



Consejo de Educación  
Técnico Profesional  
Universidad del Trabajo del Uruguay

**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

	PROGRAMA				
	Código en SIPE	Descripción en SIPE			
<b>TIPO DE CURSO</b>	053	BACHILLERATO FIGARI			
<b>PLAN</b>	2008	2008			
<b>SECTOR DE ESTUDIO</b>	510	ARTES Y ARTESANÍAS			
<b>ORIENTACIÓN</b>	92c	TECNICAS DE TERMINACIÓN Y ORNAMENTACIÓN			
<b>MODALIDAD</b>	----	PRESENCIAL			
<b>AÑO</b>	2°	SEGUNDO			
<b>TRAYECTO</b>	--	---			
<b>SEMESTRE</b>	--	---			
<b>MÓDULO</b>	--	---			
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>	220	DIBUJO Y EXPRESIÓN PLÁSTICA			
<b>ASIGNATURA</b>	0949	DIBUJO			
<b>ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR</b>	----				
<b>MODALIDAD DE APROBACIÓN</b>	-----				
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>	Horas totales:160	Horas semanales: 5	Cantidad de semanas: 32		
Fecha de Presentación: 12-10-2017	N° Resolución del CETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	Fecha ___/___/___

## FUNDAMENTACIÓN

Vivimos un tiempo de cambios rápidos y complejos que generan incertidumbre y profundas modificaciones en las maneras de concebir, pensar y obrar en el mundo.

La educación plástica y artística es un espacio propicio para desarrollar la comprensión de la cultura en tanto promueve la reflexión, estimula y amplía las capacidades comunicativas y constituye una forma de gozo y conocimiento.

La educación en Artes y Artesanías que se imparte en la Escuela “Dr Pedro Figari”, tiene junto a las características comunes de la Educación Tecnológica la particularidad de llevarse a cabo con una población que involucra una gran diversidad de género, edad y formación.

En esta situación de heterogeneidad se conjuga también nuestra asignatura vinculando el arte, la artesanía y el pensamiento creativo como herramientas.

El dibujo y el diseño como práctica cotidiana que ha acompañado la actividad creativa del hombre, a lo largo de su historia en el proceso de creación de objetos artesanales supone como un plus el refuerzo de valores identitarios que enriquecen nuestra diversidad cultural.

Bajo esta premisa la asignatura Dibujo, irá más allá del carácter meramente instrumental, desarrollando su condición articuladora entre idea, cultura y objeto.

**“La preocupación principal no debería ser el dibujo, sino la utilidad de su descripción”** Olver Elizabeth

## OBJETIVOS

Ser parte de la formación integral aportando los valores formativos de la signatura no solo en sus aspectos instrumentales sino en su capacidad de decodificación e información sobre el mundo, atendiendo no solo a la producción artística, sino también a la comprensión de saberes que permitan interpretar significados y comunicar los propios.

Adquirir y desarrollar las competencias específicas para saber ver y comprender el arte y la artesanía en sus vínculos con lo social, lo personal y lo patrimonial.

Desarrollar las capacidades creativas y comunicativas favoreciendo la construcción personal desde lo colaborativo.

Consolidar los lazos de reciprocidad entre Dibujo y Taller, visionando el dibujo como herramienta de comunicación de las ideas.

Fomentar la búsqueda individual y colectiva de distintos resultados estéticos a través de la investigación y experimentación de diversas metodologías de trabajo.

Promover el desarrollo de las capacidades cognitivas fundamentales: observar, deducir, inferir, analizar, sintetizar, organizar, transferir.

Vincular el arte y el diseño en la formulación del objeto artesanal.

Introducir al alumno en las etapas de ideación y diseño.

### UNIDADES TEMÁTICAS

El programa se desarrollará en 3 unidades, cada una se presenta con sus contenidos y objetivos específicos.

