

# UNA EXPLORACIÓN DEL DIBUJO PARA APRENDER Y ENSEÑAR A PENSAR DE MANERA DIVERGENTE.

SANTANA RODRÍGUEZ, VALERIA TERESA

**TRABAJO FIN DE GRADO**

Universidad de La Laguna.

Facultad de Educación. Grado de Maestra en Educación Primaria.

Curso 2022/2023

Convocatoria: Julio-2023

PEÑA SÁNCHEZ, NOEMÍ

## RESUMEN

La intencionalidad de este Trabajo de Fin de Grado es indagar en el dibujo y los diferentes tipos que promueven el pensamiento divergente con el fin desarrollarlos en la educación primaria. Para ello partimos del término de dibujo para definirlo y conocer los diferentes materiales y recursos gráficos existentes. Sobre el pensamiento divergente y las habilidades que implica la acción de dibujar. Recopilamos diferentes tipos de dibujos que se pueden desarrollar en el aula de primaria. Posteriormente encontramos un marco experimental en el que se explora de forma práctica las habilidades y posibilidades del dibujo, con el fin de investigar en primera persona su utilidad y funcionalidad. Investigar desde la práctica artística supone conocer las auténticas posibilidades de nuestro pensamiento y acceder a nuevas partes de nuestra mente.

### Palabras clave

Dibujo, habilidades, educación artística, pensamiento divergente e investigación artística.

## ABSTRACT

The purpose of this Bachelor's thesis is to explore drawing and its different types that promote divergent thinking, aiming to develop them in primary education. To achieve this, we begin by defining the term "drawing" and exploring the various materials and graphic resources available. We delve into divergent thinking and the skills involved in the act of drawing. We gather different types of drawings that can be developed in the primary classroom. Subsequently, we establish an experimental framework where we practically explore the skills and possibilities of drawing, in order to personally investigate its utility and functionality. Investigating through artistic practice allows us to discover the true potential of our thinking and access new parts of our mind.

### Key Words

Drawing, skills, art education, divergent thinking, and artistic research.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	5
<b>3. FUNDAMENTACIÓN TEORICA</b> .....	6
3.1. EL DIBUJO .....	6
3.1.1. RECURSOS Y MATERIALES PARA EL DIBUJO .....	7
3.2. EL DIBUJO DE BETTY EDWARDS .....	13
<b>3.2.1. Habilidades para dibujar</b> .....	15
3.3. TRECE MANERAS DIFERENTES DE DIBUJAR.....	19
<b>4. MARCO EXPERIMENTAL</b> .....	24
4.1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA.....	24
4.2. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN .....	25
4.3. PROCESOS Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
4.4. GLOSARIO .....	45
<b>5. CONCLUSIONES</b> .....	48
<b>6. REFERENCIAS</b> .....	51

## 1. INTRODUCCIÓN

Para llevar a cabo este Trabajo de Fin de Grado (TFG), decidimos céntranos en el dibujo y como aprender a utilizar el hemisferio derecho de nuestro cerebro, con la finalidad e investigar como trasladar estos conocimientos al aula una vez los hubiéramos vivido. Por cuestiones de disposición decidimos realizar el trabajo en un formato horizontal, ya que era una manera de darle el espacio necesario a aquellas obras que fuéramos realizando.

Lo primero que abordaríamos sería el concepto de dibujo, acercándonos lo más posible a una definición generalizada y aceptada por varios autores y disciplinas. Lo cual resulta interesante, pues dibujo, no deja de ser un concepto con una vertiente subjetiva que dependerá de los ojos que lo miren, pero a la vez es un concepto conocido por todo el mundo, y por ello era importante fijar nuestra propia definición.

En segundo lugar, nos centraremos en hablar de los materiales que se pueden emplear para dibujar, que pueden ir desde recursos comunes y conocidos hasta otros más desconocidos que descubrimos teniendo en cuenta los avances de la tecnología.

Por otro lado, haciendo especial mención a Betty Edwards (2000), autora que nos servirá de guía a lo largo del TFG, tanto por su definición del concepto de dibujo, como por su gran aportación sobre su metodología de enseñanza del dibujo fomentando el pensamiento divergente. Asimismo, la autora nos enseña las cinco habilidades que ayudarán en el proceso de aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro.

Por otro lado, haremos referencia a los distintos tipos de dibujos que se pueden llevar a cabo, según Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022). dentro del ámbito educativo de infantil y primaria para facilitar el aprendizaje de los niños y las niñas.

Paralelamente realizaremos, al tratarse de una investigación artística, diferentes dibujos para poner en práctica en primer persona lo estudiado y aprendido. Demostrando así la efectividad y la utilidad de estas herramientas como método de aprendizaje.

## 2. OBJETIVOS

En este Trabajo de Final de Grado planteamos cinco objetivos, dos de ellos para el marco teórico y otros tres para el marco experimental.

Objetivos referentes al marco teórico:

- Investigar las diferentes habilidades del dibujo para entender como intervienen los procesos perceptivos y cognitivos en la representación artística.
- Indagar sobre los diferentes tipos de dibujo que promueven el pensamiento divergente con el fin desarrollarlos en la educación primaria.

Objetivos referentes al marco experimental:

- Desarrollar las habilidades estudiadas a través de la realización de diferentes dibujos que fomenten nuestro pensamiento divergente
- Experimentar los procesos de creación e identificar las habilidades que encierran cada uno de los dibujos realizados.
- Llevar a cabo una reflexión tras experimentar en primera persona la creación de dibujos.

### 3. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

#### 3.1. EL DIBUJO

El dibujo es un concepto que probablemente todo el mundo ha escuchado y utilizado de manera común, pero que a la hora de definirlo puede llegar a ser complejo. Razón por lo que este primer punto girará en torno a construir una definición de dibujo, para ello nos enfocaremos en las definiciones de diferentes autores/as; ya que este concepto es el eje principal sobre el que se va a desarrollar este Trabajo Fin de Grado (TFG).

Según la Real Academia Española (RAE), el término de dibujo se define como “el arte de dibujar” o, en otras palabras, como “realizar la representación inicial y esencial de objetos del mundo real, así como de conceptos, pensamientos, habilidades, emociones y fantasías, a través de líneas. También puede abarcar la representación de símbolos, formas abstractas y elementos visuales”.

Por su parte, Edwards (2000) define el dibujo cómo un proceso, que para desarrollarse necesita la adquisición de ciertas habilidades. Este proceso y su desarrollo nos permitirá ir más allá de simplemente plasmar en un papel una imagen, llegando a poder tener un estado mental que nos permita observar y analizar el mundo que nos rodea de una manera más profunda y consciente. Así, la autora añade que el dibujo puede considerarse no sólo un proceso, sino como una herramienta de pensamiento visual.

Otra manera de entender el concepto de dibujo Giesecke (2006) es como una forma de comunicación gráfica, ya que el dibujo tiene la capacidad de transmitir ideas o mensajes, como es el caso de ciertos campos como la arquitectura, el diseño gráfico o la ingeniería, ámbitos en los que el dibujo cumple la función de transmitir conceptos complejos (ideas), más allá de tener una función meramente artística.

Por otro lado, se observa cómo hay otros autores como Gaspar Caro (2021) quien se refiere al dibujo como la capacidad de adquirir procesos cognitivos complejos tales como la percepción, la memoria, la atención y la creatividad, lo cual nos permitirá comprender mejor la estructura, la forma y las proporciones de los objetos que queramos dibujar.

Es así como el ser humano entiende el dibujo, como un **arte** que nos facilita la comunicación de manera gráfica, la cual requiere de un **proceso** de aprendizaje. Por lo que es vital comenzar a aprenderlo dentro de la etapa primaria, puesto que una vez lo sepamos utilizar nos da la capacidad de desarrollar **procesos cognitivos superiores**, convirtiéndose, una vez totalmente adquirida, en una **herramienta** de pensamiento visual que hará posible plasmar nuestras ideas y pensamientos, y hacer llegar al resto los diferentes conceptos y emociones que pretendemos.

### 3.1.1. RECURSOS Y MATERIALES PARA EL DIBUJO

En el dibujo, el material utilizado es un factor determinante para lograr diferentes efectos visuales y características gráficas y artísticas. A lo largo de la historia, se han utilizado diversos materiales para dibujar, desde materiales básicos como el lápiz y el papel hasta materiales digitales más avanzados como las tabletas digitales y los programas de dibujo en línea.

En la actualidad, gracias a los grandes avances de la tecnología, los materiales de dibujo abarcan desde lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, tizas pastel, carboncillo, acuarelas, óleo, pinturas acrílicas, entre otros; hasta herramientas digitales. Cada uno de estos materiales tiene sus propias características y técnicas de aplicación.

En lo referente a los materiales digitales, las tabletas gráficas y programas de dibujo como Adobe Photoshop, Clip Studio Paint y Procreate, son herramientas cada vez más populares para artistas y diseñadores, ya que otorgan una gran flexibilidad en la creación y edición de obras.

Es por ello, que la elección de los materiales utilizados en el dibujo es un aspecto fundamental que influye en el resultado final de la creación. Es importante conocer las características de cada uno de ellos y experimentar con diferentes técnicas y combinaciones.

A continuación, hablaremos de algunos de los materiales más comunes utilizados en las artes plásticas:

## Lápices de grafito

Los lápices de grafito son herramientas compuestas por una mina de polvo de grafito y arcilla, colocada en el interior de una cubierta de madera. Dependiendo de la proporción de arcilla que contenga la mina del lápiz, este tendrá una mayor o menor dureza. Cuanta más arcilla contenga, más dura será y por lo tanto más débil será su trazo. Motivo por lo que los lápices de grafito tienen una graduación, que se realiza combinando número y letras, la cual se clasifica en base a dicha dureza siendo H (lápiz duro) y B (lápiz blando).



Cuanta menos dureza tiene la mina (lápiz 9B), esta tiende a tener una textura más blanda, la cual permite que al dibujar haga falta aplicar menos presión para conseguir un trazo más intenso. Según avanza la graduación progresivamente (hasta situarnos en la 9H) la mina va adquiriendo dureza y por lo tanto su trazo se va volviendo menos pigmentado.

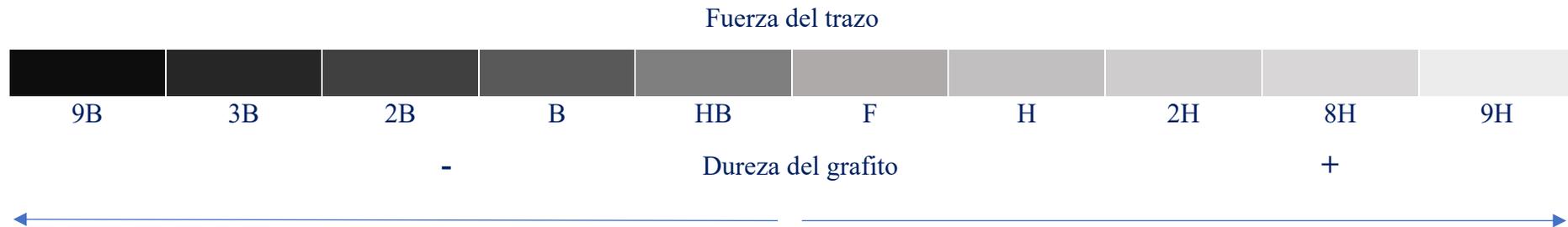


Figura 1. Clasificación del grafito según la fuerza del trazo. Fuente: elaboración propia.

