debe de ir en un folder



Secuencia que tiene como
tema:
Ruidos Sonoros
Elaborado por:
Jorge Luis Soto E.







TEMAS: Figuras básicas, espacio, forma, movimiento, énfasis y color

OBJETIVOS:

1. Que sepa distinguir entre figura y forma
2. Que pueda percibir el espacio, las sensaciones y el sentido psicológico que provocan.
3. Que el estudiante lea, así mejora su imaginación y vocabulario.
4. Que aprenda a utilizar el color.
5. Que el estudiante escuche, observe, describa, y que pueda plasmar sus emociones y sentimientos en sus composiciones.
6. Lo más importante es que el estudiante logre expresarse y comunicarse con sus compañeros de aula.
7. Que el estudiante logre tener mayor psicomotricidad.
 - ✓ Mejorando así sus movimientos reflejos y básicos, sus habilidades perceptivas.
 - ✓ Y dentro de sus habilidades perceptivas:
 - Conciencia del cuerpo.
 - Relación entre el cuerpo y los objetos que lo rodean y el espacio en sí.
 - Agudeza visual
 - Seguimiento visual
 - Memoria visual
 - Persistencia perceptiva
 - Coordinación óculo-manual

MATERIALES:

- ✓ Hojas carta 120 gr.
- ✓ Lápiz, Hb, 3b – 8b
- ✓ Marcador negro fino y grueso
- ✓ Marcadores de colores, finos y gruesos
- ✓ Papel construcción color negro
- ✓ Papel construcción de colores.
- ✓ Papeles de colores.
- ✓ Cuchillas
- ✓ Tablero
- ✓ Diccionario
- ✓ Tijeras
- ✓ Goma

CONTENIDO:

1. Figuras básicas
2. Forma
3. Espacio
4. Tiempo
5. Énfasis
6. Ritmo
7. Equilibrio
8. Simetría
9. Asimetría
10. Escala
11. Proporción
12. Color
13. Teoría del color

EVALUACION:

Para la evaluación se tomaron los siguientes aspectos:

- ✓ Limpieza en el trabajo
- ✓ Calidad de línea
- ✓ Utilización de los materiales para la realización del ejercicio
- ✓ Utilización de los conceptos expresado en clase.
- ✓ Exposición del trabajo ante la clase.

EJERCICIO No 22:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar.

Cada estudiante debe de hacer dos formatos, en clase de la misma, forma solo que con diferente tipo de línea y textura. Estos deben de ser entregados al catedrático al finalizar la clase.

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, imaginación, el pensamiento y conozca las figuras básicas para ir comprendiendo el movimiento y el espacio.

En que consiste:

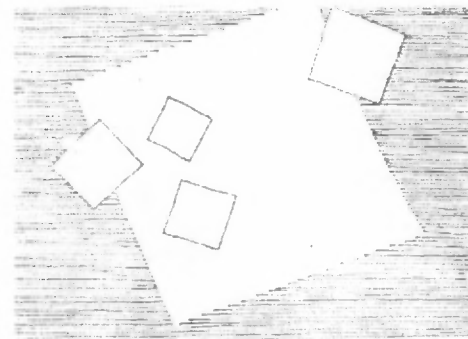
- ✓ En una hoja media carta hacer una textura
- ✓ Utilizando un tipo de línea (ondulada) y una figura básica.
- ✓ Esta figura se puede repetir tres veces en el formato
- ✓ Después colocarlo en un fondo negro.

Ejercicios para casa No 23 y 24:

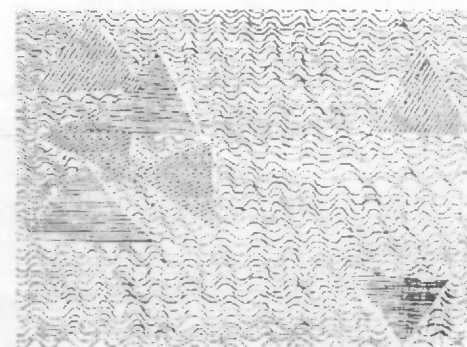
Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

1. Con líneas horizontal y utilizar círculos (máximo 3) en la composición.
2. La combinación de dos líneas (horizontal y ondulada) y utilizar triángulos (máximo 4)

EJEMPLOS:



Elaborados por:
Byron René Arana



EJERCICIO No 25:**Descripción:**

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. En la clase se da una explicación de que es énfasis y los tipos de énfasis que existen.

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y conozca las figuras básicas y así comprender el movimiento y el espacio.

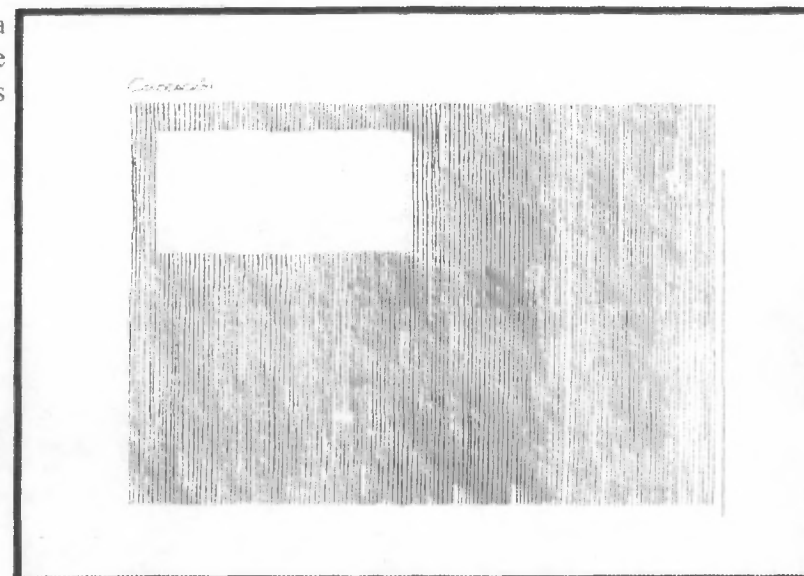
En que consiste:

- ✓ En una hoja media carta hacer una textura
- ✓ Utilizando un tipo de línea (ondulada) y una figura básica.
- ✓ Utilizando el énfasis por agrupación
- ✓ Hacer una composición.
- ✓ Esta figura se puede repetir tres veces en el formato
- ✓ Después colocarlo en un fondo negro.

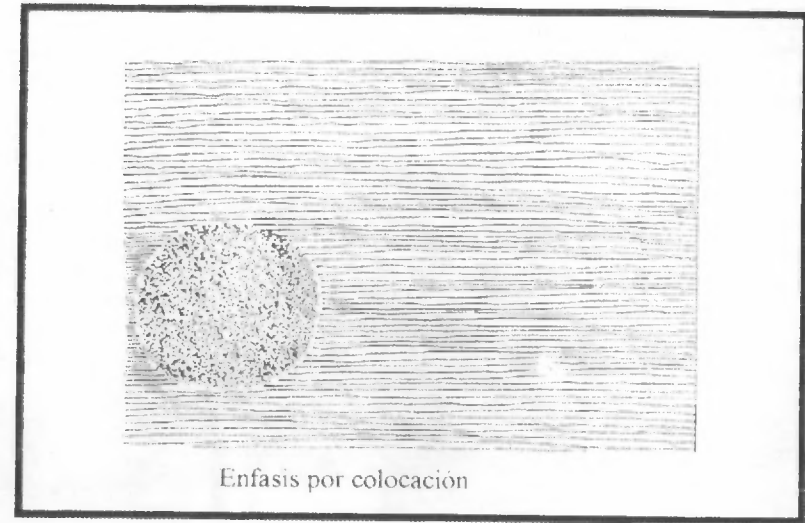
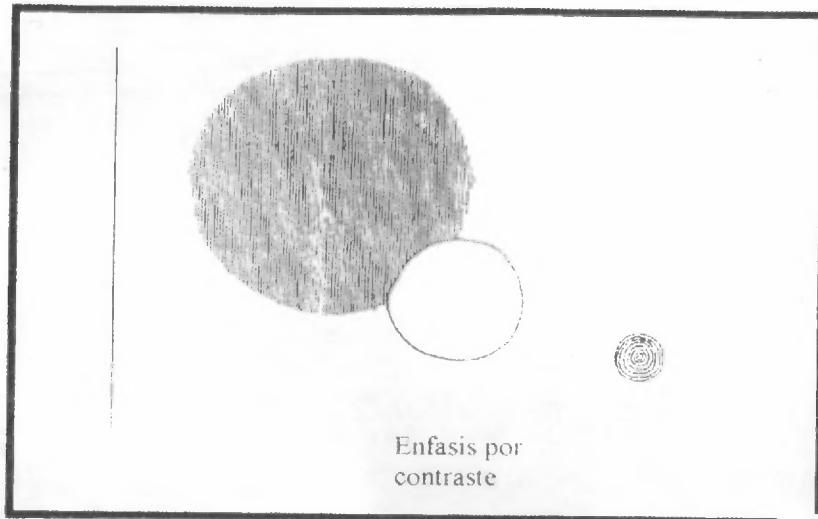
Ejercicios para casa No 26 y 27

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

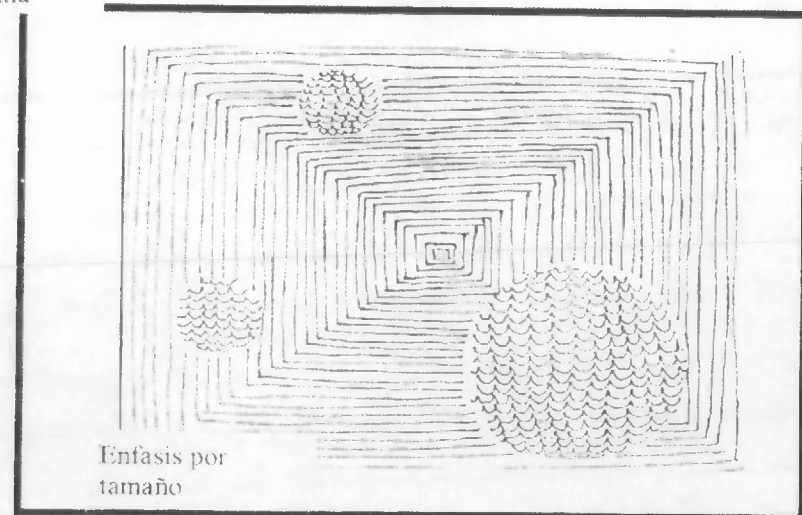
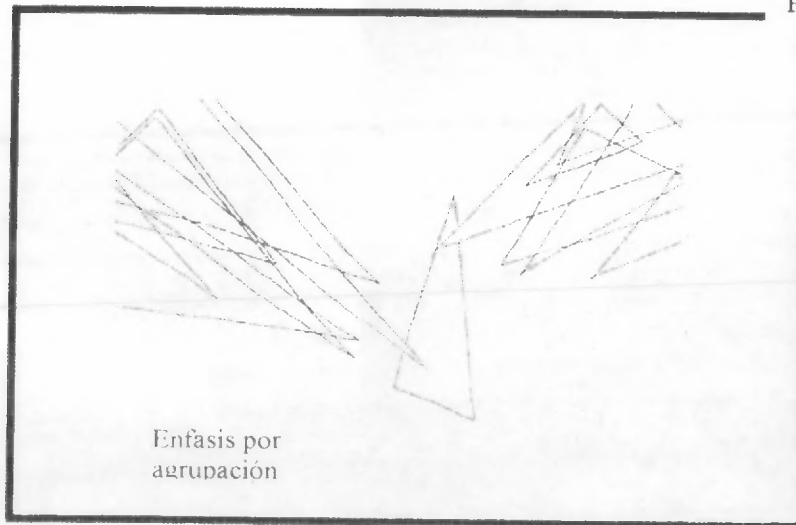
1. Una composición por énfasis por tamaño.
2. Y una composición por énfasis por contraste.

EJEMPLOS:

Elaborado por:
Byron René Arana



Elaborados por:
Byron Arana



EJERCICIO No 28 :**Descripción:**

Hacer una **textura** con las líneas y puntos, dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar; solo se puede utilizar blanco y negro, se puede usar papel negro y cortarlo, pegarlo, sustraer partes de el, etc.

En este día de clase el tema principal es la música, y por lo tanto se escucha una o dos melodías, las cuales los estudiantes tienen que representar sus emociones y sentimientos, que les evoca esta música.