#### UNIDAD1: EL LENGUAJE VISUAL, EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dibujo de observación como fuentes de información.</li><li>• Dibujo de ideación.</li><li>• Manejo de diferentes técnicas expresivas relacionadas a las técnicas inherentes al área de taller</li><li>• Sistemas de representación: croquis, proyecciones ortogonales, axonometrías, desarrollos.</li></ul>	<p>Desarrollar capacidad de síntesis y abstracción.</p> <p>Recrear la esencialidad de las formas, transitando del volumen al plano y del plano al volumen.</p> <p>Extrapolar técnicas de color y textura empleados en el taller logrando variados resultados visuales.</p> <p>Representar volúmenes por sistemas normalizados de expresión.</p> <p>Manejar escalas normalizadas de</p>

	representación.
--	-----------------

## UNIDAD 2: DISEÑO Y CREATIVIDAD

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos del diseño</li> <li>• Formas bi y tri dimensionales: relación, interacción y variantes.</li> <li>• Transformaciones.</li> <li>• Vínculos entre arte y diseño</li> <li>• Referentes del diseño a través del tiempo y los estilos.</li> </ul>	<p>Experimentar procesos creativos de ideación y representación.</p> <p>Incorporar conceptos fundamentales del diseño.</p> <p>Estimular la búsqueda de un estilo personal de expresión.</p> <p>Procesos de diseño.</p> <p>Creación individual y colectiva.</p>

## UNIDAD 3: EL ARTE Y LA ARTESANÍA

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones entre lo conceptual, histórico y cultural con el quehacer técnico artesanal. Diálogo entre cultura y la artesanía. El patrimonio cultural y artístico.</li> <li>• Análisis denotativo y connotativo.</li> <li>• Asimilación, reinterpretación y producción relacionada directamente con la especialidad de taller.</li> </ul>	<p>Revalorizar el proceso artístico.</p> <p>Rescatar el vínculo entre arte, artesanía, vida cotidiana y su aplicación práctica.</p> <p>Integrar y aplicar distintas metodologías de creatividad y trabajo provenientes de otros modelos de creación.</p> <p>Elaborar producciones artísticas que reflejen el manejo de las competencias artístico artesanales y la percepción sensible trabajadas en el desarrollo del curso.</p>

## PROPUESTA METODOLÓGICA

Se propone como metodología de trabajo la dinámica de taller, Favoreciendo hábitos de autonomía, reflexión y trabajo colaborativo, revalorizando el análisis y la producción creativa en búsqueda de un estilo personal.

Se hará especial hincapié en adecuar las propuestas de la asignatura a la especialidad de del grupo, sin perder la identidad propia.

Las unidades del programa son una propuesta flexible que el docente trabajará siguiendo el orden que estime conveniente considerando los intereses de los estudiantes y las necesidades del taller sin descuidar los objetivos.

Es importante destacar que dada la particularidad de estos cursos se encontrarán en el aula alumnos de diferentes edades, niveles de formación y distintas experiencias de vida. Situación que puede transformarse en un hecho favorable al proceso cognitivo cuando los alumnos trabajen intercambiando ideas, experiencias, etc.

En la integración con el taller se realizará un seguimiento y apoyo a cada alumno en la resolución de problemas relacionados al diseño de cada pieza .Se utilizarán todos los recursos de la materia que sean necesarios, incluyendo el trabajo del plano al volumen y del volumen al plano.

Esto se hará en el marco de una formación holística habilitada por el espacio integrado.

## EVALUACIÓN

Se realizará evaluación de procesos en forma permanente, lo que permitirá visualizar la evolución del alumno durante el año lectivo.

Se podrá atender diferentes tipos de evaluaciones: del docente, del propio alumno y la evaluación grupal, acorde al tipo de actividad propuesta.

Cada instancia de evaluación deberá ser pasible de convertirse en una instancia más de aprendizaje.

En cuanto a los formatos de presentación de la evaluación, los mismos podrán variar respondiendo a las propuestas de clase de cada docente.

En cuanto al resto de las pautas de evaluación referidas a mínimos aceptables, promoción, etc. se deberá ajustar a las pautas establecidas en el REPAG vigente.