Normalmente los lápices B y HB son los más utilizados para la escritura y el uso escolar, a partir del F en adelante suelen emplearse para realizar trazos finos y detalles muy concretos dentro de los dibujos, y del B para atrás para sobras o realizar líneas más gruesas. Esto no implica que solamente se pueden utilizar para esto, porque el lápiz de grafito es un elemento muy versátil, y, por lo tanto, amoldable a la demanda de la persona que lo utiliza.

### **Crayones o lápices de cera**

El crayón o lápiz de cera es un material de dibujo utilizado comúnmente por niños y niñas, estos están compuestos por parafina y pigmento. La parafina es calentada, derretida, teñida y rellenada en un molde hasta que se enfría, adquiriendo así la forma que todos conocemos. Es un material muy sencillo de utilizar, del cual cambia la intensidad de su trazo dependiendo de la presión que ejerzamos sobre la superficie que queremos pintar, y las veces que lo pasemos por un mismo lugar.



Al ser parafina pigmentada es posible conseguir muchos colores interesantes, aunque los más comúnmente comercializados son los siete del arcoíris, el negro y el blanco. Los creyones son duros, ya que esa es la consistencia de la parafina enfriada, y al pintar tiene una textura algo blanda, pero a su vez seca.

A pesar de que habitualmente estén enfocados para el uso escolar hay muchos artistas como François Clouet o Jean-François Millet (ambos artistas franceses) que emplearon creyones en sus obras, sobre todo al principio de su carrera. Por lo que podemos concluir que es una herramienta que cualquiera puede utilizar.

## Tizas

La tiza es arcilla (naturalmente blanca) compactada en forma de barra. Dicha arcilla suele formarse con la unión de yeso y agua. Para darle color a esta mezcla se le pueden añadir diferentes tonalidades de pigmentos secos.

Habitualmente se conoce la tiza porque es la herramienta que se utiliza para escribir en las pizarras de los colegios, pero más allá de cumplir con esa función también puede ser utilizada para creaciones, debido a que producen tonos intensos y trazos más suaves.



Las tizas suelen tener una textura arenosa cuando pintamos y al tacto son duras, sueltan polvo al ser utilizadas y este te mancha las manos. Son un elemento relativamente versátil, económico y fácil de usar.

## Carboncillo

El carboncillo es una herramienta de dibujo que se crea quemando, hasta el punto de carbonizar, un palillo de brezo, sauce u otra madera ligera. Este es muy económico y tiende a dejar trazos muy gruesos e imprecisos cuando dibujamos con él. Mancha mucho, tiene una textura arenosa al tacto y sobre el papel llega a resultar hasta cremoso. Su color es negro intenso, y no hay otro, ya que es el único color que puede adquirir una vez carbonizado. Es un material muy conocido en el mundo del arte, y ciertamente también utilizado, pero no es del gusto de todos los artistas ya que debido a su trazo y su gran pigmentación lo hacen muy complicado de controlar, complicando llevar a cabo detalles con facilidad.



Los carboncillos pueden catalogarse en las siguientes categorías:

- Carboncillos blandos: Los carboncillos blandos tienen una consistencia suave y son fáciles de aplicar en el papel. Son ideales para crear trazos oscuros y tonos intensos.
- Carboncillos medios: Los carboncillos medios tienen una textura intermedia entre los carboncillos blandos y duros. Son ligeramente más firmes y producen trazos más definidos. Los carboncillos medios ofrecen un buen equilibrio entre tonos oscuros y control de detalles.
- Carboncillos duros: Los carboncillos duros son más firmes y generan trazos más precisos y claros.



## Rotuladores

Los rotuladores son cartuchos de tinta pigmentada, de diferentes colores, colocadas dentro de un tubo de plástico, bastante similar a un bolígrafo, con la diferencia de que la punta de dicho material está hecha de fieltro o algún otro material poroso y por lo tanto, la cantidad de tinta que sale de estos, es mayor. Hay una gran variedad de formas, tamaños y colores de rotuladores en el mercado. Pero en general son herramientas que nos permiten realizar trazos con exactitud. La punta de estos tiene una textura relativamente rugosa.

Dependiendo del tipo de tinta los rotuladores pueden clasificarse en las siguientes categorías:

- Rotuladores de colores a base de agua: Estos rotuladores contienen tinta a base de agua que se puede diluir y mezclar con agua. Permiten crear efectos de acuarela, ya que los colores se pueden difuminar y mezclar entre sí.
- Rotuladores de tinta permanente: Estos rotuladores contienen tinta resistente al agua y al desvanecimiento, lo que los hace adecuados para aplicaciones que requieren durabilidad.

Dependiendo del tipo de punta los rotuladores pueden clasificarse en:

- Rotuladores de punta fina: Estos rotuladores tienen una punta delgada y precisa, ideal para trazos detallados y líneas definidas.

- Rotuladores de punta pincel: Estos rotuladores tienen una punta flexible y suave, similar a un pincel. Permiten una amplia variedad de trazos.
- Rotuladores de punta de cincel: Estos rotuladores tienen una punta ancha y plana en forma de cincel. Permiten trazos anchos y gruesos, así como trazos más delgados al girar el rotulador.

### 3.2. EL DIBUJO DE BETTY EDWARDS

Una vez llegados a este punto y dado con una definición general del dibujo, abordaremos el concepto de dibujo desde la perspectiva de (Edwards, 2000); para ello, primero hablaremos del pensamiento divergente, cómo este influye directamente el dibujo, su aprendizaje y su posterior desarrollo.

Edwards (2000) define el pensamiento divergente como la capacidad de generar muchas ideas diferentes a partir de una sola idea o estímulo. Esto significa que el pensamiento divergente nos permite ver más allá de las apariencias superficiales de un objeto y explorar múltiples formas de representarlo.

Para desarrollar el pensamiento divergente en el dibujo, el autor sugiere ejercicios que fomenten la exploración y la experimentación, como puede ser el dibujo a ciegas o el dibujo con la mano no dominante. También sugiere la técnica de "borrar y corregir" para fomentar la generación de múltiples ideas.

Para dicha autora, el pensamiento divergente es una habilidad vital para la creatividad y el dibujo, y puede ser cultivada mediante ejercicios y técnicas específicas.

Este pensamiento divergente genera que se involucren ambos hemisferios del cerebro en el desarrollo del dibujo, ya que se requiere tanto de habilidades motoras finas como de habilidades cognitivas, como la percepción espacial y la capacidad de representar objetos en dos dimensiones. Es cierto que el hemisferio derecho suele ser más activo en actividades artísticas como el dibujo, ya que se encarga de la percepción visual, la creatividad y la imaginación. No obstante, es importante destacar que ambos hemisferios son necesarios para realizar un dibujo de manera efectiva y equilibrada.

En cuanto a la lateralidad, es cierto que los zurdos suelen tener una mayor conectividad entre ambos hemisferios, lo que les permite tener una mayor capacidad para resolver problemas y manejar situaciones complejas. Sin embargo, esto no significa que los diestros sean menos capaces en este sentido, ya que también pueden desarrollar dichas habilidades mediante la práctica y la educación.

Es por esto por lo que Edwards (2000) afirma que el ser humano es el único capaz de dibujar a través del contenido que extrae de sus propias percepciones, lo cual le permite dibujar el entorno.

Debido al cruce de vías que hay en nuestro cerebro, se provoca una pequeña guerra de conexiones, el lado derecho contra el izquierdo y el izquierdo contra el derecho, por lo cual sus funciones se desarrollan de forma asimétrica a pesar de su similitud física.

El hemisferio izquierdo de nuestro cerebro es vital porque es aquel que gestiona nuestro lenguaje y por ello siempre se ha considerado el hemisferio principal, pero en realidad esto no es exactamente así. Ambos hemisferios están conectados por el cuerpo calloso, permitiendo un intercambio entre aprendizaje y memoria, pero estas pueden funcionar de manera individual. Ciertamente el hemisferio izquierdo (controlador de la mano derecha) ha estado envuelto por un sinnúmero de simbolismos negativos a lo largo de la historia.

Ambos hemisferios procesan la información de una manera diferente, el hemisferio derecho nos permite soñar, entender metáforas y crearlas, este hemisferio también nos permite hacer saltos de información, por lo que cuando lo usamos, es el hemisferio intuitivo, subjetivo, relacional, holista, independiente del tiempo... y visto, en consecuencia, como el despreciado, torpe, débil, mano izquierda...

La educación actual está diseñada para enseñarnos a trabajar con el hemisferio izquierdo, dejando a un lado al hemisferio derecho, provocando que los seres humanos no tengan la posibilidad de desarrollar al completo su cerebro y por consiguiente todo su potencial de pensamiento divergente.

En la dualidad: Diestros vs Zurdos; los zurdos tienen menor lateralidad. Al tener los hemisferios más conectados, ya que deben dividirse más funciones, están más acostumbrados al caos mental y por ello resuelven mejor los conflictos.

Por lo dicho a priori, lo ideal a la hora de dibujar sería mantener fuera al hemisferio izquierdo, pero este es dominante y rápido; además dentro de su naturaleza está el no realizar tareas que no le gusten, por lo que para comenzar el camino en el dibujo siempre es recomendable hacer ejercicio que al hemisferio izquierdo no le gusten, para que no tienda a involucrarse y deje trabajar al hemisferio derecho. (Edwards, 2000).

### 3.2.1. Habilidades para dibujar

De esta manera Edwards (2000), autora del libro *Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* plantea la existencia de cinco habilidades clave que intervienen en el dibujo y más concretamente en la percepción, las cuales se denominan como las cinco habilidades parciales del dibujo. Estas habilidades tienen un orden concreto, que debe seguirse para conseguir aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro, dentro de cada una de ellas se plantea una secuencia concreta de dibujos que permiten, a quien los hace, comenzar a desarrollar la habilidad que se esté trabajando.

#### 1. Habilidad de percepción de contornos

En el caso de esta habilidad el artista debe de dibujar centrándose en las líneas que conforman la figura que está observando, sin prestarle ningún tipo de atención al papel o a cualquier otro elemento que lo rodee, hasta el punto de que para desarrollarla la autora plantea que los dibujos se lleven a cabo mirando en sentido contrario del papel para evitar verlo, y nos fijamos solamente en los bordes de aquello que estamos mirando. A esta técnica la autora la denomina *contornos escuetos*.

#### 2. Habilidad de espacios negativos

La habilidad de espacios negativos consiste en dibujar no fijándonos en lo que estamos dibujando en sí, sino en los espacios que este posee o abarca y que estando a su alrededor le dan forma. Al dibujar de esta manera lo que se consigue es que también se vayan viendo, a medida que avanza la obra, los contornos de lo que se esté dibujando. La finalidad de practicar esto es aprender a obtener una forma básica del objeto, dejando a un lado los detalles o las líneas concretas.

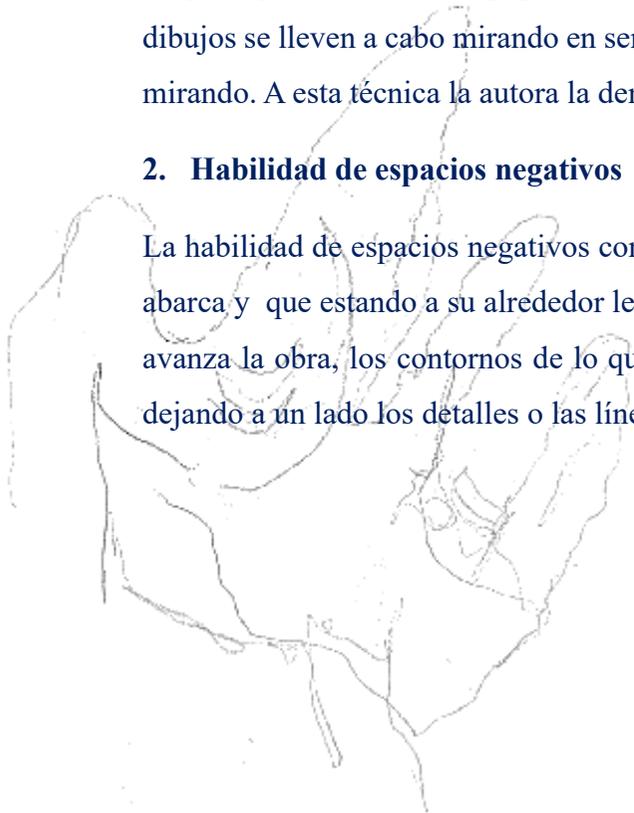


Figura 2. *Mano de contorno*. Valeria (2023) Fuente: elaboración propia.