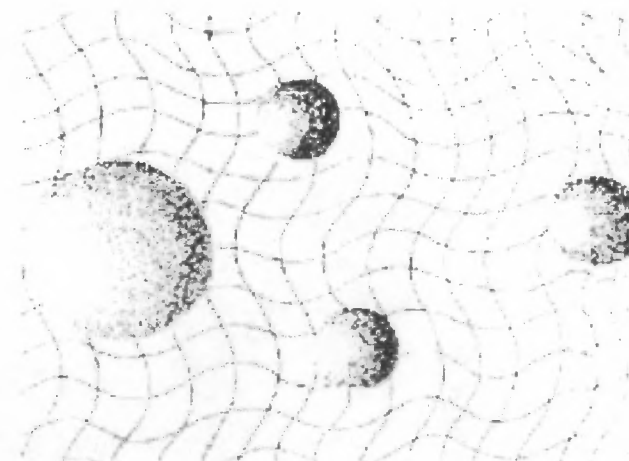
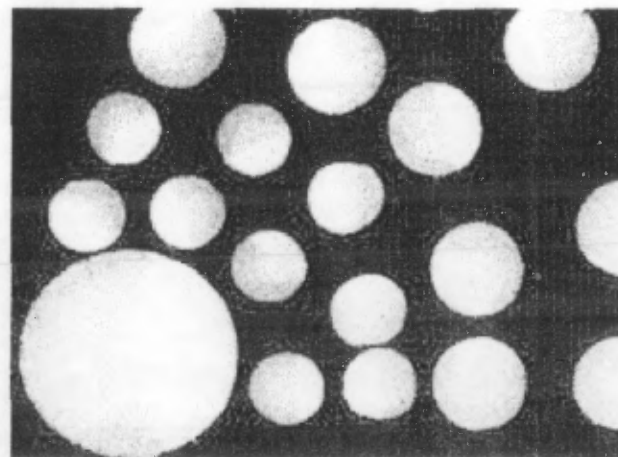
En esta clase se introduce al alumno a la tercera dimensión, agregándole a las figuras básicas luz y sombra, también se introduce el movimiento y tiempo

En que consiste:

- ✓ Escuchar con atención la música.
- ✓ En una hoja media carta hacer una textura
- ✓ Utilizando un tipo de línea, puntos y una figura básica.
- ✓ Hacer una composición.
- ✓ Esta figura se puede repetir las veces que sea necesario.
- ✓ Aquí también se pueden usar recortes, ó cortar sobre el papel.
- ✓ Expresar sus emociones.

Elaborados por:

1. Miran Vasquez
2. Isabel Orozco

EJEMPLOS:**Campos magnéticos**

EJEMPLO:

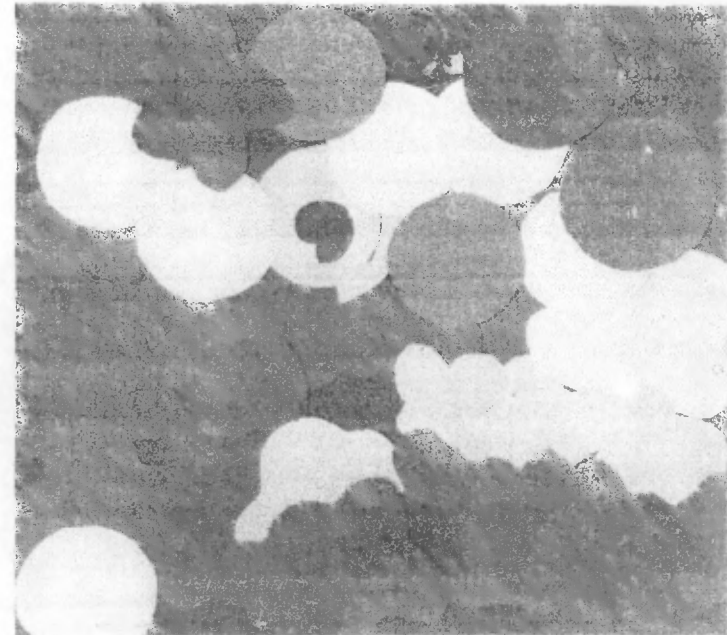
EJERCICIO No 29:

Descripción:

Hacer una textura con figura geométrica básica. Esta clase consiste en dar un paseo por los jardines de la universidad y abrazar un árbol; representar las sensaciones y emociones que se perciben. Utilizando para ello los conceptos de color.

En que consiste:

- ✓ En una hoja media carta hacer una composición
- ✓ Utilizando figuras básicas.
- ✓ Con recortes de papel de colores
- ✓ Representar las emociones y sensaciones
- ✓ Esta figura se puede repetir y deformar las veces que sean necesarias en el formato.



Abrazar el árbol
Jennifer Escobar

EJERCICIO No 30:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. En esta clase se inician a dar los conceptos de color: colores primarios, secundarios, terciarios, cálidos, fríos, análogos, etc. Utilizando colores y los diferentes conceptos de énfasis a utilizar.

En que consiste:

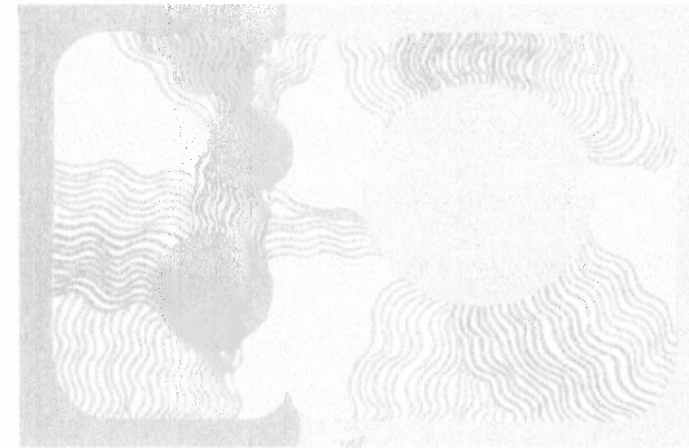
- ✓ En una hoja media carta hacer una textura
- ✓ Utilizando un tipo de línea (ondulada) y una figura básica.
- ✓ Utilizando el énfasis por agrupación
- ✓ Colores análogos
- ✓ Esta figura se puede repetir tres veces en el formato
- ✓ Aquí también se puede usar recortes, ó cortar sobre el papel.

Ejercicios para casa No 31 y 32:

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

1. Una composición de énfasis por contraste.
2. Y una composición por énfasis por tamaño y colores cálidos.

EJEMPLO:



Elaborado por: Miriam Vasquez

EJERCICIO No 33:

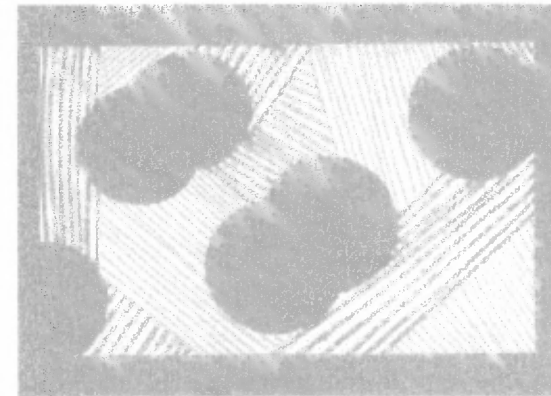
EJEMPLO:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. Utilizando los conceptos de color y psicología del color

En que consiste:

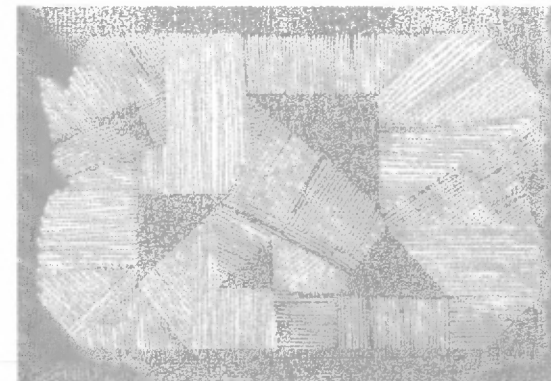
- ✓ En una hoja media carta hacer una textura
- ✓ Utilizando un tipo de línea inclinada y una figura básica.
- ✓ Colores cálidos
- ✓ Hacer una composición.
- ✓ Esta figura se puede repetir tres veces en el formato
- ✓ Aquí también se puede usar recortes, ó cortar sobre el papel.



Ejercicios para casa No 34 y 35:

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase, solo que:

1. Una composición por énfasis por contraste.
2. Y una composición por énfasis por tamaño y colores cálidos.



Elaborado por Mirian Vasquez

EJERCICIO No 36 y 37:

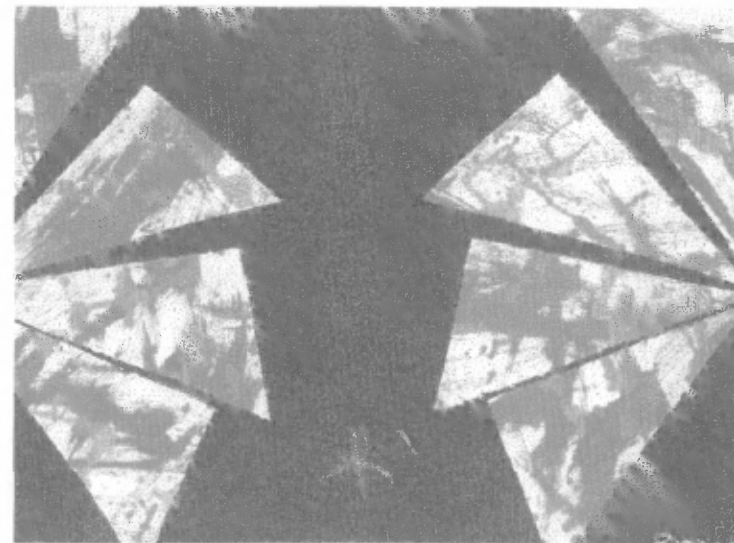
EJEMPLOS:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. Es necesario la utilización de los conceptos de color y psicología del color. En esta clase se utilizara música.

En que consiste:

- ✓ Escuchar la melodía
- ✓ Hacer una composición de la melodía
- ✓ Utilizando textura con líneas y el color
- ✓ También se puede cortar y pegar las figuras
- ✓ Incluir las figuras básicas.
- ✓ Colores cálidos
- ✓ Esta figura se puede repetir tres veces en el formato
- ✓ Colocarle un nombre a la composición

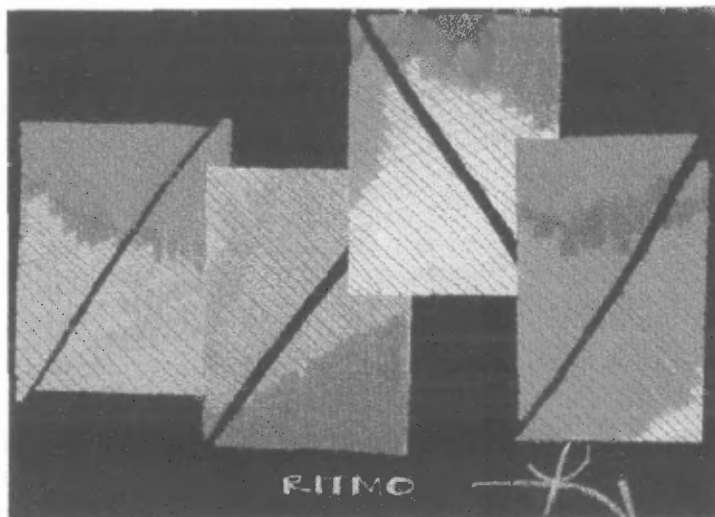


Ejercicios para casa No 38:

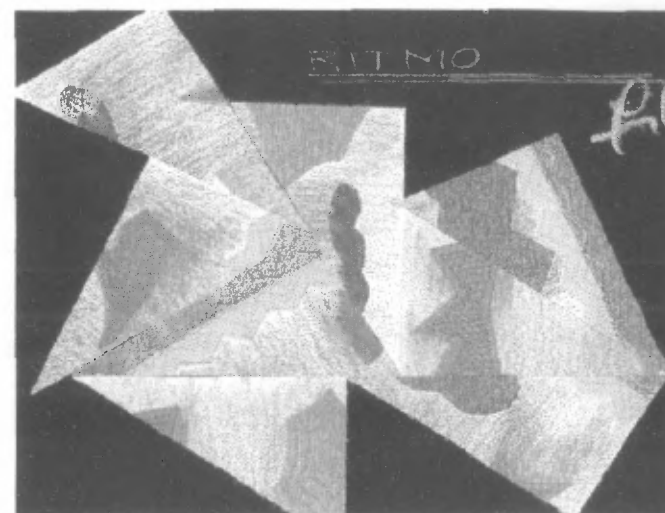
Hacer un formato de la misma manera que los hechos en la clase, solo que:

- ✓ La melodía a escuchar será música de jazz.