## BIBLIOGRAFÍA

- Pareja Miguel Pareja; “Escritos sobre arte y educación”; Ed El Torito; Uruguay; 2016.
- Marchan Fiz Simón, “Del arte objetual al arte del concepto”, Ed Akal; España; 1986.
- Olver Elizabeth, “El arte del diseño de joyería. De la idea a la realidad”; Ed. Acanto; España; 2003
- Sennet Richard; “El artesano”; Ed Anagrama; España; 2017
- Paz Octavio, “El uso y la contemplación”, Ensayo; extraído de Revista “Camacol”, Vol 11; de 34, marzo 1988.
- ALBERS Josef, “Interacción del color”, Barcelona, Ed. Paidós, 1986.
- CRACCO Pedro, “Sustrato racional de la representación del espacio”, Montevideo, Ed. Hemisferio Sur, 2000
- DONDIS D. A. “La sintaxis de la imagen- Introducción al alfabeto visual”, Barcelona, Ed. Gili, 1992.
- MUNARI Bruno, ¿Cómo nacen los objetos?, Barcelona, Ed. Gili, 1993
- MUNARI Bruno, “Diseño y comunicación visual”. Barcelona, Ed. Gili, 1993.
- MUNARI Bruno, “El Arte como Oficio”, España, Ed. Labor, 1987
- WONG Wicius, “Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional”, Barcelona, Ed. Gili, 1986.
- WONG Wicius, “Fundamentos del diseño”, Barcelona, Ed. Gili, 1995.



Consejo de Educación  
Técnico Profesional  
Universidad del Trabajo del Uruguay

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO  
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

PROGRAMA					
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
<b>TIPO DE CURSO</b>		053	BACHILLERATO FIGARI		
<b>PLAN</b>		2008	2008		
<b>SECTOR ESTUDIO</b>	<b>DE</b>	510	ARTES Y ARTESANÍAS		
<b>ORIENTACIÓN</b>		92c	TECNICAS DE TERMINACIÓN Y ORNAMENTACIÓN		
<b>MODALIDAD</b>		----	PRESENCIAL		
<b>AÑO</b>		3°	TERCERO		
<b>TRAYECTO</b>		--	---		
<b>SEMESTRE</b>		--	---		
<b>MÓDULO</b>		--	---		
<b>ÁREA DE ASIGNATURA</b>		220	DIBUJO Y EXPRESIÓN PLÁSTICA		
<b>ASIGNATURA</b>		0949	DIBUJO		
<b>ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR</b>		----			
<b>MODALIDAD DE APROBACIÓN</b>		-----			
<b>DURACIÓN DEL CURSO</b>		Horas totales:160	Horas semanales: 5	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 12-10-2017	N° Resolución del CETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	Fecha __/__/__

## FUNDAMENTACIÓN

Estamos frente a dinámicas sociales y tecnológicas complejas que originan nuevos escenarios y demandan nuevos instrumentos para el desarrollo de la educación que favorezca la permanencia de los alumnos dentro del sistema educativo.

Desde nuestra asignatura en este Bachillerato Figari, de vínculo estrecho con las Artes y Artesanías pretendemos brindar a los estudiantes las herramientas que le permitan interpretar el mundo y expresar ideas a través del ARTE.

La artesanía como expresión cultural debe permanecer viva renovándose con el aporte de nuevas formas, herramientas y tecnologías disponibles en el mundo actual y la educación debe ponerlas al alcance de todos, dotando a las personas de instrumentos para fortalecer sus valores, comprender el mundo en el que vivimos, asumirlo y participar de los cambios.

Al decir de Elena Creccia (Revista "e", octubre 2016, Brasil), nuestro sistema educativo actual se basa en la idea de habilidades académicas dentro de una jerarquía de las disciplinas en la cual las matemáticas, las ciencias y la tecnología están jerarquizadas, mientras que las ciencias humanas y las artísticas ocupan el último lugar. Precisamos repensar nuestra visión de la inteligencia. Pensamos visualmente, auditivamente y cinestésicamente, pensamos en términos abstractos, pensamos en movimiento. La inteligencia es dinámica, maravillosamente interactiva. El cerebro no se divide en compartimientos.

"La historia ha trazado falsas líneas divisorias entre práctica y teoría, técnica y expresión, artesano y artista, productor y usuario"... (Sennet Richard, 2), entre el hacer y el pensar. Desde nuestra asignatura vincularemos estas acciones en cada una de nuestras prácticas.

La educación artística como disciplina tiene sus orígenes en considerar QUÉ es el ARTE y que puede aportar al conocimiento y a la vida. Se caracteriza por ser un

aprendizaje no solo basado en la técnica y el manejo de los materiales, sino que supone desarrollar competencias vinculadas al “HACER” del arte (producción) a la APRECIACIÓN del arte (comprensión) y el SABER del arte (dominio Cultural).