### 3. Habilidad de relaciones

La habilidad de relaciones consiste en dibujar aprendiendo a observar los espacios de una manera muy minuciosa, como si se tratara de un dibujo técnico de un arquitecto, siguiendo con exactitud los ángulos y proporciones que tengamos delante. Edwards (2000) recomienda empezar con espacios como cocinas o habitaciones. Esta habilidad desarrolla principalmente la perspectiva.

### 4. Habilidad de luces y sombras

Esta habilidad consiste en centrarnos en plasmar en el dibujo los tonos oscuros y claros que vemos reflejados sobre aquello que estemos dibujando, y colocarlos de manera lógica para conseguir el volumen que deseamos, lo más cercano a la realidad posible. En este caso Edwards (2000) también trabaja esta habilidad mediante el retrato.



Figura 3. *Retrato de Espejo*. Valeria (2023) Fuente: elaboración propia.

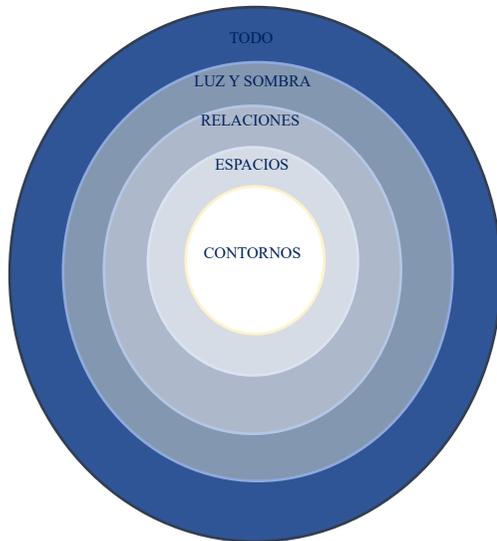


Figura 4. *Gráfico sobre la habilidad global del dibujo.*  
Fuente: elaboración propia.

## 5. Habilidad de percepción del todo

En este caso, para desarrollar esta habilidad, cuando estemos dibujando debemos evitar fijarnos en ningún detalle en concreto, sino apreciar el espacio y el objeto como un todo, intentando captar la esencia, las sensaciones, las emociones de aquello que estamos percibiendo en ese ambiente. Para trabajar esta habilidad se hace mediante el retrato.

Esta habilidad es la única que ni se aprende ni se enseña, la única manera real de alcanzarla es que surja como consecuencia de haber adquirido el resto de las habilidades.

Al entrenar cada una de estas habilidades parciales, se puede mejorar la percepción visual y la capacidad de representar lo que se observa de manera más fiel y detallada.

Por todo lo anterior, se concluye que el orden y el seguimiento exhaustivo de las habilidades es vital para llegar a desarrollar posteriormente lo que Edwards (2000) define como otro tipo de competencias más “avanzadas”, las habilidades globales. De estas habilidades avanzadas, la autora destaca tres:

**6. El dibujo a partir de la memoria**

**7. El dibujo a partir de la imaginación**

**8. El dibujo a partir de la observación**

El domino y la integración de las ocho juntas serían aquello que nos permitiría alcanzar la totalidad de la habilidad básica del dibujo. Como cualquier otra habilidad global que lleve a cabo el ser humano, como pueden ser conducir o leer, dibujar debe pasar por un proceso previo de aprendizaje algo tedioso, ya que se lleva a cabo mediante una lucha contra el automatismo e integración total de las habilidades parciales.

*Tabla 1: Dibujos que realizar en el desarrollo de cada habilidad según Betty Edwards (2000). Fuente: elaboración propia.*

HABILIDAD DE PERCEPCIÓN DE CONTORNOS			HABILIDAD DE ESPACIOS NEGATIVOS	HABILIDAD DE RELACIONES	
1. Dibujo de contornos escuetos.	2. Dibujo de contornos modificados.	3. Dibujo de contornos modificados de su mano.	4. Dibujo de espacio negativo	5. Dibujo para practicar la perspectiva. (puerta)	6. Dibujo de perspectiva. (área de tu casa)
Debemos realizar un dibujo de nuestra mano sin mirar en ningún momento el papel, colocándonos girados para evitar mirar, centrándonos únicamente en las líneas de la mano.	Colocaremos la mano no dominante en la mesa mirando hacia arriba, y con ayuda de un visor, manteniendo la mano y la cabeza en la misma posición iremos dibujando el contorno de la mano.	Colocando la mano frente a nosotros en este caso sujetando algún objeto, iremos dibujando la mano por pasos, primero con una sola línea prácticamente, luego emborronando el papel, y posteriormente volviendo a hacer las líneas para conseguir un dibujo final. Mirando un 90% del tiempo la mano.	Tras elegir un objeto básico, trazaremos sobre un papel una cruz para marcar el centro del papel y mancharemos la hoja con una sombra uniforme, posteriormente con ayuda de una goma iremos sacando esos espacios que le dan forma a la figura.	Mediante la ayuda de una guía y cerrando un ojo dibujaremos un puerta desde el ángulo en el que la estemos mirando, utilizando líneas rectas y siendo lo más fieles a la realidad posible	Siguiendo la misma dinámica que en el dibujo anterior haremos en este caso el dibujo de una de las áreas de nuestra casa (cocina, cuarto).

HABILIDAD DEL TODO			HABILIDAD DE LUZ Y SOMBRA					
7. Dibujar un ovalo.	8. Retrato de perfil (copia)	9. Retrato de perfil (vivo)	10. Copia de autorretrato	11. Trama	12. Perspectiva frontal	13. Medio perfil.	14. Autorretrato	15. Autorretrato a lápiz.
Debemos de dibujar un ovalo, el cual cumplirá la función de base de rostro. En este encuadraremos la altura de los ojos, nariz y boca, para hacerlo mediremos nuestro propio rostro con el lápiz, con intención de que comprendamos las proporciones del rostro.	Sin entrar en detalles, realizaremos un retrato de perfil, en este caso fijándonos en los ejes y donde están colocadas las diferentes partes de la cara.	En este caso realizaremos el retrato de una persona al natural situándola de perfil. Utilizando un plano de plástico para que nos sirva de guía al proporcionar las partes de la cara, los cuales una vez marcados empezaremos a dibujar. Fijándonos mucho en los detalles de las formas de la cara.	Machando el papel con un carboncillo comenzamos a dibujar borrando en el papel, sacando las luces, Observando una foto de nosotros mismos.	Mediante la realización de rayas, más juntas o separadas, vamos dándole volumen, luces y sombras, al dibujo de un objeto.	Realizaremos un ovalo y en el colocaremos todos los encuadres típicos de una cara observando nuestro reflejo.	Nuevamente observando nuestro perfil lo dibujaremos y con líneas proporcionaremos donde están situadas las líneas la posición correcta de las diferentes partes de la cara.	Nos sentamos delante del espejo, observando nuestro rostro emborronamos un papel y encuadramos nuestro rostro, teniendo en cuenta la luz y la posición.	Realizaremos un autorretrato mirando nuestro reflejo en un papel previamente mancha y encuadrado, siguiendo las proporciones anteriormente aprendidas.

### 3.3. TRECE MANERAS DIFERENTES DE DIBUJAR

Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022) plantea en su libro *Dibujar el mundo: Jugar, crear y compartir* varios tipos de dibujos que se pueden realizar dentro del ámbito educativo de infantil y primaria. Ya que este libro está enfocado al desarrollo del dibujo de los/as niños/as en los centros, a pesar de que estos pueden ser realizados por personas adultas sin ningún problema.

Esos tipos de dibujo que plantea Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022) los vemos a continuación. Para agruparlas, hemos analizado desde nace la idea de esos dibujos utilizando como referente a Edwards (2000) y los diferentes lugares a partir de los cuales nace el dibujo, anteriormente mencionados.

#### **A partir de la imaginación**

En el caso de estos dos primeros tipos de dibujo planteados por Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022) es necesario que para su realización la idea que tenga el autor de la obra nazca desde la imaginación, es decir, invente algo nuevo, que no exista, para después dibujarlo:

##### **1. Dibujo como utopía**

En el caso del dibujo como utopía debemos plantearnos como querríamos dibujar una realidad alternativa, cambiada, de algo que ya conocemos, y transformarla en una nueva realidad imaginándola en una situación, espacio o tiempo diferentes. “¿Cómo te gustaría que fuera la escuela en el año 2350?”

##### **2. Dibujo fantástico**

Cuando hacemos referencia al dibujo fantástico es necesario que hagamos un dibujo que no tenga ninguna relación con el mundo físico, sino que plasme sucesos, cosas o historias que no existen en la realidad, es un dibujo que debido a su gran campo de exploración creativa no tiene materiales ni indicaciones específicas más allá que sea algo que no existe.

## A partir de la memoria

Estos tipos de dibujo que vemos a continuación son creados a partir de la memoria, es decir, de recuerdos que son visualizables para el artista, lo cuál permite que los dibuje:

### 3. Dibujo de experiencias

En este caso cuando hablamos de dibujar desde la experiencia, esto consiste en recoger vivencias personales o recuerdos de situaciones que nos hayan pasado en un dibujo, siendo la prioridad el plasmar ese momento lo más concreto posible, el paisaje, los personajes de la historia, el clima que había...etc. dejando en un segundo plano la importancia de la técnica que empleemos.

### 4. Dibujar de memoria

Cuando hacemos referencia al dibujo de memoria nos referimos a recordar algo que no tengamos en nuestro espacio cercano cuando estemos realizando el dibujo, tenemos que visualizar aquellos que queremos dibujar sin tenerlo delante, e ir haciendo memoria de cada detalle, forma o acción de aquello que queremos dibujar.

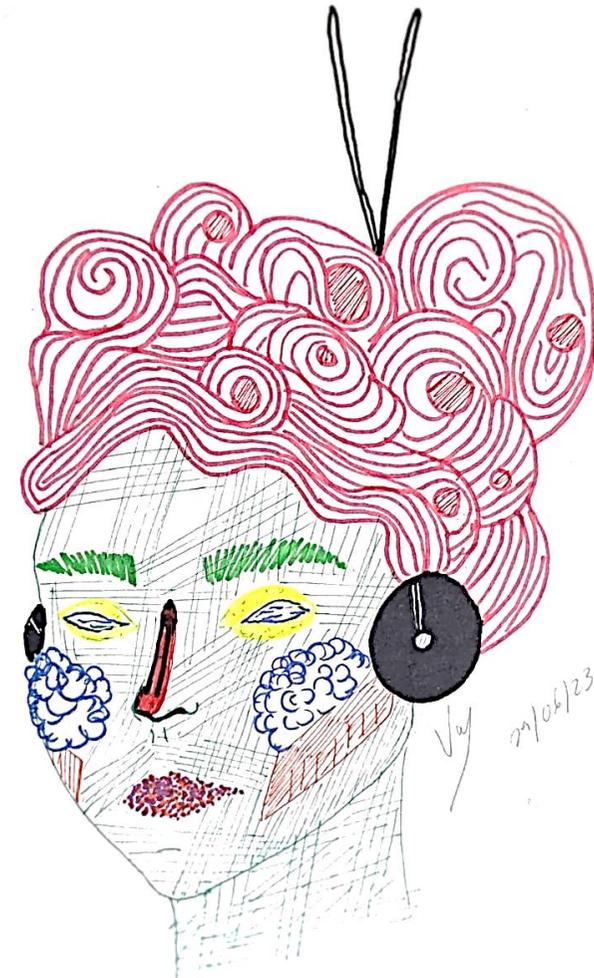


Figura 5. *Una Valeria fantástica*. Valeria (2023)

Fuente: elaboración propia.