Ritmo
Elaborado por:
Brenda Tortola



Ritmo
Elaborado por:
Barbara Macz



Ritmo
Elaborado por:
Andrea Chicoj

EJERCICIO No 39:**Descripción:**

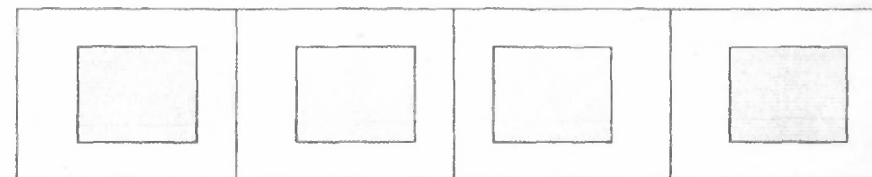
El ejercicio consiste en leer una historieta o fábula, y representarla gráficamente, es necesario que el estudiante comprenda bien el concepto expresado en la historieta, ya que así le será más fácil su representación gráfica. También es conveniente recordar que en este curso todo se representa abstractamente.

Objetivo:

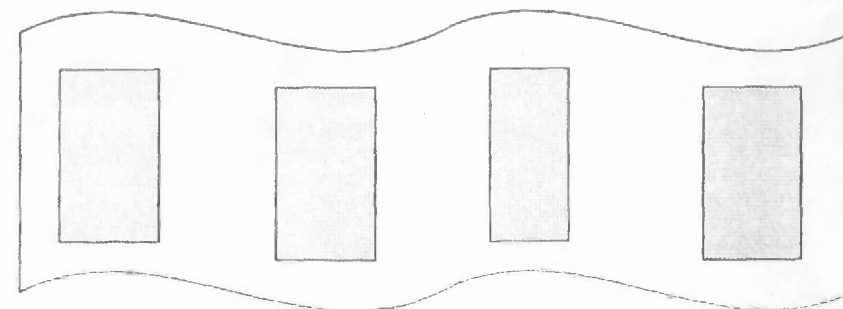
El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y la transformaciones mentales de objeto para mejorar el pensamiento abstracto.

En que consiste:

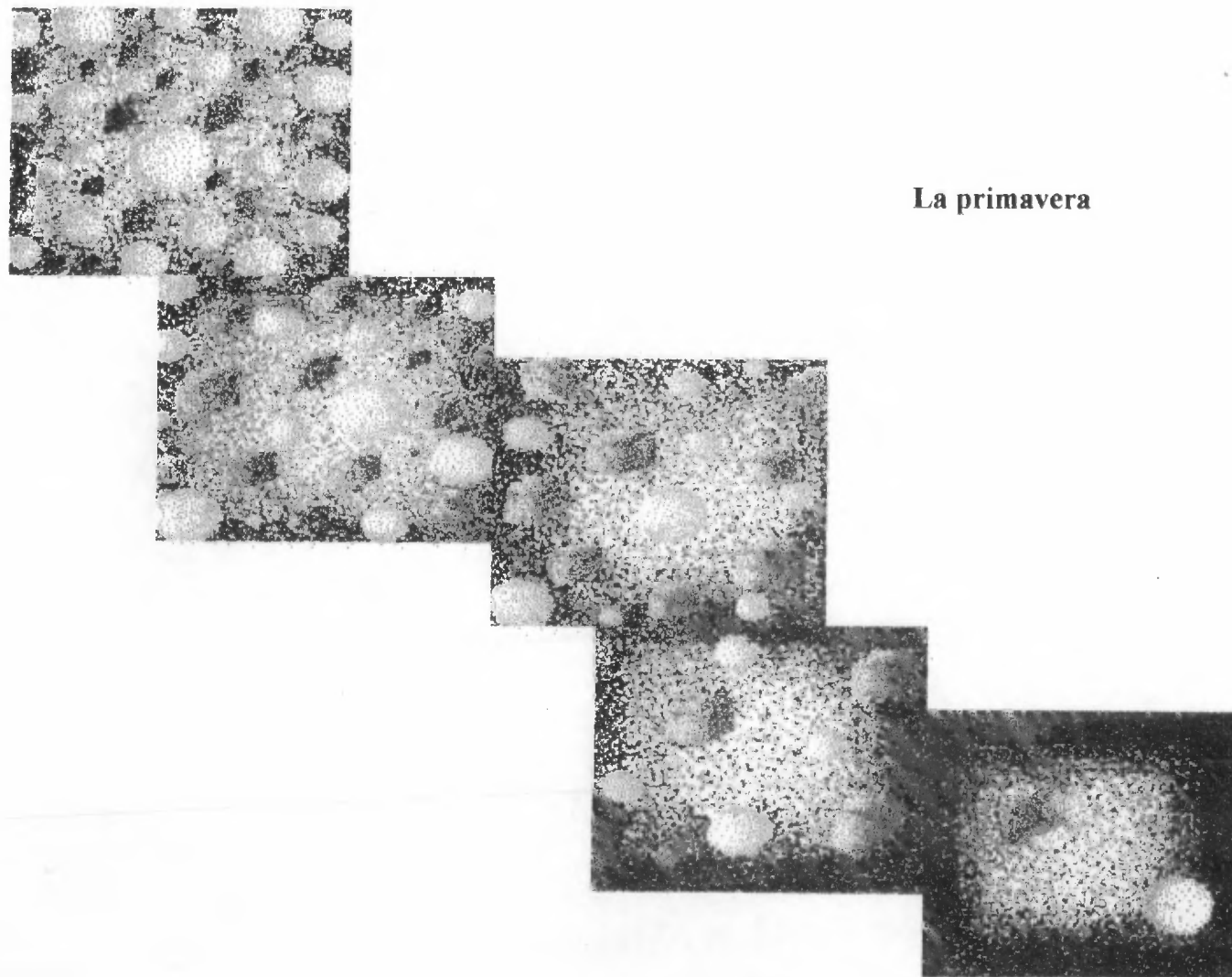
- ✓ Leer una historieta.
- ✓ Hacer una composición secuencial de la historieta, la cual esté dividida en cuadros.
- ✓ Esta debe de ser dibujada en media hoja tamaño carta, de cualquier color
- ✓ Usar un solo tipo de línea o puntos
- ✓ Solo colores y aplicar los conceptos de énfasis
- ✓ La secuencia debe de ser de 5 cuadros.
- ✓ En la parte de atrás de cada cuadro, dar una pequeña explicación del cuadro.
- ✓ El formato será de 0.15 mts x 1.20 mts, y de color negro



Paso No 1



Paso No 2



La primavera

EJERCICIO No 40:

Descripción:

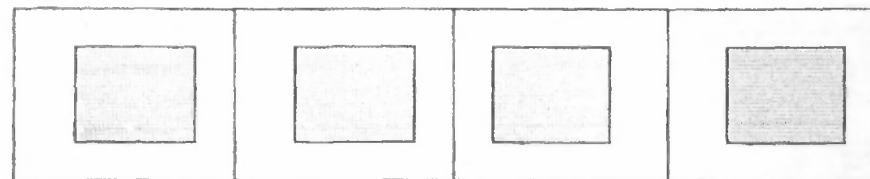
El ejercicio consiste en leer una historieta o fábula, y representarla gráficamente, es necesario que el estudiante comprenda bien el concepto expresado en la historieta, ya que así le será más fácil su representación gráfica. También es conveniente recordar que en este curso todo se representa abstractamente.

Objetivo:

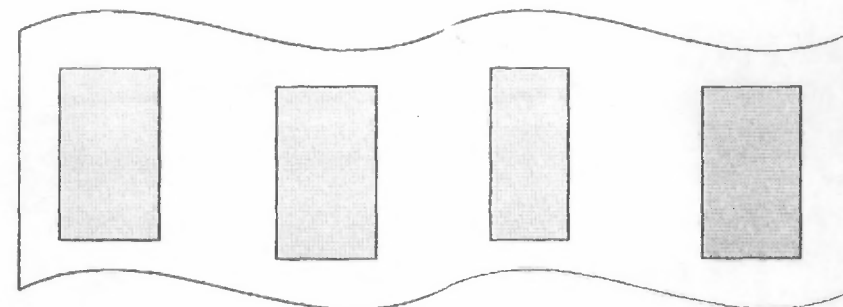
El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su psicomotricidad, vocabulario, imaginación, el pensamiento y la transformaciones mentales de objeto para mejorar el pensamiento abstracto.

En que consiste:

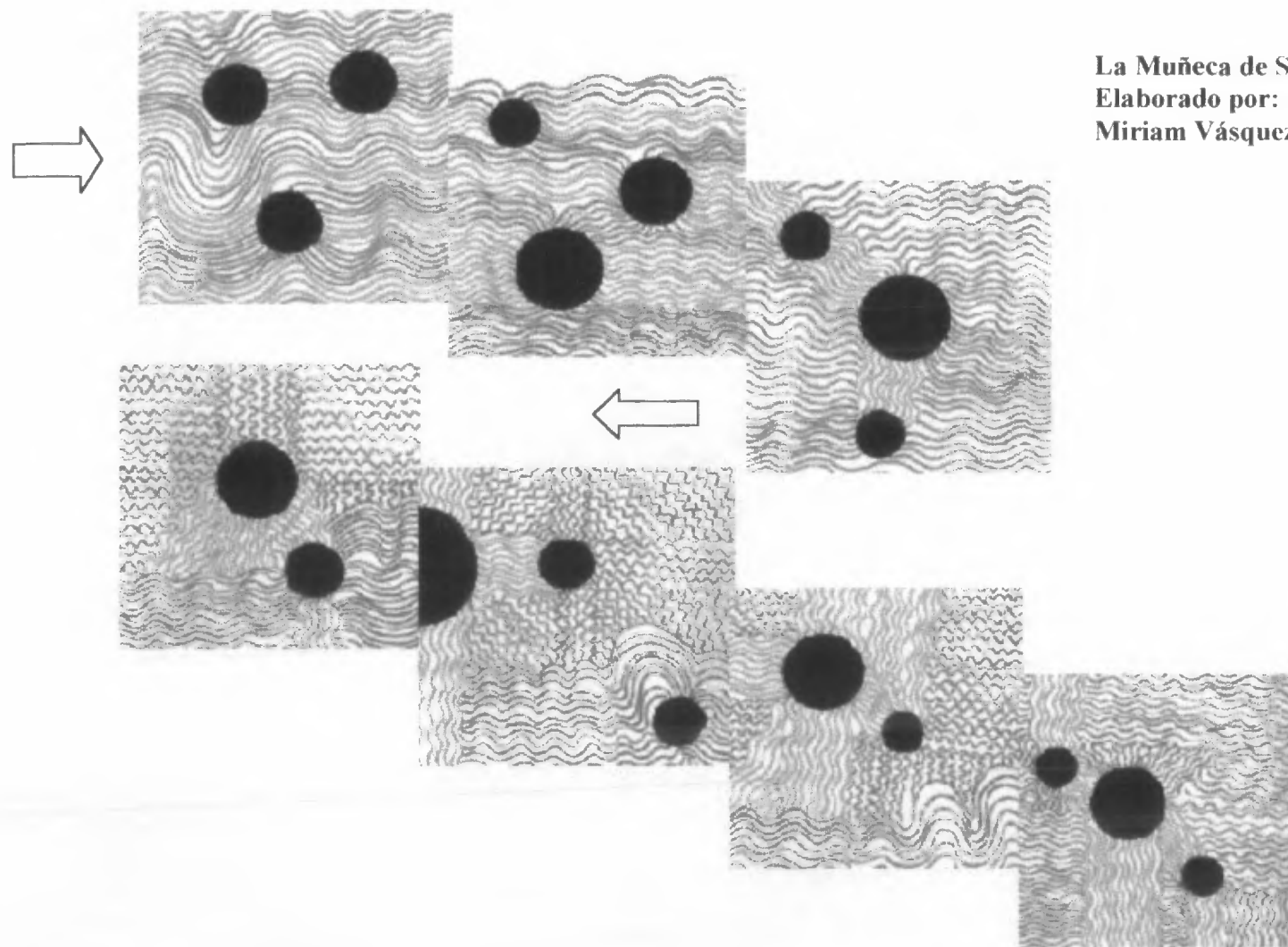
- ✓ Leer una historieta. (La Muñeca de Sal)
- ✓ Hacer una composición secuencial de la historieta, la cual esté dividida en cuadros.
- ✓ Esta debe de ser dibujada en media hoja tamaño carta, de cualquier color.
- ✓ Usar un solo tipo de línea
- ✓ Solo colores y aplicar los conceptos de énfasis
- ✓ La secuencia debe de ser de 8 cuadros.
- ✓ En la parte de atrás de cada cuadro, dar una pequeña explicación del cuadro.
- ✓ El formato será de 0.15 mts x 1.20 mts, y de color negro