## OBJETIVOS

Adquirir y desarrollar las competencias específicas para saber ver y comprender el arte y la artesanía en sus vínculos con lo social, lo personal y lo patrimonial.

Desarrollar las capacidades creativas y comunicativas favoreciendo la construcción personal desde lo colaborativo, apuntando a la generación de proyectos.

Consolidar los lazos de reciprocidad entre Dibujo y Taller, visionando el dibujo como herramienta de comunicación de las ideas.

Profundizar en la búsqueda individual y colectiva de distintos resultados estéticos a través de la investigación y experimentación de diversas metodologías de trabajo.

Continuar experimentando en el desarrollo de las capacidades cognitivas fundamentales: observar, deducir, inferir, analizar, sintetizar, organizar, transferir.

Relacionar profundamente el arte, artesanía y diseño en la formulación del objeto artesanal.

Estudiar, practicar y experimentar en las etapas de ideación y diseño vinculándolos al proyecto de egreso.

## UNIDADES TEMÁTICAS

El programa se desarrollará en 3 unidades, cada una se presenta con sus contenidos y objetivos específicos.

### UNIDAD1: ARTES VISUALES Y CULTURAS CONTEMPORÁNEAS

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"><li>El Lenguaje Visual, diferentes expresiones culturales y artísticas y sus diferentes técnicas expresivas:</li></ul>	<p>Conocer y apreciar los distintos lenguajes del arte y sus referentes.</p> <p>Investigación.</p>

<p>escultura, graffiti, intervenciones, instalaciones, fotografía, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de aspectos connotativos y denotativos; ubicación histórico espacial, vínculos con la sociedad.</li> </ul>	<p>Construir la experiencia <b>vinculando los diferentes conocimientos con la especialidad del Taller.</b></p>
--	--

UNIDAD 2: DISEÑO E IDENTIDAD LATINOAMERICANA

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identidad en el arte, las artesanías y el diseño de las culturas americanas.</li> <li>• Fuentes de inspiración: naturaleza, geometría, música, literatura.</li> <li>• Metodologías del diseño. Búsqueda de caminos que fomenten la creatividad. Lo táctil, lo relacional y lo incompleto, como experiencias físicas que tienen lugar en el acto de dibujar.</li> </ul>	<p>Experimentar procesos creativos de ideación y representación a través de los diferentes métodos de representación desde el boceto inicial hasta la representación técnica.</p> <p>Profundizar en los conceptos fundamentales del diseño, desarrollando las etapas de dicho proceso.</p> <p>Estimular la búsqueda de un estilo personal de expresión.</p> <p>Creación individual y colectiva relacionándola directamente con la especialidad del Taller.</p>

UNIDAD 3: PROYECTO DE EGRESO

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar los proyectos concretos que se propongan en cada taller oficiando como</li> </ul>	<p>Concluir los aprendizajes de los 3 años de formación profesional con un Proyecto que articule los conocimientos y destrezas</p>

<p>herramienta para la creación, el estudio y realización del mismo, vinculando el pensar y el hacer.</p>	<p>técnicas.</p> <p>Desarrollar las habilidades sociales intercambiando ideas, conocimientos y experiencias a lo largo de la construcción del Proyecto.</p> <p>Involucrar a los estudiantes en aprendizajes significativos y de búsqueda de sentido con temáticas que conduzcan a desarrollar la creatividad y nuestras manifestaciones artísticas nacionales</p>
---	---

### PROPUESTA METODOLÓGICA

Se propone como metodología de trabajo la dinámica de taller, Favoreciendo hábitos de autonomía, reflexión y trabajo colaborativo, revalorizando el análisis y la producción creativa en búsqueda de un estilo personal.

Se hará especial hincapié en adecuar las propuestas de la asignatura a la especialidad de del grupo, sin perder la identidad propia.

Las unidades del programa son una propuesta flexible que el docente trabajará siguiendo el orden que estime conveniente considerando los intereses de los estudiantes y las necesidades del taller sin descuidar los objetivos.

Es importante destacar que dada la particularidad de estos cursos se encontrarán en el aula alumnos de diferentes edades, niveles de formación y distintas experiencias de vida. Situación que puede transformarse en un hecho favorable al proceso cognitivo cuando los alumnos trabajen intercambiando ideas, experiencias, etc.