## **A partir de la observación**

En cuanto a los tipos que engloba este apartado son aquellos en lo que la autora de la obra dibuja desde la observación de algo, es decir, dibuja lo que ve, ni se lo imagina ni lo recuerdas.

### **5. Dibujo de observación**

Cuando hablamos de dibujos de observación, hablamos de trabajar mirando directamente lo que queremos dibujar. En este caso no es necesario por parte de la autora que sea cien por cien fiel a la realidad, permitiendo que, a pesar de que se esté plasmando un objeto directamente viéndolo, intervenga la experiencia personal de cada persona.

### **6. Dibujo de copia**

En este caso, el dibujo de copia consiste en observar lo que queramos dibujar directamente e intentar ser lo más fieles posible al modelo.

En cuanto al resto de dibujos que plantea Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022) no es posible catalogarlos dentro de únicamente una de las formas a partir de las cuales plantea Edwards (2000), ya que depende completamente de como el autor/a de esa obra decida crearla, a partir de donde decida obtener la imagen que quiere plasmar. Es por ello por lo que en la gran mayoría de los casos restantes se combinan, la memoria, la observación y la imaginación.

## **A partir de la memoria, la observación y/o la imaginación.**

### **7. Dibujo performance**

Para realizar este dibujo lo que debe de ser el artista que la realice es utilizar el movimiento de todo su cuerpo como hilo conductor de la obra, siendo lo más performático posible, uniéndose al entorno físico, plasmando en un soporte convencional (papel) gestos, sombras o huellas para completar la obra.

## 8. Dibujo simbólico

En el caso de este dibujo se debe de partir de la forma de objetos cotidianos que bien estemos viendo o tengamos en nuestra cabeza, e intentar plasmarlos en el papel mediante manchas, garabatos o formas abstracta, yendo más allá de la simple figura convencional que posee dicho objeto.

## 9. Dibujo colaborativo

El dibujo colaborativo es el único que se realiza de manera compartida y grupal y consiste una persona del grupo de artistas que va a trabajar en la obra plantee una idea inicial, y respetando las aportaciones y la variedad del resto de las personas del equipo, vayan dándole forma conjuntamente incorporado todas las aportaciones personales por igual.

## 10. Dibujo como experiencia sensible

En el caso de este dibujo es desarrollado mediante la utilización de materiales más manipulativos y menos convencionales, consiste en que le vayamos dando forma a la obra mientras observamos cómo se comportan los materiales a la hora de querer hacer el dibujo (manchas de la arcilla) para ir creando nuestro resultado final a partir de las marcas que estos dejan sobre el papel.



Figura 6. *El pez que observé*. Valeria (2023)

Fuente: elaboración propia.

## 11. Dibujo narrativo

Para hacer un dibujo narrativo la palabra y el dibujo deben de convivir, es decir, se debe realizar un dibujo que a su vez tenga una pequeña descripción escrita de la misma escena que quede plasmada en el papel finalmente. Esto tiene el objetivo de desarrollar una narrativa interna y externa que juegue con la realidad, la ficción y la interpretación.

## 12. Dibujo de hipótesis

En este caso para realizar este dibujo debe utilizarse como punto de partida una pregunta que le permita al artista plantearse una respuesta, el cómo resolverla, y posteriormente plasmar esa solución en un dibujo, sin duda en el campo de la educación este dibujo es una muy buena manera de conocer las ideas previas.

## 13. Dibujo artístico

Para finalizar, en el caso del dibujo artístico se tiene como finalidad obtener un resultado, dibujando cualquier cosa, que se considere estético “bonito” según la concepción adulta (bonito, agradable, realista).



Figura 7. *Técnicamente bonito*. Valeria (2023)

Fuente: elaboración propia.

## 4. MARCO EXPERIMENTAL

### 4.1. PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

A lo largo de este marco experimental, encontramos una serie de dibujos, los cuales hemos realizado con la intención de vivir en primera persona, por un lado, el desarrollo de las habilidades que plantea Edwards, (2000) y por otro como sería desarrollar algunos de los tipos de dibujo que propone Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022) con intención de trasladarlos posteriormente al aula de primaria. Así mismo, llegar a comprender las auténticas posibilidades que tiene el dibujo como herramienta o lenguaje para conseguir que los niños y las niñas se expresen y piensen desde otro punto diferente al que la educación convencional les enseña.

Razón por la cual consideramos que la mejor manera de realizar una investigación artística y vivencial era experimentando desde el hacer artístico, explorando, reflexionando durante el proceso y valorando las habilidades que se desarrollan.

El proceso ha consistido en dibujar siguiendo las pautas marcadas por Edwards y Mosquera, haciendo una posterior reflexión del proceso y análisis de la creación; en la reflexión contamos nuestra experiencia personal para/con la obra y en el análisis nos centramos más en relacionarlo bien, con el tipo de dibujo en el caso de Blanco Mosquera y Cidrás Robles (2022), o con la habilidad desarrollada en el caso de Edwards, (2000). Sin duda, el conocer creando es clave para lo que posteriormente desarrollaremos con los niños y las niñas.

Por otro lado, combinar dibujos de los autores anteriormente mencionados es una buena forma de tener dos procesos artísticos diferentes, aunque enfocados al mismo punto. Seguir a Edwards (2000) permite familiarizarnos con un proceso de dibujo que realmente activa un hemisferio de tu mente que no estamos acostumbrado a emplear ni desarrollar. Mientras que el estudio de Mosquera y Cridas exploramos otra manera de dibujar más intuitiva y materializas comprendiendo todos aquellos dibujos que se suelen realizar dentro de las aulas.

## 4.2. DISEÑO Y PLANIFICACIÓN

Para llevar a cabo esta investigación hemos seguido una serie de etapas que describimos a continuación.

En primer lugar, realizamos una secuencia de dibujos basada en la metodología de Edwards (2000) para los cuales hicimos al menos un dibujo de cada una de las habilidades que ella plantea. Empezamos haciendo dibujos previos algo más generales (Dibujo 1: Desayuno) o sin una gran línea de continuidad con lo que la autora plantea; pero luego decidimos focalizar la gran mayoría de las obras en tres ámbitos, **el retrato, la mano y la naturaleza**.

Posteriormente realizamos una escueta selección de dibujos de los planteados por Blanco Mosquera y Cidrás Robles (2022), aquellos que considerábamos más interesantes explorar teniendo en cuenta sus aportaciones a la educación primaria.

La metodología que determina aquellos apartados que acompañan los dibujos son prácticamente iguales tanto en las obras asociadas a Edwards (2000) y Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022). Estos apartados son:

- **Una reflexión:** en la que contamos como ha sido el proceso por el cuál ha pasado nuestra mente mientras llevábamos a cabo el dibujo.
- **La fecha y el tiempo que se tardó en dibujar:** también encontraremos la fecha y el tiempo en los cuales fueron realizados los dibujos, ya que para nosotras era importante ver una evolución a lo largo de los días, y poder incluso comparar como a lo largo de los meses hubo una evolución o la diferencia entre dos dibujos realizados el mismo día. Y el tiempo que se tardó en realizar, puesto que intentamos darle valor al hecho de que no es lo mismo estar dibujando una obra durante horas que realizarla en veinte minutos.
- **Lista de materiales:** También se podrá ver un listado de los materiales que hayan sido utilizados para realizar las obras.

En el caso de los dibujos de Edwards (2000), hay un apartado dedicado a mencionar a partir de qué lugar (memoria, imaginación u observación) nació el dibujo que estamos visualizando, ya que nos parecía importante identificar de donde tendemos a extraer las ideas que utilizamos para crear dibujos, y teniendo en cuenta la asociación de cada dibujo a una habilidad, era más interesante dejar plasmado este parámetro.

Mientras que en el caso de Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022) encontraremos un apartado que habla sobre el tipo de dibujo y el por qué lo seleccionamos.

Dejar claros estos parámetros nos parecía primordial para que el lector o lectora de este trabajo pudiera hacerse una idea global de cómo había sido nuestro proceso artístico en la realización de cada uno de los dibujos, y así pudiera ver reflejada nuestra experiencia completa.

Además, a pesar de que los dibujos tienen en su título una numeración que corresponde al orden en el que se realizaron, éstos no los encontraremos colocados siguiendo dicho patrón ya que están englobados por “categorías” según las temáticas descritas: retratos, manos y los paisajes...etc. Aunque sí los podemos encontrar separados por autores.

Por último, hemos tomado la decisión de incluir un glosario, en el cuál podemos encontrar varios términos que se repiten a lo largo de todo nuestro trabajo, porque nos parecía importante tener un acceso al vocabulario utilizado, para comprender ciertos términos que hemos manejado en este TFG.



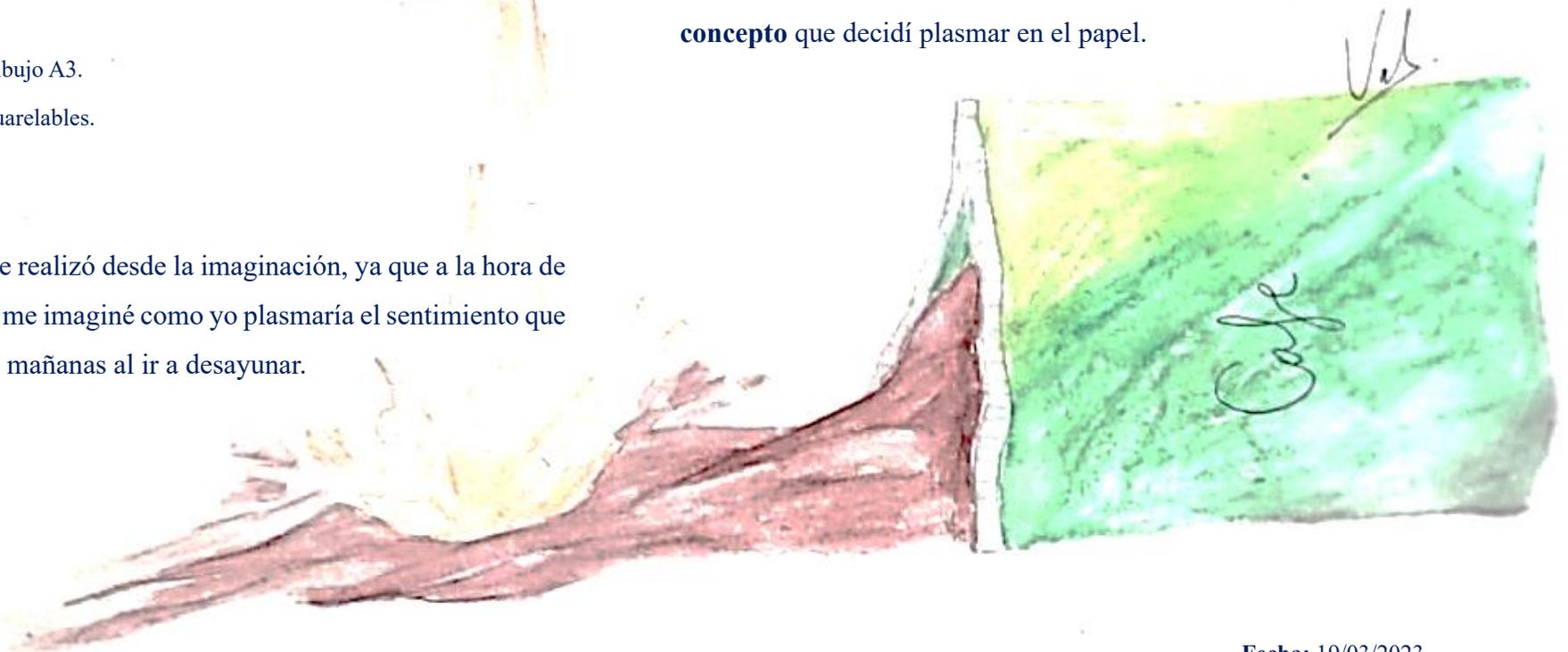


**Materiales:**

- Lápiz 2B.
- Lámina de dibujo A3.
- Creyones acuarelables.
- Pilot negro.