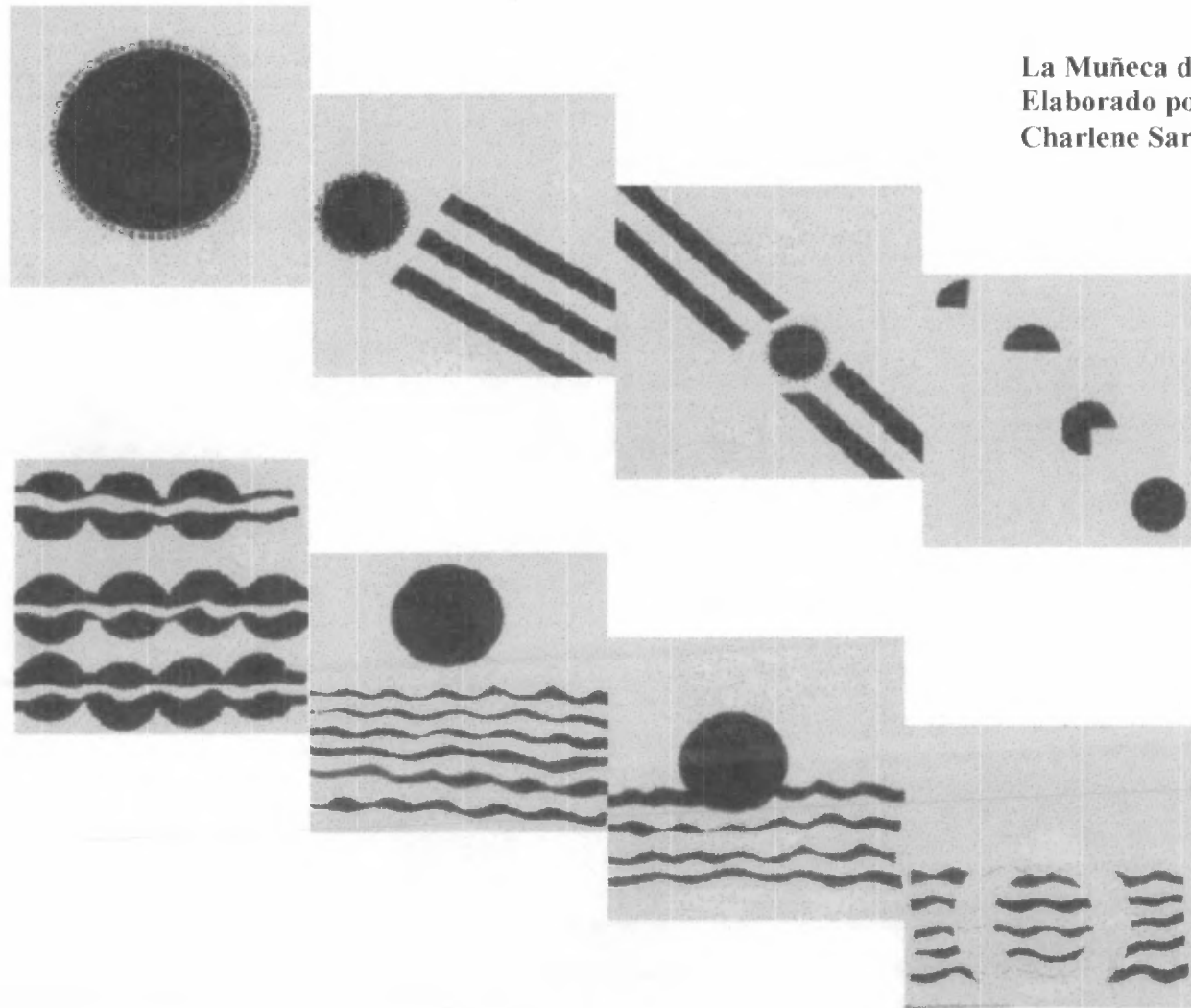
Paso No 1



Paso No 2



La Muñeca de Sal
Elaborado por:
Miriam Vásquez



La Muñeca de Sal
Elaborado por:
Charlene Sartí

EJERCICIO No 41:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. Es necesario la utilización de los conceptos de color y psicología del color. En esta clase se da inicio a convertir las figuras básicas en volúmenes; el cuadrado pasa a ser el cubo, el triángulo en pirámide y el círculo en esfera.

En que consiste:

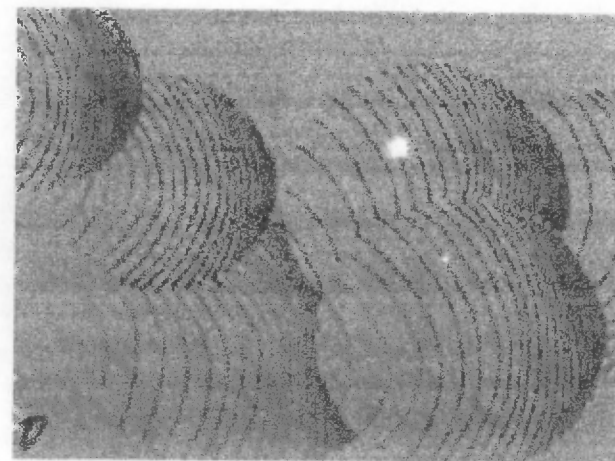
- ✓ Dada una frase.
- ✓ Hacer una composición del significado de la frase
- ✓ Utilizando textura con líneas y el color
- ✓ Incluir las figuras básicas y con color convertirlas a volúmenes.
- ✓ Colores fríos
- ✓ Esta figura se puede repetir tres veces en el formato
- ✓ Colocarle un nombre a la composición

Ejercicios para casa No 41 y 42:

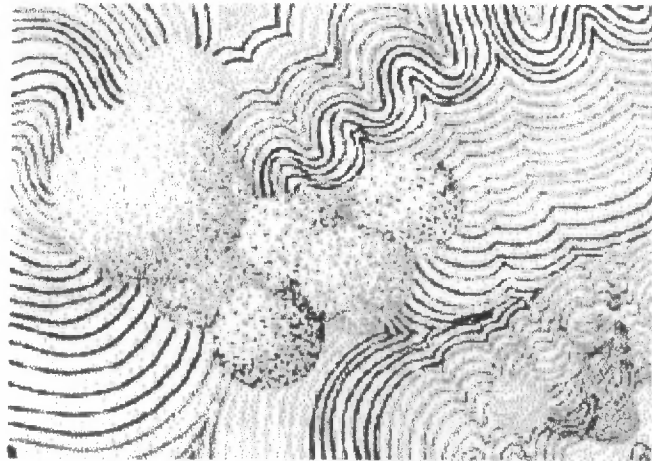
Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

1. El primer formato se debe escuchar un programa de radio anotando en la parte de atrás los conceptos que se escucharon
2. En el siguiente se debe de ver un programa de televisión de preferencia una tira cómica.

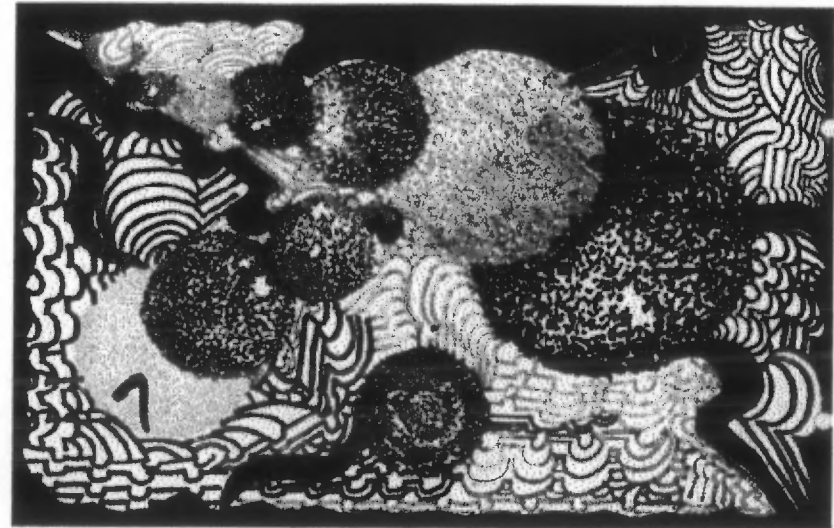
EJEMPLOS:



Firmamento
Elaborado por:
Jennifer Escobar



Aventura en pañales
Elaborado por:
Elizabeth Nij Ch.



Aventuras en pañales
Elaborado por:
Patricia Gonzales

EJERCICIO No 44:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas y puntos, dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. Con el concepto de luz y sombra, darle volumen a estas figuras, el cuadrado pasa a ser cubo, el triángulo a pirámide, el círculo a esfera.

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su imaginación, el pensamiento y que conozca las figuras básicas y así comprender el movimiento y el espacio.

En que consiste:

- ✓ Dada una palabra
- ✓ Crear una composición
- ✓ En una hoja media carta hacer una o varias figuras básicas
- ✓ Con puntillismo o líneas y con el concepto de luz y sombra, darle volumen
- ✓ Utilizando el círculo, convertirlo en esfera
- ✓ Solo usar marcadores negros

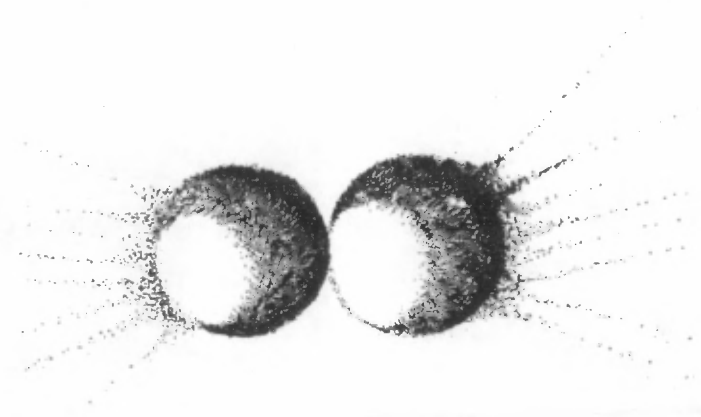
Ejercicios para casa No 45 y 46:

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

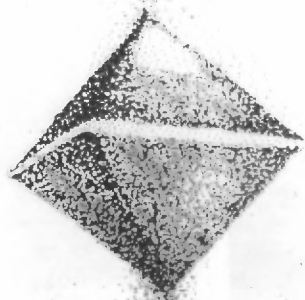
1. Una composición con triángulos y convertirlo en pirámide.

2. Y una composición por énfasis por tamaño y colores cálidos.

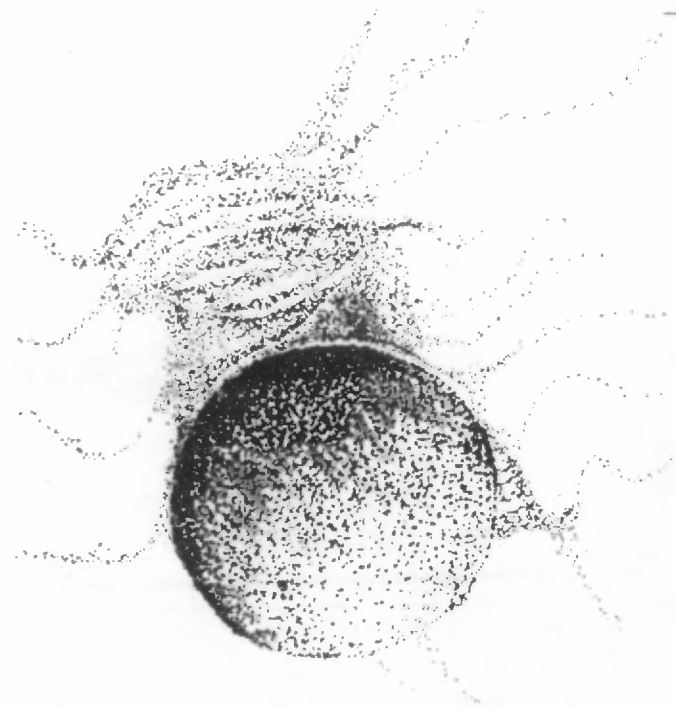
EJEMPLO:



Reacción
Elaborado por
Cinthya Rodriguez



Fuga
Elaborado por:
Stanley Herrera



Reacción
Elaborado por:
Jorge Maldonado

EJERCICIO No 47:

Descripción:

Hacer una textura con las líneas y puntos, dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. Con el concepto de luz y sombra, darle volumen a estas figuras, el cuadrado pasa a ser cubo, el triángulo a pirámide, el círculo a esfera.