En la integración con el taller se realizará un seguimiento y apoyo a cada alumno en la resolución de problemas relacionados al diseño de cada pieza .Se utilizarán todos los recursos de la materia que sean necesarios, incluyendo el trabajo del plano al volumen y del volumen al plano.

Esto se hará en el marco de una formación holística habilitada por el espacio integrado.

## EVALUACIÓN

Se realizará evaluación de procesos en forma permanente, lo que permitirá visualizar la evolución del alumno durante el año lectivo.

Se podrá atender diferentes tipos de evaluaciones: del docente, del propio alumno y la evaluación grupal, acorde al tipo de actividad propuesta.

En cuanto a la evaluación del proyecto final se considerarán tanto los aspectos individuales como los colectivos.

Cada instancia de evaluación deberá ser pasible de convertirse en una instancia más de aprendizaje.

En cuanto a los formatos de presentación de la evaluación, los mismos podrán variar respondiendo a las propuestas de clase de cada docente.

En cuanto al resto de las pautas de evaluación referidas a mínimos aceptables, promoción, etc. se deberá ajustar a las pautas establecidas en el REPAG vigente

## BIBLIOGRAFÍA

- Gardner Howard; “Las inteligencias múltiples: La teoría en la práctica ”Ed. Paidós; 1995
- Pareja Miguel Pareja; “Escritos sobre arte y educación”; Ed El Torito; Uruguay; 2016.
- Marchan Fiz Simón, “Del arte objetual al arte del concepto”, Ed Akal; España; 1986.
- Olver Elizabeth, “El arte del diseño de joyería. De la idea a la realidad”; Ed. Acanto; España; 2003
- Sennet Richard; “El artesano”; Ed Anagrama; España; 2009
- Paz Octavio, “El uso y la contemplación”, Ensayo; extraído de Revista “Camacol”, Vol 11; de 34, marzo 1988.
- ALBERS Josef, “Interacción del color”, Barcelona, Ed. Paidós, 1986.
- CRACCO Pedro, “Sustrato racional de la representación del espacio”, Montevideo, Ed. Hemisferio Sur, 2000
- DONDIS D. A. “La sintaxis de la imagen- Introducción al alfabeto visual”,

- Barcelona, Ed. Gili, 1992.
- MUNARI Bruno, ¿Cómo nacen los objetos?, Barcelona, Ed. Gili, 1993
  - MUNARI Bruno, “Diseño y comunicación visual”. Barcelona, Ed. Gili, 1993.
  - MUNARI Bruno, “El Arte como Oficio”, España, Ed. Labor, 1987
  - WONG Wicius, “Fundamentos del diseño bi- y tri- dimensional”, Barcelona, Ed. Gili, 1986.
  - WONG Wicius, “Fundamentos del diseño”, Barcelona, Ed. Gili, 1995.
  - Juanola Terradellas R, Sala Plana J, Vallés Villanueva J.; “Formas 4, Educación Plástica y Visual” Vicens Vives, España, 2001.
  - Ferrereas Cristina, Lastía Alejandro, Nicolini Cecilia.; “Culturas y estéticas contemporáneas” Puerto de Palos S. A., Argentina, 2011.
  - Riera Torrent Isabel, “Educación Visual y Plástica”, Ediciones Aljibe, S.L., Málaga, 2010.
  - Danto Arthur, “¿Qué es el arte?”, Editorial Paidós, Bs. As., 2013.
  - Morin Edgard; “Los siete saberes necesarios para la educación del futuro”; Ed. Paidós; España; 2011
  - Bibliografía y páginas web referidas a las vanguardias artísticas seleccionadas seleccionadas.
  - Páginas web: <http://www.laboratoriodetizas.net/>
  - <https://mprende.es/2013/02/28/herramientas-creatividad-ejemplo-de-metodo-scamper>
  - [https://www.innovacion.cr/sites/default/files/article/adjuntos/herramientas\\_practicas\\_para\\_innovacion\\_1.0\\_scamper\\_1.pdf](https://www.innovacion.cr/sites/default/files/article/adjuntos/herramientas_practicas_para_innovacion_1.0_scamper_1.pdf)