Este dibujo se realizó desde la imaginación, ya que a la hora de desarrollarlo me imaginé como yo plasmaría el sentimiento que tengo por las mañanas al ir a desayunar.

En el caso de este dibujo fue para mi todo un descubrimiento, tanto el **proceso como el resultado**, comencé a dibujar un desayuno “convencional” con el que no me sentía nada identificada, y tras unos momentos miré aquel dibujo que deseché, porque no me sentía nada identificada con él. En cambio, en este sencillamente **me imaginé** el cómo me sentía cada mañana y como la necesidad de prácticamente en mi café con leche de soja cada mañana. Y ese fué precisamente **el concepto** que decidí plasmar en el papel.



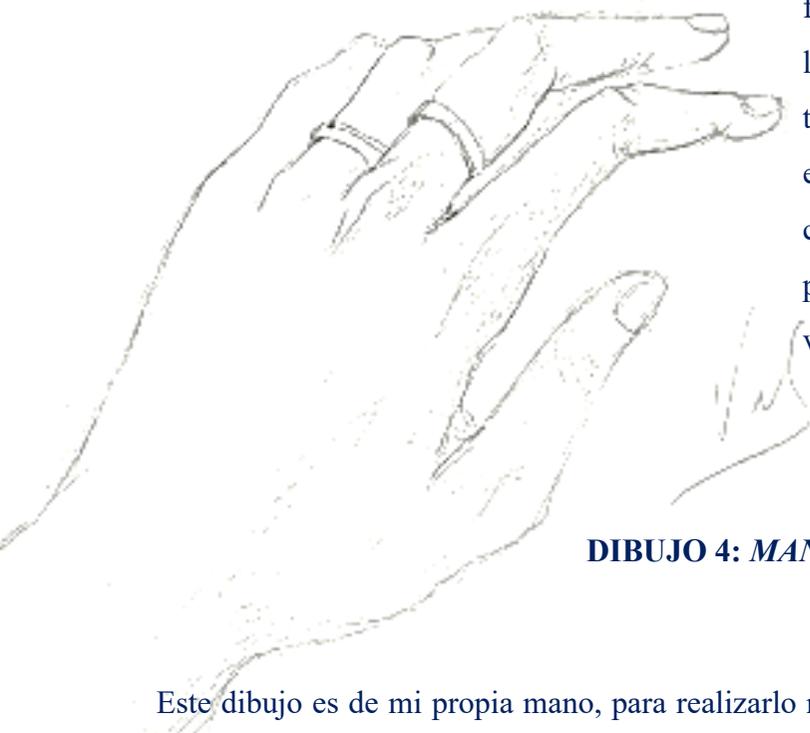
**DIBUJO 1: DESAYUNO**

**Fecha:** 19/03/2023

**Tiempo:** 1 hora

### Materiales:

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B



**DIBUJO 4: MANO**

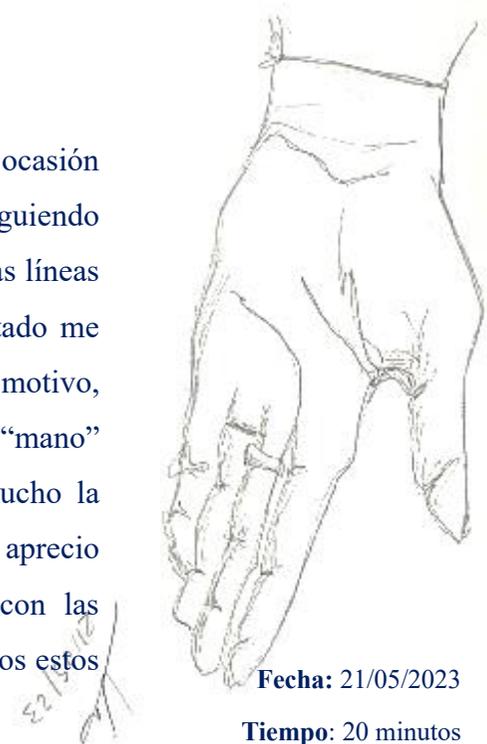
**Fecha:** 03/05/2023

**Tiempo:** 40 minutos

Este dibujo es de mi propia mano, para realizarlo mantuve la mano en la misma posición y fui copiándola en vivo, mirando tanto el papel como mi mano, fue una experiencia minuciosa, pero por algún motivo me fue menos complicado permanecer pendiente del detalle que en el caso del dibujo de “Naturaleza al vivo”, y creo que tiene que ver con que el hecho de que, para mí, requiere de muchas más concentración el realizar una mano que una palmera, por las proporciones que esta tiene. Pero me gustó mucho el resultado porque realmente sería capaz de decir que esa mano es mía si la viera por primera vez.

### DIBUJO 5: MANO A CIEGAS

En el caso de esta dibujo, es mi mano nuevamente, pero en esta ocasión solamente miré mi propia mano, omitiendo visualizar el papel, siguiendo las indicaciones del libro de Edwards (2020) fue fijándome en las líneas de mi mano y sin apenas levantar el lápiz del papel. El resultado me fascino, me parece que es una mano con mucha esencia por algún motivo, la veo, y a pesar de carecer de tanto detalle como el de dibujo de “mano” también soy capaz de identificar que es la mía. Me gustó mucho la experiencia y fue un esfuerzo mental el no mirar el papel, además aprecio como la primera parte que fue la del pulgar cumple más con las proporciones estándar de mi cuerpo, y según avanzo por los dedos estos van perdiendo un poco.



**Fecha:** 21/05/2023

**Tiempo:** 20 minutos

En el caso de estos dibujos considero que partieron de la observación, una más focalizada en la mano en sí y otra en el papel y el resultado que obteníamos, pero ambas fueron plasmadas de aquello que veíamos.

**DIBUJO 3: *AUTORRETRARO DESDE EL ESPEJO***



**Fecha:** 24/04/2023

**Tiempo:** 45 minutos

*Uy*



*Uy*  
21/05/23

**DIBUJO 6: *RETRARO DESDE DENTRO***

**Fecha:** 21/05/2023

**Tiempo:** 20 minutos

### Dibujo 3

Este dibujo es un autorretrato realizado, mirando mi propio reflejo en un espejo, la verdad que tuvo una primera forma bastante fiel al reflejo, pero una vez hecho esa primera forma me encontré mirando, sombreando y retocando el dibujo ignorando totalmente el reflejo, como si intentase terminar de encontrarme por mí misma en el papel.

En el caso de este retrato fue realizado desde la observación, ya que iba fijándome en los detalles de mi reflejo e intenté ser lo más fiel posible a aquello que veía.

En este caso, para realizar este trabajo artístico, fue dibujado desde el recuerdo, utilizando la memoria, ya que para realizar este retrato se hizo sin noción más allá de la imagen mental de la cara que plasmábamos.

#### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B

### Dibujo 6

En el caso de este segundo retrato de mí misma, lo realicé sin mirarme en ningún lugar, sino desde mi autoconcepto y la imagen que tengo de mi rostro guardada en mi mente.

Me gustó mucho realizarlo y sobre todo cuando lo comparé con mi anterior dibujo “autorretrato de espejo”. Me llama la atención como se parecen al final entre sí, pero como nuevamente de manera sorprendente podría decir que me veo más en este caso que en el anterior.

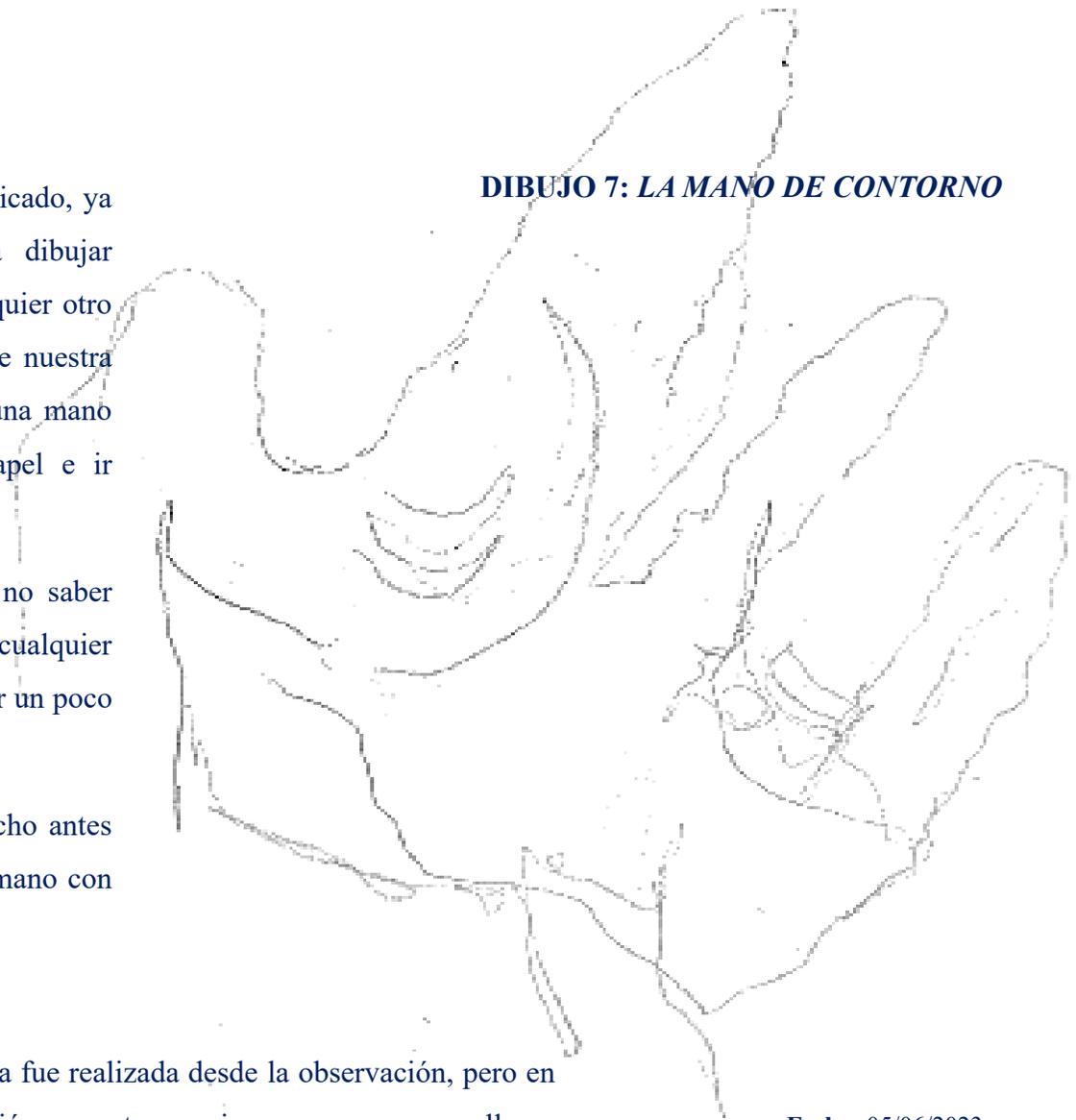
Fue una experiencia, tenía como muy claro lo que tenía y como quería hacerlo en cuanto toqué con el lápiz el papel, y quedé muy satisfecha con el resultado a pesar de que no sea exactamente yo.