Objetivo:

El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su imaginación, el pensamiento y conozca las figuras básicas y así comprender el movimiento y el espacio.

En que consiste:

- ✓ Dada una palabra
- ✓ Crear una composición
- ✓ En una hoja media carta hacer una o varias figuras básicas
- ✓ Con puntillismo o líneas y con el concepto de luz y sombra, darle volumen
- ✓ Utilizando el círculo, convertirlo en esfera
- ✓ Solo usar marcadores negros

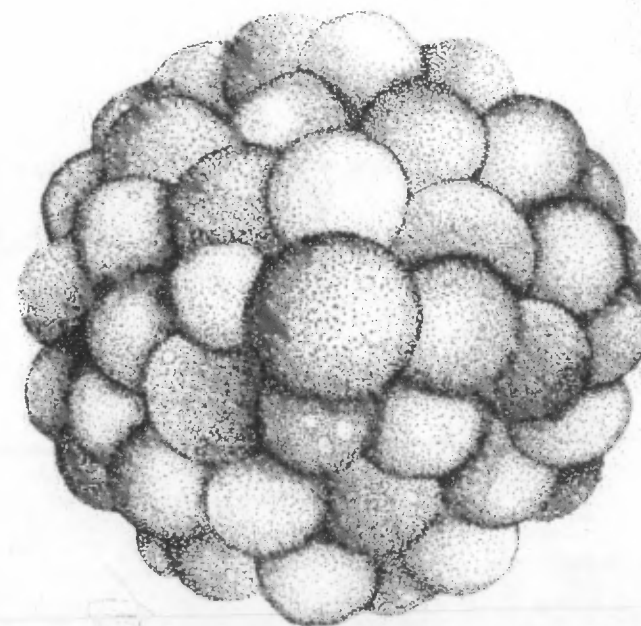
Ejercicios para casa No 48 y 49:

Hacer dos formatos de la misma manera que los hechos en la clase solo que:

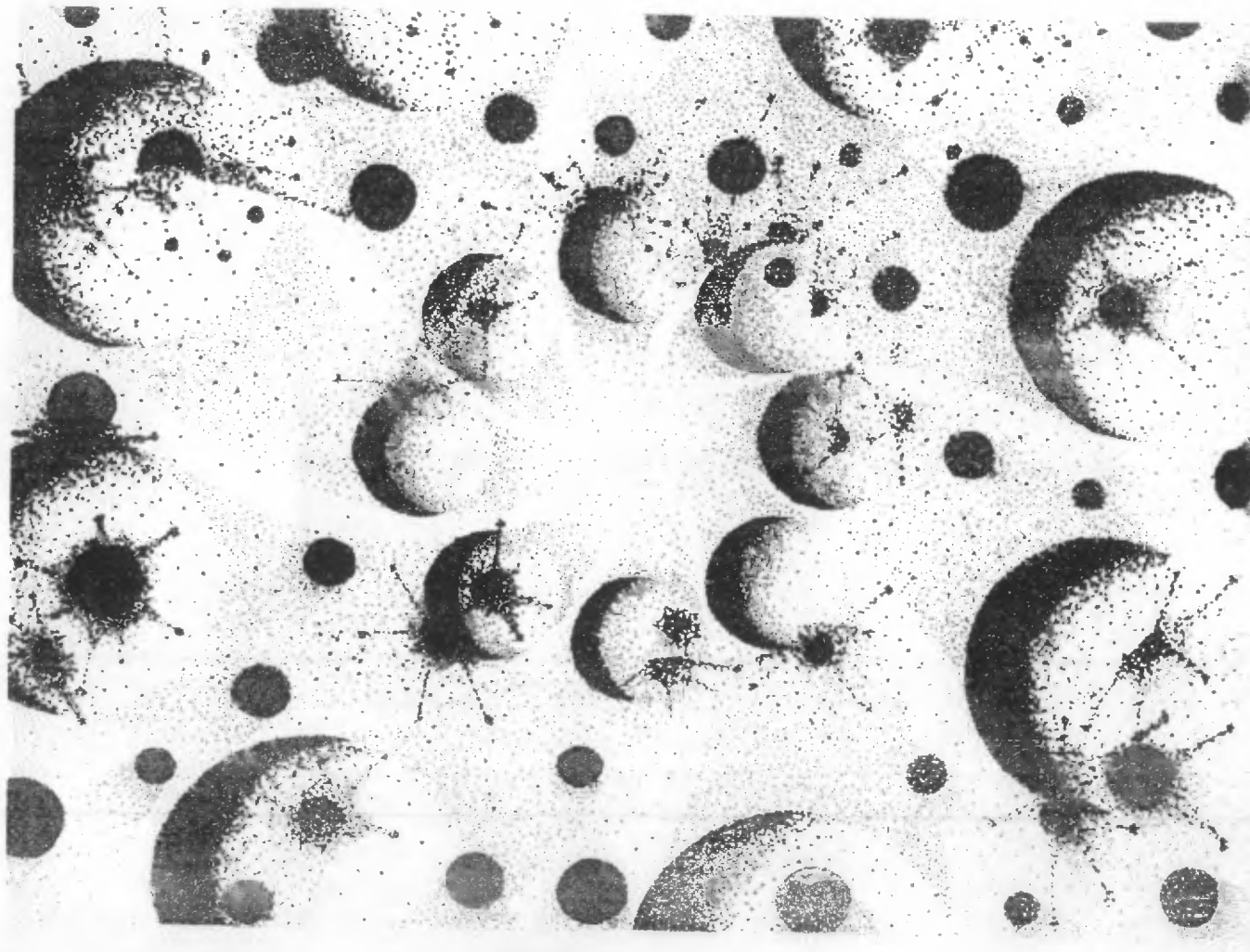
1. Una composición con triángulos y convertirlo en pirámide.

2. Y una composición por énfasis por tamaño y colores cálidos.

EJEMPLOS:



Campo magnético
Elaborado por:
Liliana Chavez



Choque
Elaborado por:
Byron Arana

EJERCICIO No 50:**EJEMPLOS:****Descripción:**

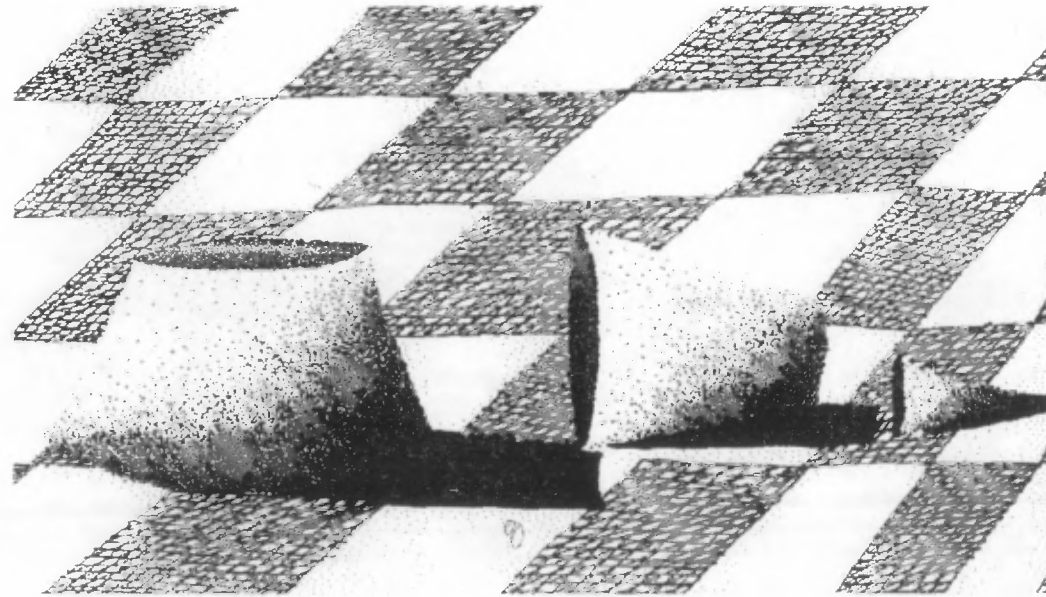
Hacer una textura con las líneas y puntos, dejando el espacio de una figura geométrica básica, no se debe dibujar esta figura, solo se puede insinuar. Con el concepto de luz y sombra, darle volumen a estas figuras, el cuadrado pasa a ser cubo, el triángulo a pirámide, el círculo a esfera.

Objetivo:

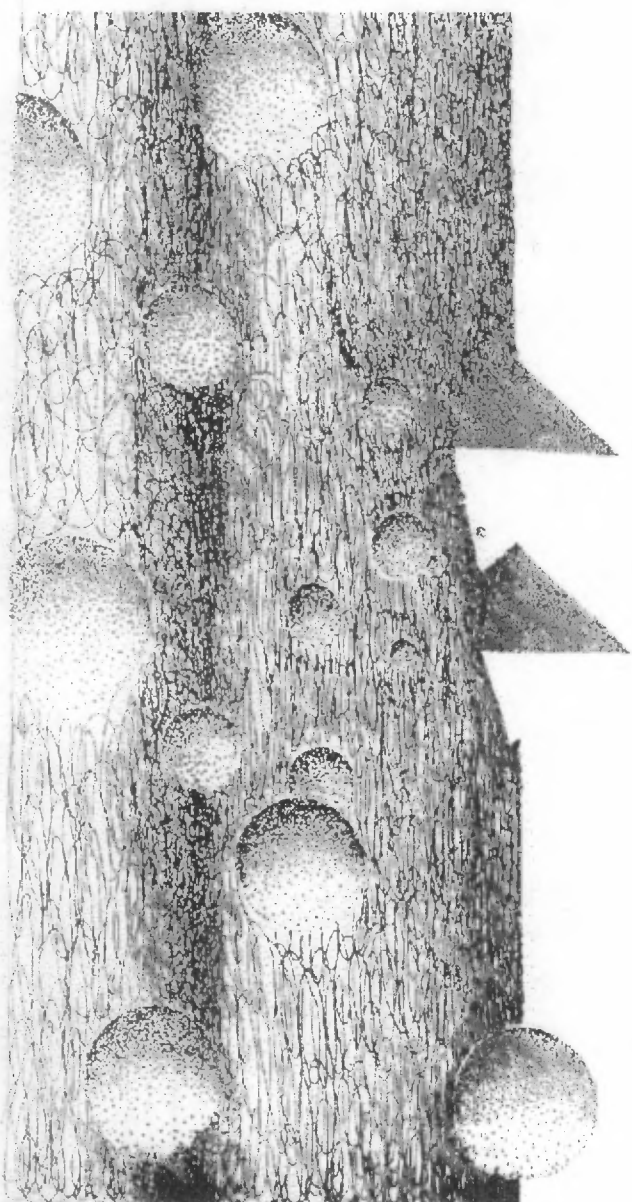
El objetivo de este ejercicio es lograr que el estudiante mejore su imaginación, el pensamiento y conozca las figuras básicas y así comprender el movimiento y el espacio.