Llegar a realizar este dibujo con exactitud fue muy complicado, ya que realmente estamos mayormente acostumbrados a dibujar mirando el dibujo, pero en este caso debíamos dejar cualquier otro estímulo apartado y centrarnos solamente en las líneas de nuestra propia mano. Para forzarme a realizar lo más similar a una mano posible intenté no despegar demasiado el lápiz del papel e ir realizando los trazos muy despacio para no perderme.

A pesar de esto me fue inevitable perderme a veces y no saber exactamente porque línea iba dibujando, poner el lápiz en cualquier punto del papel que yo considerara aproximado y continuar un poco por intuición.

Fue una experiencia bastante diferente a lo que había hecho antes dibujando y me gustó mucho apreciar los detalles de mi mano con tanta minuciosidad.

### **DIBUJO 7: LA MANO DE CONTORNO**



#### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B

En cuanto a esta obra fue realizada desde la observación, pero en concreto la observación a nuestra propia mano, ya que para llevar a cabo esta obra se hizo sin mirar el papel.

**Fecha:** 05/06/2023

**Tiempo:** 45 minutos

## **DIBUJO 2: NATURALEZA EN VIVO**



Este dibujo fue sencillamente el copiar un elemento en vivo de la naturaleza, se nos pedía que intentásemos ser lo más fieles a la realidad posible, pero en más de una ocasión me encontré divagando en mis pensamientos mientras realizaba las líneas que componen las hojas de las palmeras, siendo imposible para mí mantener el 100% de mi concentración al pintar mi cabeza tendía a disociarse a una gran velocidad, pero me gustó mucho la experiencia

En este caso el dibujo fue realizado desde la observación y tal vez un poco desde el recuerdo, ya que en principio estábamos observando la naturaleza en vivo y posteriormente, cuando nuestra cabeza divagaba pasábamos a completar esa imagen con el recuerdo que había en nuestra mente.

**Fecha:** 28/03/2023

**Tiempo:** 20 minutos

### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B

### **DIBUJO 8: ESPACIOS NEGATIVOS**

Este dibujo es un dibujo realizado fijándome únicamente en los espacios negativos que habían alrededor de la silla que quería plasma. Para hacerla comencé por el respaldo ya que tenía el espacio más grande y consideré que me ayudaría ubicarme en cuanto al objeto.

La verdad es que hacerlo fue una gran experiencia, ya que tras dibujar tres o cuatro espacios se comenzó a ver bastante claramente la forma de la figura.

En este caso el dibujo fue realizado desde la observación, pero desde la observación de la figura en sí sino de los espacios que la componían, del entorno que la hacía estar ahí, con lo cual fue una observación que también requería de memoria, ya que si realmente no se observa la silla la mente intenta recordar las proporciones del objeto que en fondo sabe que está dibujando.

#### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B

**Fecha:** 22/06/2023

**Tiempo:** 30 minutos

## DIBUJO 9: MI PERSPECTIVA

Lo que vemos en este dibujo es un dibujo de nuestra habitación, para realizarlo partimos del ángulo de la esquina, y una vez colocado fuimos añadiendo objetos claves como la puerta o la estantería.

Ciertamente el dibujo es bastante fiel a la realidad, se realizó desde la cama de la habitación, y a pesar de no tener todos los detalles que tiene el espacio en sí, si termina de captar de alguna manera la esencia de la zona.

Claramente este dibujo fue realizado desde la pura observación, pero para realizarlo fue necesario comprender sobre todo la perspectiva en la que estábamos dibujando.

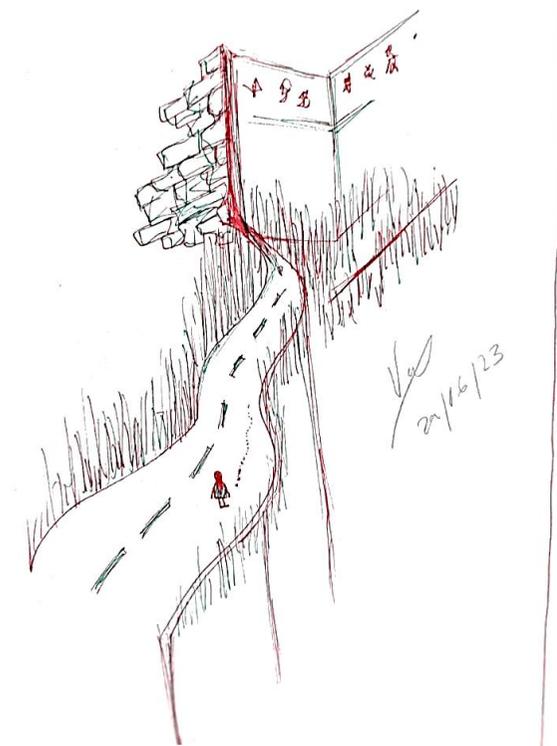
### Materiales:

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B

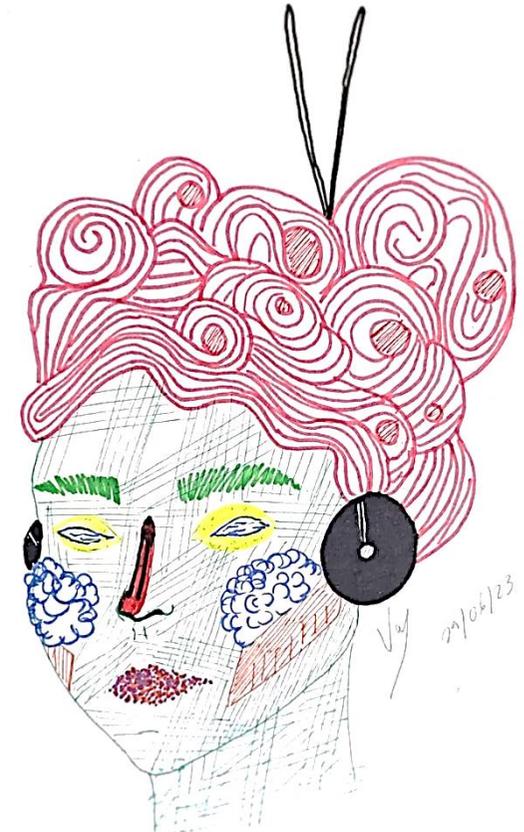


Fecha: 22/06/2023

Tiempo: 45 minutos



**BLANCO MOSQUERA Y CIDRAS ROBLES**



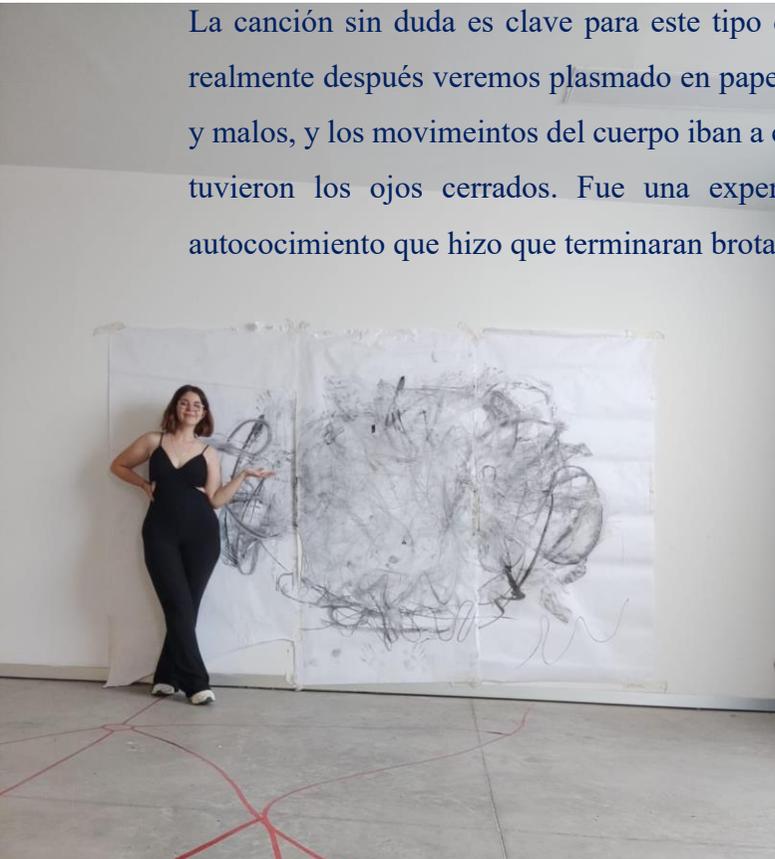
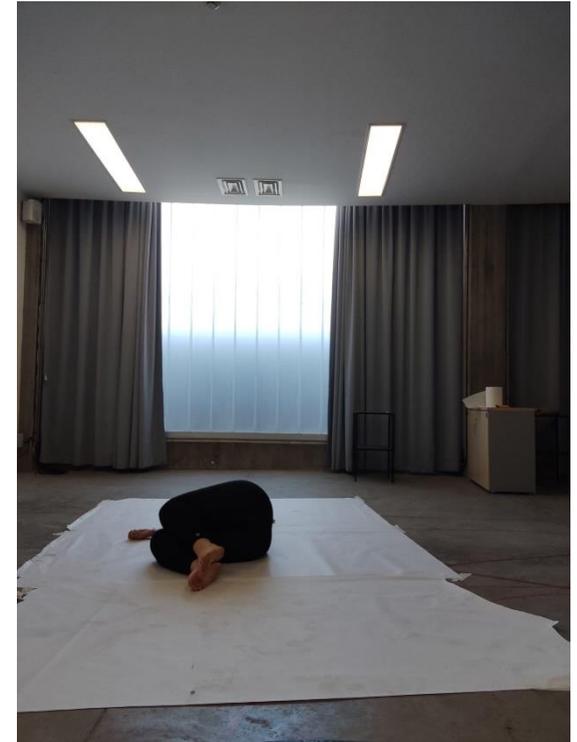


## DIBUJO 10: “EL CUERPO SE COMUNICA”

En este caso estaríamos ante un tipo de dibujo de performance. Estos dibujos son caracterizados porque se deja que el cuerpo sea el hilo conductor de la obra, tienen muchísima libertad de movimiento y expresan sensaciones y sentimientos.

En este caso el dibujo fue realizado sobre tres pliegos de papel continuo, para comenzar nos tumbáramos en el centro del papel, en posición fetal, y con la canción “*Experience de Ludovico*” de fondo, comenzaríamos a movernos al ritmo de la música, dejando que esta nos trasladara a recuerdos o momentos concretos y nos permitiríamos el lujo de movernos en base a esas emociones, dejando como huella el dibujo que vemos ahí plasmando.

La canción sin duda es clave para este tipo de obra ya que lo que nos transmite la música es lo que realmente después veremos plasmado en papel, en este caso la mente dibujaba entre recuerdos buenos y malos, y los movimientos del cuerpo iban acorde a la fuerza que tenía la música, en todo momento se tuvieron los ojos cerrados. Fue una experiencia espectacular, muy enriquecedora, bonita y de autococimiento que hizo que terminaran brotando las lágrimas.



### Materiales:

- Papel continuo
- Carboncillos
- Música de fondo

**Fecha:** 27/06/2023

**Tiempo:** 40 minutos

### DIBUJO 11: *EL PEZ QUE OBSERVÉ*

En cuanto a este dibujo fue realizado observando directamente un pez que nadaba en una pecera. Este pez tenía unos colores muy neutros, naranjas y negros.

Una vez definida su forma primeramente con lápiz, decidimos plantear como le gustaría ver a ese pez, ser si pudiera ser, o incluso si fuera libre y no viviera en una jaula de cristal.

Tras pensarlo se decidió darle unas tonalidades mágicas y únicas, que concordasen más bien como el pez se sentiría si fuera feliz y libre que con la realidad.

En este caso el tipo de dibujo que habríamos realizado sería un dibujo de observación ya que miramos directamente aquello que queríamos dibujar, pero no nos centramos en ser totalmente fieles a la realidad, sino que permitimos que nuestra experiencia y perspectiva personales terminaran de darle vida al dibujo.



#### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B
- Creyones acuarelables
- Rotulador permanente blanco

**Fecha:** 24/06/2023

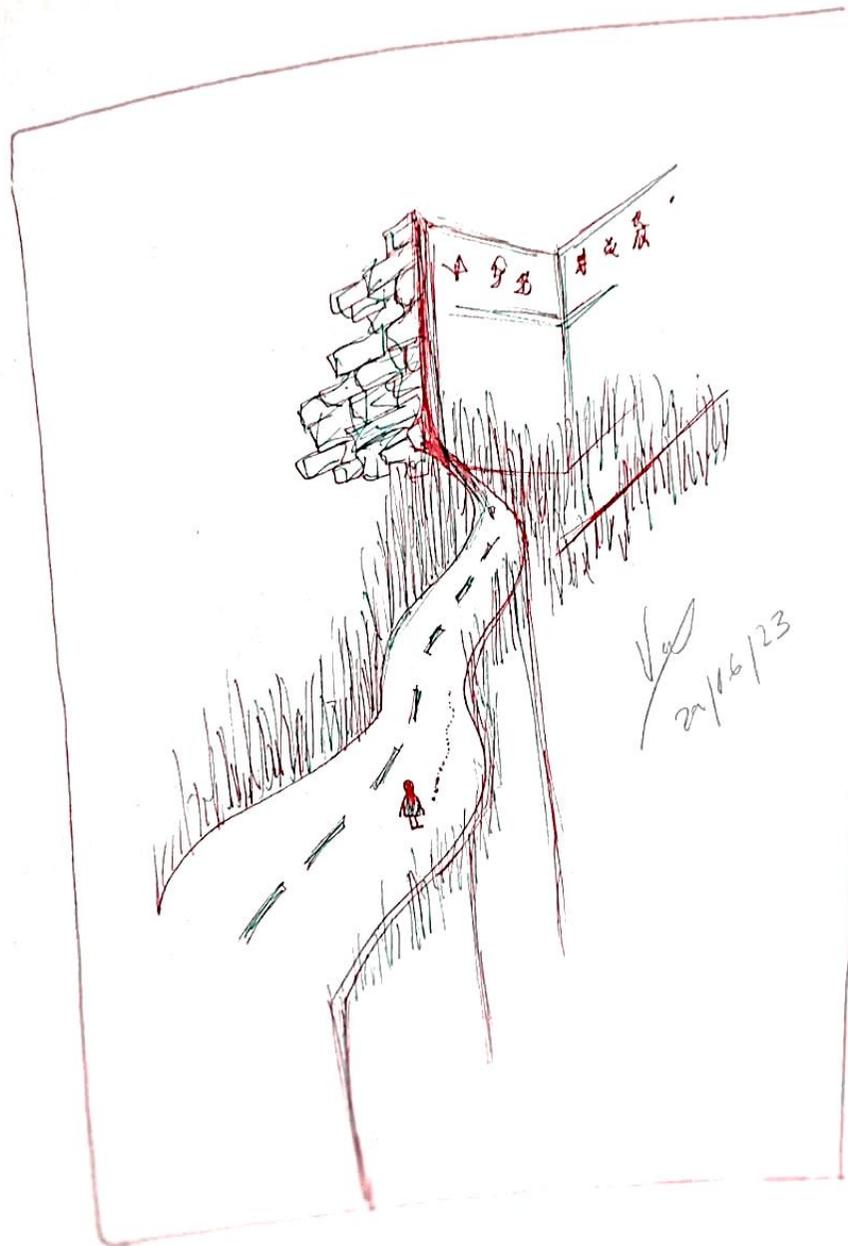
**Tiempo:** 1 hora

## DIBUJO 12: LA EXPERIENCIA

En este caso, lo que vemos plasmado en este dibujo es una experiencia que se vivió en su momento, la cual nace de un recuerdo concreto de ese instante.

En el dibujo vemos unas proporciones extrañas, ya que es de esa manera como se percibe de alguna forma el espacio en dicho recuerdo.

Ciertamente no es un recuerdo “malo” pero si tal vez algo confuso ya que a pesar de tener una imagen relativamente clara del suceso a la otra de plasmarlo y guiarnos también por las emociones vividas ahí lo que terminamos plasmando es sin duda un dibujo muy interesante, sobre todo a nivel personal



Este dibujo sería lo que se define como un dibujo de experiencias, ya que lo que hemos hecho es plasmar un suceso de nuestras vidas en un dibujo, intentando ser lo más fieles posibles a la imagen que guardamos en la memoria.

### Materiales:

- Papel de dibujo tamaño A3
- Rotrin negro
- Rotrin rojo

**Fecha:** 29/06/2023

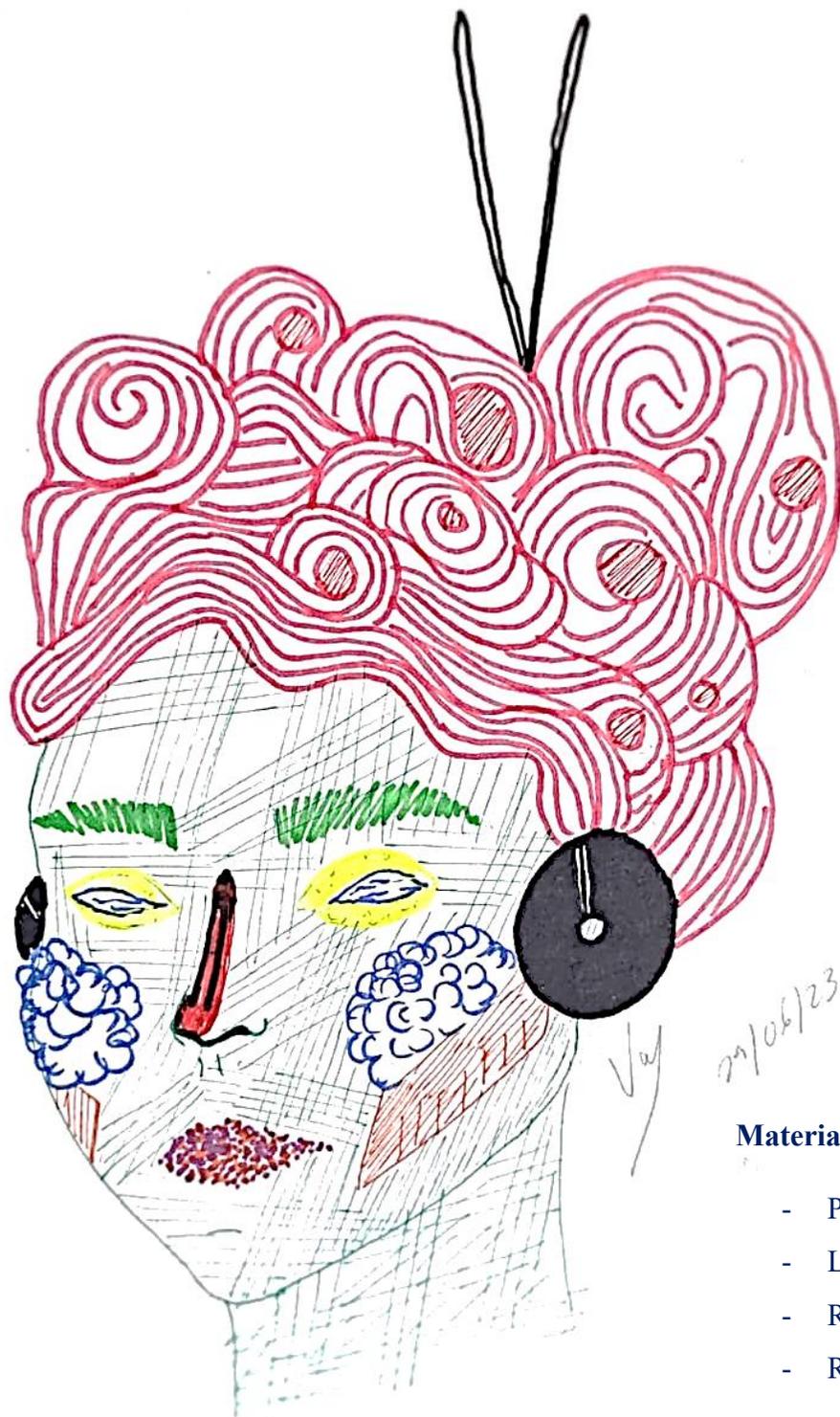
**Tiempo:** 40 minutos

### DIBUJO 13: UNA VALERIA FANTÁSTICA

Este dibujo es un autorretrato modificado, ya que a pesar de que en él se sigue apreciando una cara, las partes de esta figura han tomado un aspecto o color muy diferentes al de la realidad.

Es más, cada una de estas partes está asociada a como se siente o a que objeto la representa. Por ejemplo, las orejas son discos de vinilo, en los ojos hay olas y los párpados son limones, el pelo es arena, los labios flores...etc.

Este dibujo sería lo que se define como un dibujo fantástico ya que realmente lo que está plasmado en el papel es algo que no existe en el mundo real. Además de que cuenta la historia de como se pueden llegar a sentir o a asociar las diferentes partes de la cara.



#### Materiales:

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B
- Rotuladores de colores
- Rotrings de colores

Fecha: 29/06/2023

Tiempo: 50 minutos

## **DIBUJO 14: *TECNICAMENTE BONITO***

Para desarrollar este dibujo lo que se hizo fue observar una foto de un mono e irla dibujando, buscando siempre el resultado lo más bonito y fiel a la realidad posible.

Este tipo de dibujo se conoce como artístico y tiene como objetivo ser lo más “bonito” acercándose a la concepción generalizada de los adultos de que convierte a una obra estética.

Si tuviera que asociarlo con una habilidad concreta de Edwards (2000) sería con la de luces y sombras, ya que para realizar este dibujo fui fijándome en como actuaba la luz sobre la cara del mono.

### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B
- Carboncillo
- Goma



**Fecha:** 24/06/2023

**Tiempo:** 1 hora 30 minutos

**VALERIA**

## DIBUJO 15: UNA MIRADA AL CIELO

### Materiales:

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B
- Acrílico
- Rotulador blanco



Para crear esta última obra, lo que he hecho ha sido coger tanto a Edwards como a Mosquera para crear una última obra.

Lo que vemos es un autorretrato que sale desde nuestra memoria, el cuál

juega con la perspectiva de una experiencia vivida en el pasado, a la que se le añade un punto fantástico añadiendo colores que nos transmitan como se vivía esa situación.

Si nos centramos en la habilidad global que plantea Edwards (2000) observamos que para realizar este dibujo la hemos alcanzado, ya que para hacerlo hemos tenido que estar pendientes de las luces y la sombras, los contornos, los espacios y las relaciones, ya que sin el estudio y conocimiento previo de estos parámetros nos hubiera sido muy complicado obtener este resultado.