En que consiste:

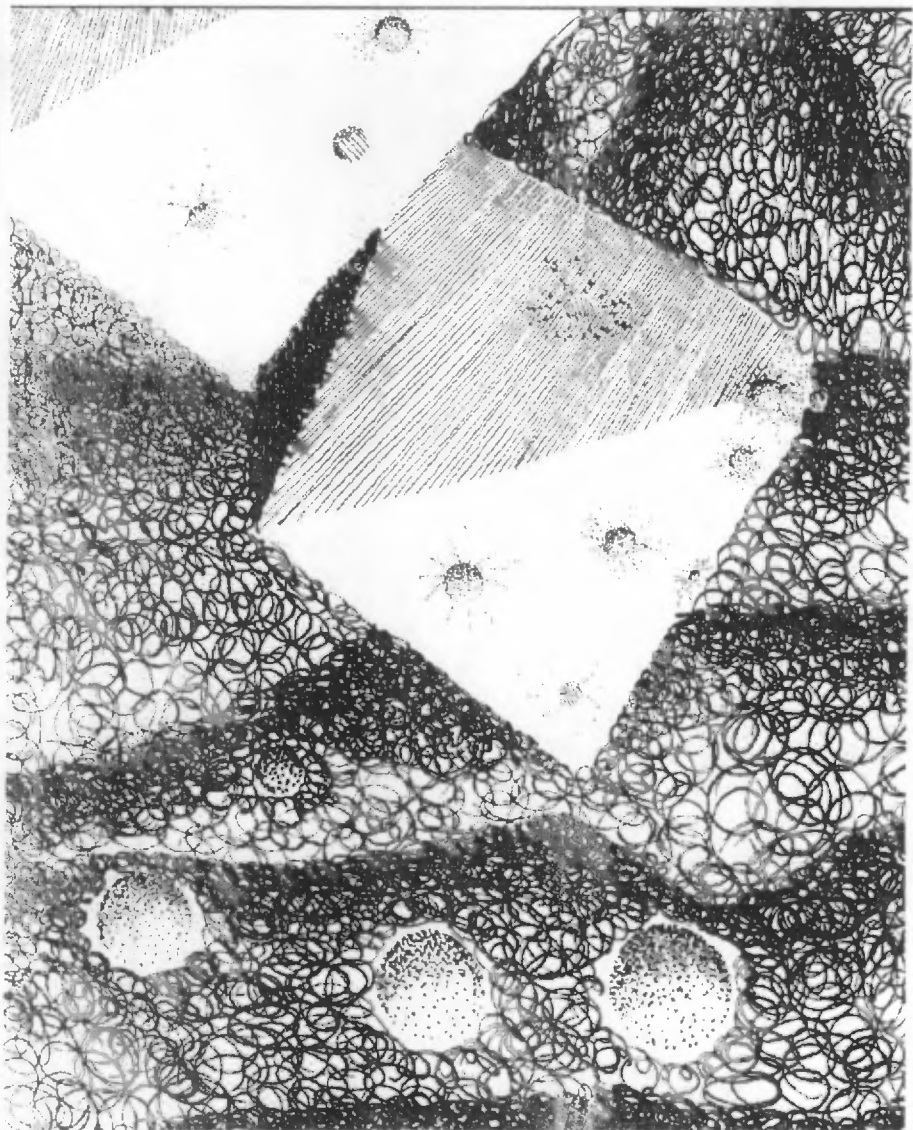
- ✓ Dada una palabra
- ✓ Crear una composición
- ✓ En una hoja media carta hacer una o varias figuras básicas
- ✓ Con puntillismo o líneas y con el concepto de luz y sombra, darle volumen
- ✓ Utilizando un el círculo, convertirlo en esfera
- ✓ Solo usar marcadores negros



**Cono truncado
Elaborado por:
Adrian López**



Viaje 1
Elaborado por
J. Gudiel



Viaje 2
Elaborado por
J. Gudiol

EJERCICIO No 51:

Descripción:

En el transcurso del curso hemos trabajado solo sobre el papel, con figuras básicas de la geometría, transformando el cuadrado en cubo, el triángulo en pirámide y el círculo en esfera; todo esto bi - dimensionalmente. Es el momento de pasar a lo tri - dimensional. Este ejercicio consiste, en crear una figura tri - dimensional; en la cual el estudiante pueda representar su individualidad, tanto interior como exteriormente.

Aquí se introduce al alumno a la tercera dimensión; también tendrá que poner en práctica todos los conceptos expuestos en clase, es importante la utilización del color y la aplicación de la teoría del color

Objetivos:

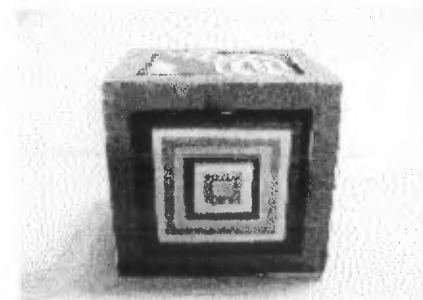
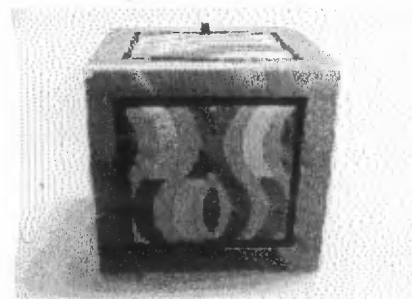
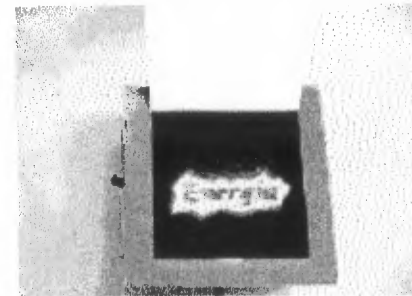
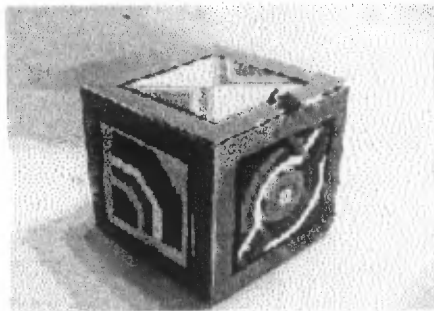
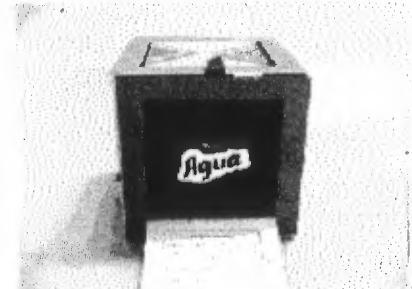
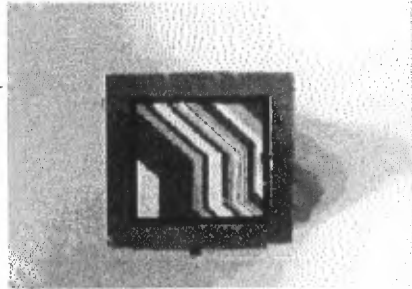
El objetivo principal de este ejercicio es que el estudiante se conozca, pueda representarse así mismo y manifestar sus emociones y sentimiento.

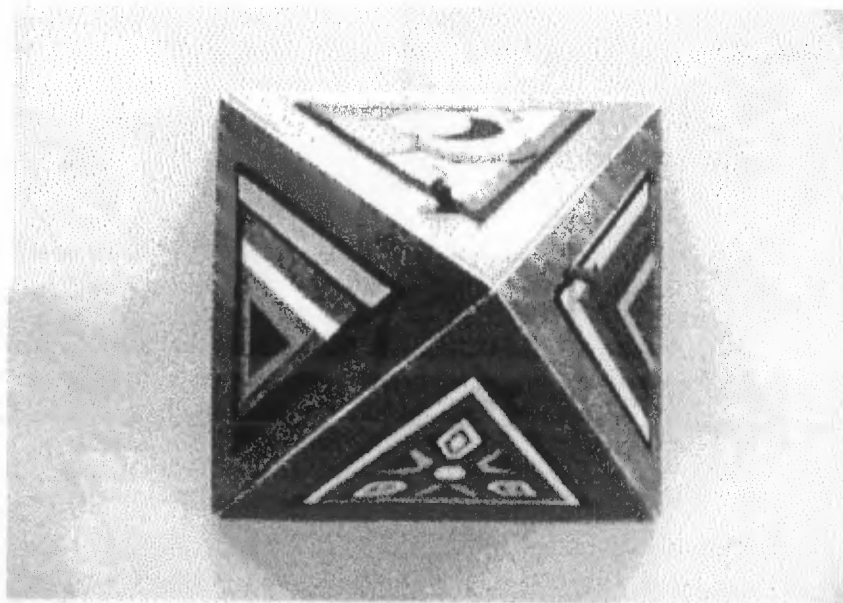
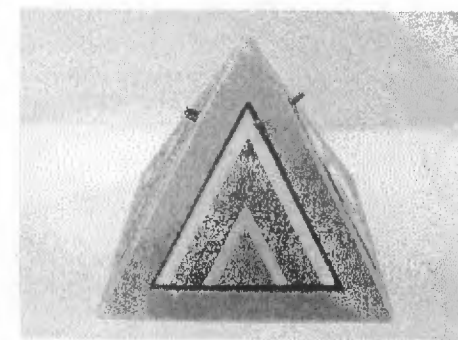
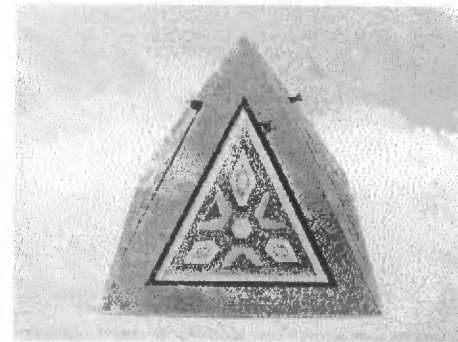
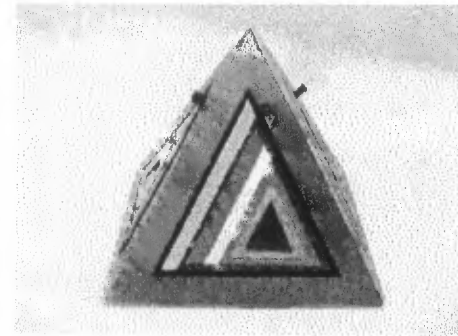
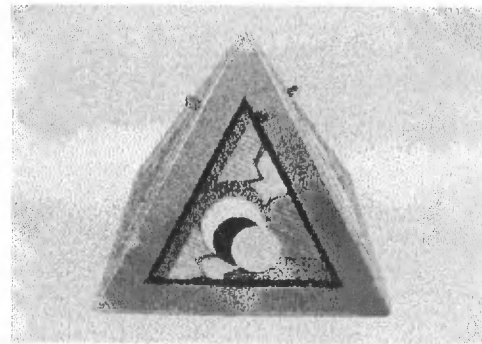
En que consiste:

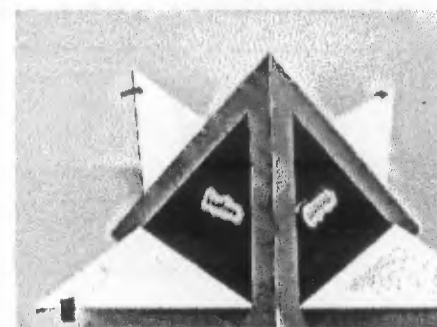
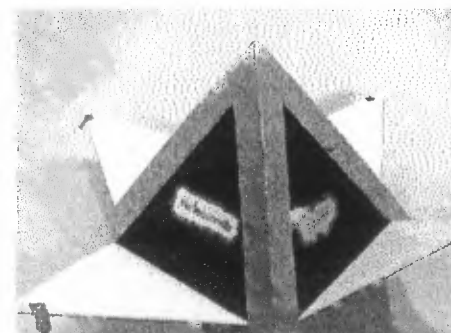
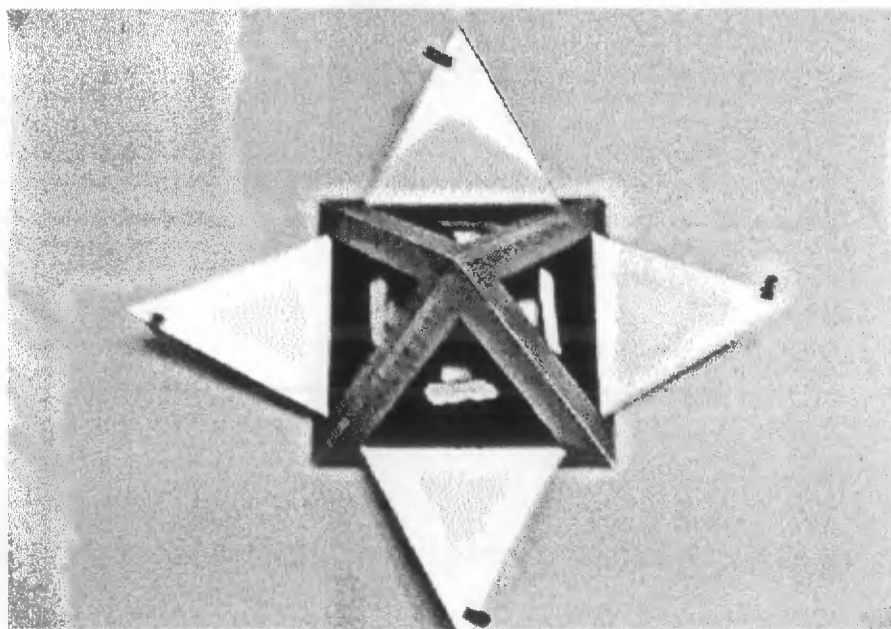
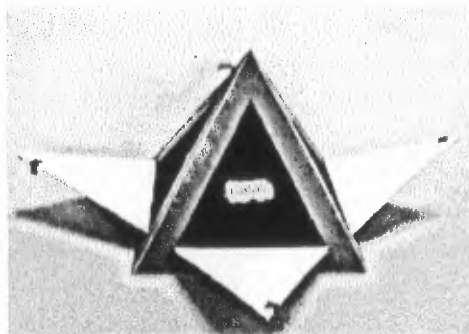
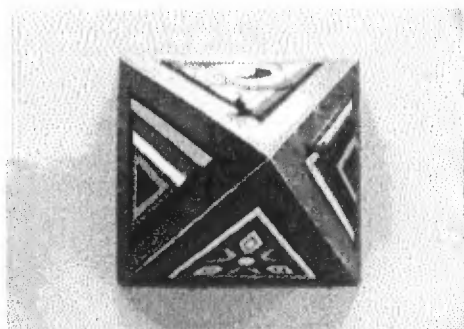
- ✓ Representar su personalidad.
- ✓ Hacer un volumen (pirámide o cubo)
- ✓ En cada una de sus caras expresar sus emociones y sentimientos.
- ✓ Esta figura debe de poderse desarmar y ver en su interior.
- ✓ En la parte exterior se debe de representar con colores los sentimiento o emociones y en la parte interior debe de ir el significado.
- ✓ También debe de escribir como el se mira y se siente.