Teniendo esto en cuenta aquí podemos observar cómo están presentes, en lo que Edwards (2000) correspondería la habilidad global del dibujo.

Y en cuanto a los tipos de dibujo de Blanco Mosquera & Cidras Robles (2022):

- Experiencias
- Artístico
- Fantástico

Fecha: 30/06/2023

Tiempo: 2 horas

#### 4.4. GLOSARIO

- **Contorno**

El contorno es la línea que delimita o define el borde exterior de un objeto o una forma en un dibujo. Representa la forma y la silueta de un elemento y es fundamental para la representación precisa y reconocible de las figuras en el arte.

- **Habilidad**

Una habilidad es una capacidad o destreza adquirida a través de la práctica y la experiencia, que permite realizar tareas o actividades de manera efectiva. En el contexto del dibujo, se refiere a la capacidad para ejecutar trazos precisos, capturar formas y proporciones, utilizar técnicas artísticas y expresar ideas visualmente.

- **Intensidad**

La intensidad de un trazo se refiere al nivel de fuerza o énfasis con el que se realiza una línea o marca en un dibujo. Es una medida de la oscuridad o claridad del trazo y está relacionada con la presión ejercida sobre el instrumento de dibujo y la cantidad de material depositado en la superficie.

- **Performance**

La performance se refiere a una forma de expresión artística en la cual el artista utiliza su cuerpo como medio de comunicación y presenta una serie de acciones o gestos frente a una audiencia. La performance artística puede involucrar elementos como movimiento, sonido, gestos, objetos y narrativa para transmitir un mensaje o una experiencia artística

- **Perspectiva**

La perspectiva es una técnica utilizada en el dibujo y la representación artística para crear la ilusión de profundidad y distancia en una imagen bidimensional. Se basa en la idea de que los objetos parecen más grandes y cercanos cuando están cerca del espectador y más pequeños y distantes cuando se alejan.

- **Proceso cognitivo**

Los procesos cognitivos son actividades mentales que involucran el procesamiento de información, como la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento, la resolución de problemas y el pensamiento. Estos procesos nos permiten adquirir conocimientos, comprender y interpretar la información, y tomar decisiones.

- **Proporción**

La proporción se refiere a la relación o la correspondencia adecuada entre las diferentes partes o elementos de un objeto o una figura. En el dibujo, la proporción se utiliza para asegurar que las dimensiones y las relaciones entre los elementos representados sean precisas y armoniosas.

- **Representación**

La representación se refiere a la acción o proceso de presentar o expresar algo de manera simbólica o figurativa. En el contexto del arte y el dibujo, se refiere a la creación de una imagen o una interpretación visual de un objeto, una figura o una idea.

- **Secuencia**

Una secuencia es una serie ordenada de eventos, acciones o elementos que se suceden o enlazan de manera consecutiva. En el contexto del dibujo, puede referirse a la secuencia de pasos o etapas necesarios para crear una ilustración o un dibujo completo.

- **Trazo**

En el dibujo, el trazo se refiere al movimiento o acción de deslizar un instrumento de dibujo, como un lápiz o un pincel, sobre una superficie para crear una línea o una marca. El trazo puede variar en longitud, grosor, dirección y presión, y es fundamental en la representación artística.

- **Valores**

En el contexto del dibujo y el arte, los valores se refieren a las diferentes tonalidades de gris, desde el blanco hasta el negro, que se utilizan para representar la variación en la luz, la sombra y el volumen en una imagen. Los valores juegan un papel fundamental en la creación de la sensación de profundidad y volumen en una representación visual.

## 5. CONCLUSIONES

Tras haber hecho este trabajo, ha llegado el momento de hacer una breve alusión a todo lo aprendido tomando como referencia los objetivos planteados.

En primer lugar, era necesario hacer una definición adecuada de lo que es el dibujo, de lo cual podemos extraer que, tras leer y conocer varias definiciones de distintos autores, Edwards (2000) es una de las autoras que representa el eje principal de mi TFG Edwards (2000). El dibujo es descrito como un proceso, que para desarrollarse necesita la adquisición de ciertas habilidades, teniendo en cuenta las percepciones de lo que nos rodea de forma profunda y consciente. El dibujo, según Edwards es además una herramienta de pensamiento visual. En resumen, el ser humano entiende el dibujo como un arte, una forma de comunicarnos mejor tanto de manera visual como gráfica; cuyo aprendizaje es importante ya que nos permite aprender a utilizar nuestro lado derecho del cerebro, independiente de la etapa de nuestra vida en la que estemos, aunque ciertamente aprenderlo en la infancia nos puede resultar más fácil. Una vez adquiramos la habilidad es su totalidad la finalidad será convertir el dibujo en una herramienta de pensamiento visual que nos permita plasmar nuestras ideas y pensamientos.

En segundo lugar, se hace indispensable hacer referencia a los materiales y herramientas que hacen posible el arte de dibujar. Destacando que actualmente disfrutamos tanto de materiales clásicos lápices de grafito, lápices de colores, rotuladores, tizas pastel, carboncillo, acuarelas, etc; como de herramientas digitales. Todos estos materiales poseen sus propias características, técnicas de aplicación, textura y utilidad diversa. El material que decidimos utilizar para crear nuestra obra siempre será un punto clave del resultado de esta, ya que los materiales, gracias a sus características se comportan y sobre todo son capaces de llegar a transmitir cosas diferentes. El más esencial cuando hablamos de dibujo sin duda es el lápiz. Pero debemos ser conscientes de que conocer y reflexionar sobre la elección del material principal de nuestro dibujo es importante, ya que puede cambiar por completo su intención y forma.

Asimismo, Edwards (2000) introduce un concepto importantísimo denominado pensamiento divergente, de cómo influye directamente el dibujo, su aprendizaje y su posterior desarrollo. Partiendo de que el pensamiento divergente es la capacidad de generar muchas ideas diferentes a partir de

una sola idea o estímulo, es posible entender que, en el ámbito del dibujo, así dicha autora sugiere prácticas que fomentan la creatividad y la experimentación. Siendo imprescindible, referirse a que en este fenómeno convergen ambos hemisferios del cerebro en el desarrollo del dibujo, ya que se requiere tanto de habilidades motoras finas como de habilidades cognitivas. No obstante, el hemisferio izquierdo es dominante y habría que trabajar para ejercitar ambos.

Por otro lado, la misma autora plantea la existencia de cinco habilidades parciales que intervienen en el dibujo para conseguir desarrollar ambos hemisferios del cerebro y que son decisivas para alcanzar las habilidades globales. Así como también es preciso citar a Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022), quienes elaboran una clasificación de tipos de dibujos para llevar a cabo en el ámbito escolar en las etapas de infantil y primaria.

Sin duda las habilidades más relevantes y por lo tanto aquellas que trasladaríamos al aula inmediata serían la percepción de contornos, la habilidad de luces y sombras y la habilidad de espacios negativos ya que consideramos que son la base de la gran mayoría de los dibujos, y que, aunque ciertamente todas son importantes, estas tienen un gran peso en comprender las figuras en sí, bien sea de personas, animales o cosas. Mientras que el resto podría enfocarse más a la comprensión del espacio.

En lo que repercute el marco experimental, podemos resumirlo en la realización de diversos dibujos siguiendo las técnicas de los autores anteriores, experimentando así en primera persona tanto, el desarrollo de las habilidades que plantea Edwards (2000), como los tipos de dibujo propuestos por Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022). También se consiguió la finalidad de comprender las auténticas posibilidades que tiene el dibujo como herramienta o lenguaje para lograr que los/as niños/as se expresen y piensen desde otro punto diferente al que la educación formal. Por lo que la mejor forma de llevar a cabo esta investigación artística y vivencial fue hacerla, experimentando en primera persona la ejecución de este aprendizaje y técnicas.

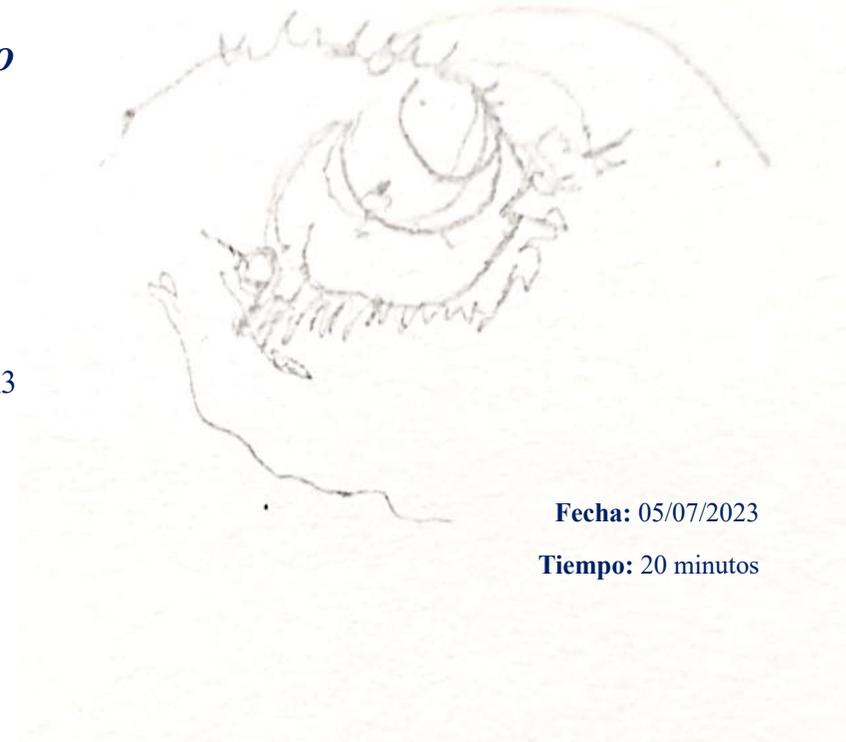
Finalmente, a modo de planificación seguimos una serie de fases que se basaron en elegir una serie de tipos de dibujos propuestos por Blanco Mosquera & Cidrás Robles (2022). combinándolas con las habilidades aprendidas por Edwards (2000), y hacer una reflexión personal a modo de valoración final que nos sirvió de aprendizaje puro y auténtico que vamos a poder plasmar y transmitir a nuestro alumnado.

En el siguiente dibujo observamos un ojo realizado siguiendo la técnica de contornos escuetos que plantea Edwards (2000), pero en este caso mirando el reflejo de nuestro propio ojo en un espejo. Esto sería el primer paso para continuar realizando las restantes partes de nuestra cara, como nueva línea de investigación para descomponer el cómo ven los niños y las niñas su propio rostro utilizando el hemisferio derecho del cerebro, y posteriormente volverlo a construir con una concepción diferente.

### **DIBUJO 16: UN OJO ESCUETO**

#### **Materiales:**

- Papel de dibujo tamaño A3
- Lápiz 2B



## 6. REFERENCIAS

Blanco Mosquera, V., y Cidrás Robles S. (2022). *Dibujar el mundo. Jugar, crear, compartir*. Octoedro.

Edwards, B. (2000). *Nuevo Aprender a Dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ediciones Urano S.A.

Gaspar Caro, M. (2021). *Método Parramón. Dibujos y recursos impresindibles para dibujar y pintar*. Parramón Paidotribo S.L.

Giesecke, M. E. (2006). *Dibujo y comunicación gráfica*. Pearson Educación de México, S.A.

Lambert, S. (1977). *El Dibujo Técnica y Utilidad*. Tursen Hermann Blume .

Real Academia Española: Diccionario de la lengua Española, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.6 en línea]. <https://dle.rae.es>