EJEMPLOS:

Mi personalidad
Elaborado por:
Renato Montufar







EJERCICIO No 52:

EJEMPLO:

Descripción:

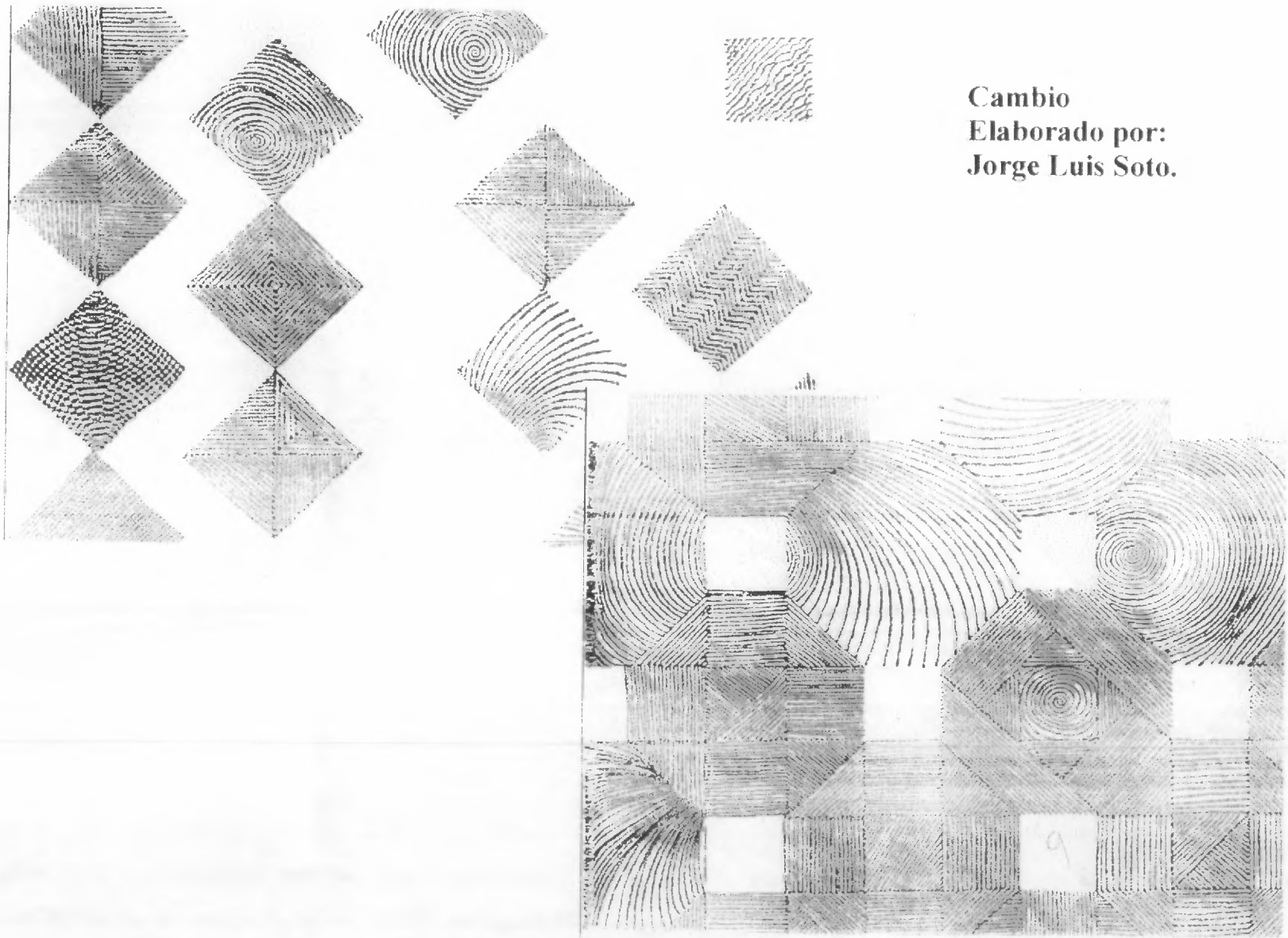
Este ejercicio es de proporciones y de soltura de la mano, partiendo de un modulo preestablecido, crear una repetición de ese modulo, es importante hacer notar que este modulo tiene que nacer de la propia experiencia del estudiante, con las figuras básicas.

Objetivos:

El objetivo principal es el reducir o aumentar un objeto proporcionalmente, utilizando para ello una gria, que los mismos estudiantes irán creando.

En que consiste:

- ✓ Crear un o varios módulos.
- ✓ Hacer una repetición de esos módulos sobre el papel, con lo cual se tiene una gria.
- ✓ Hacer texturas en el módulo, utilizando todos los conceptos ya enseñados, ritmo, tiempo, etc..
- ✓ Las texturas solo se hacen con lápiz.
- ✓ Colocarle un nombre a la composición.



Cambio
Elaborado por:
Jorge Luis Soto.

EJERCICIO No 53:

Descripción:

Este ejercicio es de proporciones y de soltura de la mano, partiendo de un modulo preestablecido, crear una repetición de ese modulo, es importante hacer notar que este modulo tiene que nacer de la propia experiencia del estudiante, con las figuras básicas.

EJEMPLO:

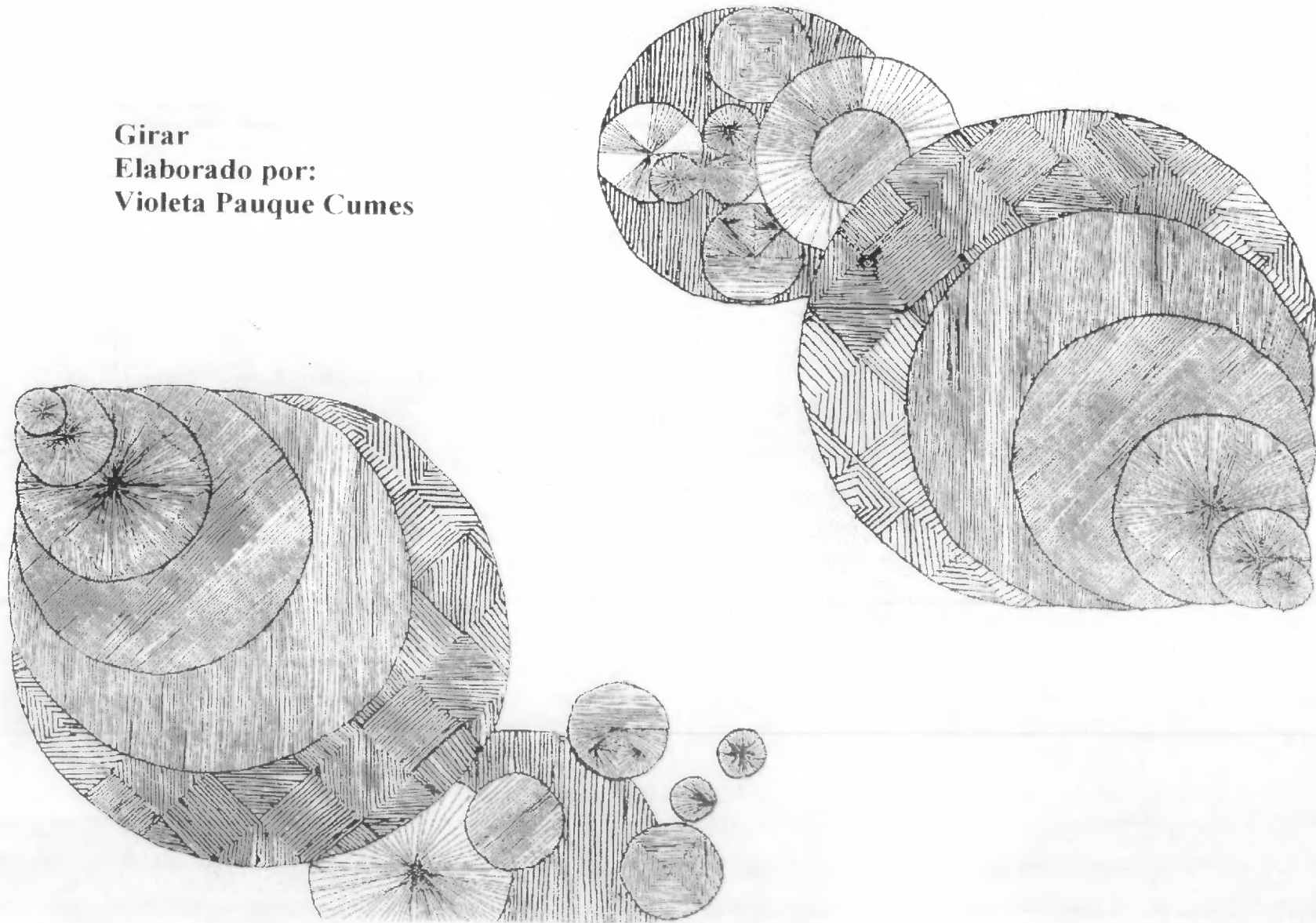
Objetivos:

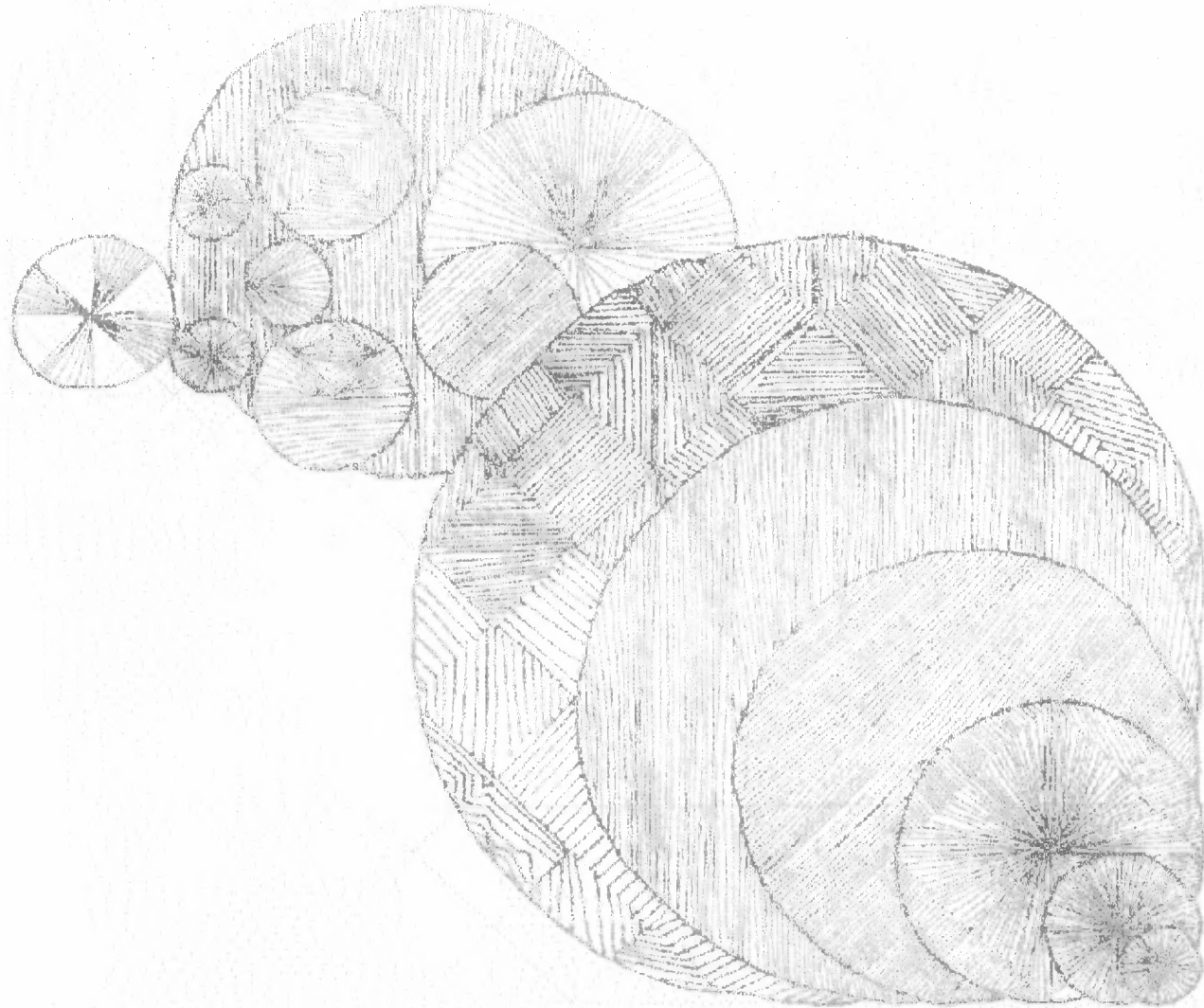
El objetivo principal es el reducir o aumentar un objeto proporcionalmente, utilizando para ello una gría, que los mismos estudiantes irán creando.

En que consiste:

- ✓ Crear un o varios módulos.
- ✓ Hacer una repetición de esos módulos sobre el papel, con lo cual se tiene una gría.
- ✓ Hacer texturas en el módulo, utilizando todos los conceptos ya enseñados, ritmo, tiempo, etc..
- ✓ Las texturas solo se hacen con lápiz.
- ✓ Colocarle un nombre a la composición.

Girar
Elaborado por:
Violeta Pauque Cumes





EJERCICIO No 54:**Descripción:**

En el transcurso del curso hemos trabajado solo sobre el papel, con figuras básicas de la geometría, transformando el cuadrado en cubo, el triángulo en pirámide, el círculo en esfera; pero si partimos eso volúmenes en pedazos más pequeños, obtenemos planos y dependiendo de cómo coloquemos los planos logramos diferentes sensaciones. Recordemos algo muy importante, una sucesión de puntos genera una línea, una sucesión de líneas genera un plano, una sucesión de planos genera un volumen y un plano girado sobre un eje genera también un volumen.

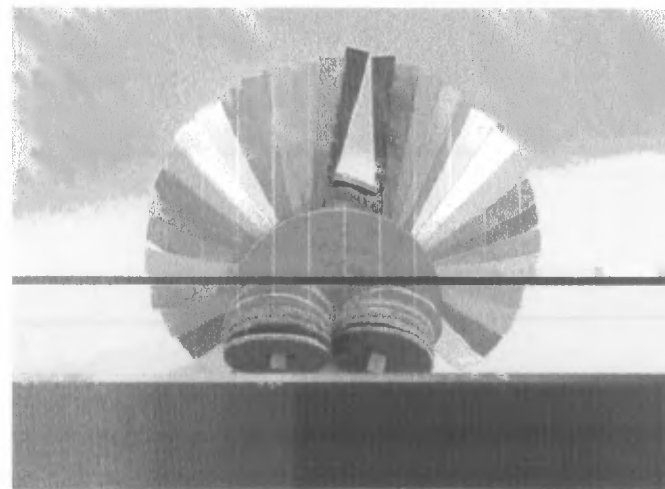
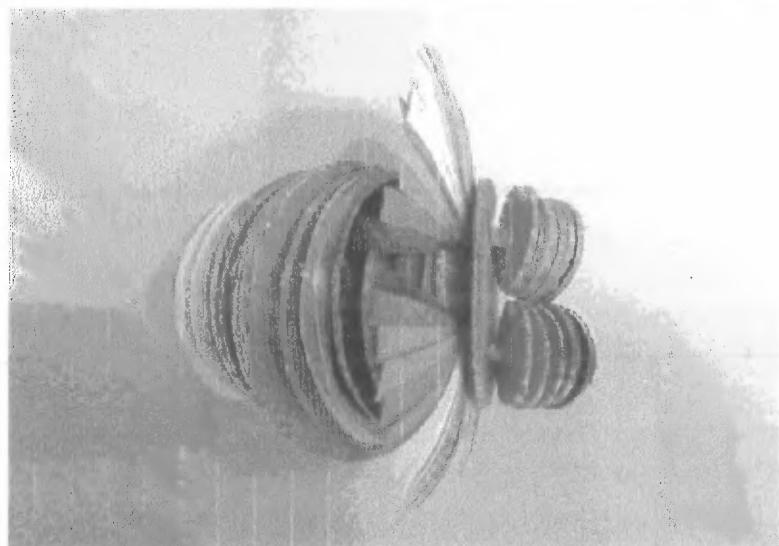
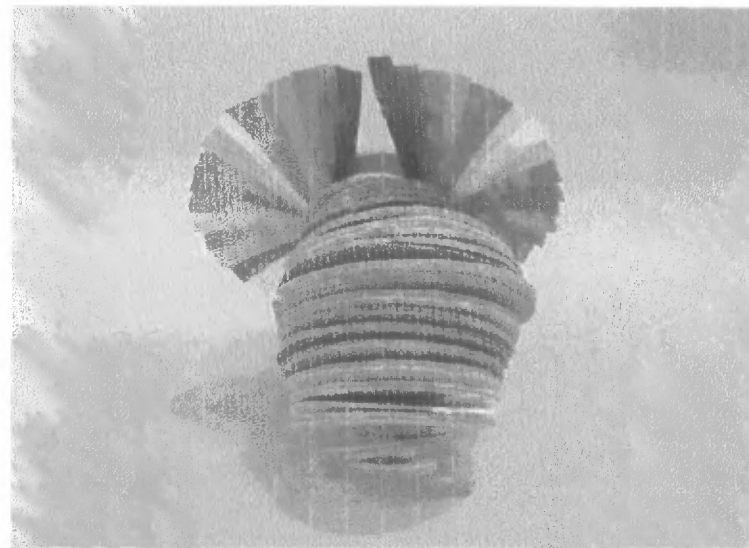
Objetivos:

El objetivo principal es conocer el plano y todo lo que se puede lograr con él. Si se gira sobre un eje genera un volumen, si se mueve el plano en el espacio también lo genera un volumen.

En que consiste:

- ✓ Crear la representación de un animal.
- ✓ Hacer el volumen del animal.
- ✓ Cortar el volumen en secciones muy pequeñas
- ✓ Hacer una representación gráfica del animal, esto debe ser lo más abstracto posible.
- ✓ Utilizar cartones de colores.

EJEMPLO:**El elefante****Elaborado por:**



CONCLUSIONES Y **RECOMENDACIONES**

Desarrollo de la creatividad por medio de la expresión gráfica

CONCLUSIONES

- ✓ En el presente trabajo de tesis se han abarcado aspectos primordiales del curso de Medios de Expresión, que en otro tipo de estudios no se habían dado de manera particular, siendo estos: la creatividad, la expresión de sensaciones, percepciones y motivación personal.
- ✓ Se concluye que es necesario estimular la creatividad para lograr que los estudiantes sean más libres y así expresarse y comunicar mejor sus ideas.
- ✓ El trabajo presenta los conceptos más importantes entre los cuales podemos encontrar: la línea, color, forma, énfasis; que el catedrático, el estudiante, técnico o profesional a fin a la carrera debe conocer para desarrollar la creatividad innata en el ser humano.
- ✓ Aquí también encontrara una variedad de ejercicios, que estimulan el desarrollar la creatividad, psicomotricidad, el pensamiento abstracto y el desarrollo personal.
- ✓ Los ejercicios aquí expuestos están sujetos a cambio, a modificación, estos quedan a criterio del catedrático y del estudiante

RECOMENDACIONES

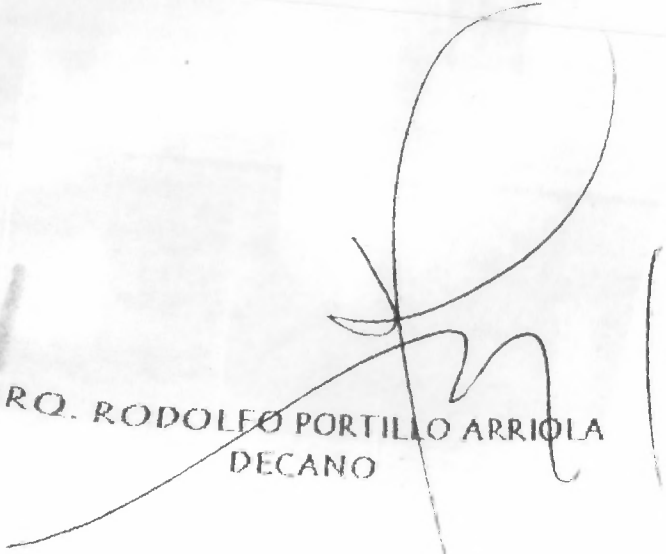
- ✓ Que esta tesis sea usada como una guía real del curso de Medios de Expresión.
- ✓ Utilizar el auxilio de medios audiovisuales y auditivos, ya que así se podrán explotar de mejor forma los sentidos; visual y el auditivo.
- ✓ El catedrático deberá de esmerarse por la preparación de su curso, así lograr que los alumnos se desenvuelvan de mejor manera en su expresión y en su creatividad.
- ✓ Es importante que el catedrático sea creativo, flexible, abierto, y así él también podrá ser creativo a la hora de elaborar los ejercicios.
- ✓ Este documento deberá ser revisado y actualizado por lo menos a cada cuatro años.

BIBLIOGRAFIA


Desarrollo de la creatividad por medio de la expresión gráfica

1. Oliva Orellana, Olga Marina. Elaboración de un instrumento, valido y confiable, para explorar la creatividad de estudiantes del Instituto Técnico de Agricultura, Basado en el TCG. Guatemala, Universidad del Valle de Guatemala, 1,981.
2. Martínez Beltrán, José María. La Mediación en el proceso de Aprendizaje, Editorial Bruño, 1994; Madrid.
3. Martínez, Arturo y Bernal Jesús. Dibujo I, Ediciones S.M., 1.979, Madrid.
4. Wujec, Tom. Mentalmanía, Editorial Atlántida S.A., 1,995, Buenos Aires.
5. Johnson, Spencer , El Profesor al Minuto., Editorial Grijalbo S.A.,1994, Madrid.
6. De Bono, Edward, Las cinco etapas del pensamiento. Editorial Grijalbo S.A., 1,995, Madrid.
7. Rubinstein, J, Principios de psicología general, editorial Grijalbo, Barcelona, España, 1984
8. De la Torre, S. Educar en la Creatividad, Marcea S.A., 1,982, Madrid.
9. Wong, Wucius, Fundamentos del diseño, editorial G. Gili, Mexico, 1998
10. Arquitectura Habitacional, tomo 1, editorial Linuza, Mexico, 1992
11. Rodriguez Estrada, Mauro. Manual de Creatividad, Editorial Trillas, 1,985, México.
12. Maier, Manfred, Procesos Elementales de Proyección y Configuración , Editorial Gustavo Gili, S.A. 1,982 Barcelona,
13. De Bono, Edward, El texto de la sabiduría, pautas y herramientas para aprender a pensar. Editorial Grupo editorial Norma, junio, 1,997, Colombia.
14. Serfchovich Galia, Waisburg, Gilda. Hacia una pedagogía de la creatividad. Editorial Trillas, 1987, Mexico.
15. Wujec, Tom. Gimnasia Mental, Editorial Martines Roca., 1,991, Barcelona, España.
16. Dorsch, Friedrich, Diccionario de psicología, editorial Herder, 1985, Barcelona, España.

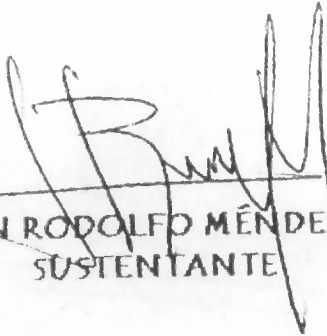
IMPRÍMASE



ARQ. RODOLFO PORTILLO ARRIOLA
DECANO



ARQ. OSCAR HENRY
ASESOR DE TESIS



BR. JUAN RODOLFO MÉNDEZ LÓPEZ
SUSTENTANTE