



# Recrea

Educación para refundar 2040





¡Así como la vida educa  
la educación da vida!



**Recrea**  
Educación para refundar 2040



Educación



Secundaria



ARTES VISUALES 2°

# MITOLOGÍA Y MITOS

Tema 1

## **APRENDIZAJE ESPERADO**

Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.

### **TEMA**

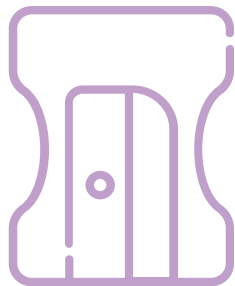
**Sensibilidad y percepción estética.**

### **TEMA**

**Apreciación estética y creatividad.**



# ¿Qué necesitamos?



## **Materiales:**

- \*Cuaderno de artes visuales.
- \*Material para pintar: lápiz, pluma, pinturas, acuarelas, crayolas, lápices de colores.
- \*Diccionario.

## **Otros:**

Dispositivo móvil o computadora.  
(Conexión a internet)

¡Para iniciar!



Escultura de Coatlícué, Museo Nacional de Antropología CDMX



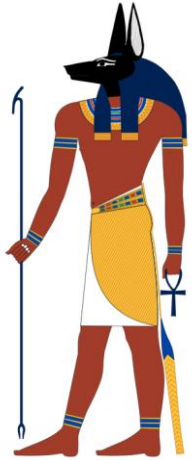
Escultura de Coyolxauhqui , Templo Mayor CDMX

## MITOLOGÍAS Y MITOS

En 1970, al realizar las modificaciones en el empedrado del Zócalo de la ciudad de México, se encontró una escultura que representa a la diosa Coatlícué. Tiempo después, en 1978, también por remodelaciones, se descubrió el relieve de Coyolxauhqui (la adornada de cascabeles), hija de Coatlícué. Estos dos eventos fortuitos hicieron posible el hallazgo de las representaciones de madre e hija.

Según el mito que narra el nacimiento del dios Huitzilopochtli, Coyolxauhqui quiso impedir el nacimiento de su hermano porque Coatlícué, su madre, quedó embarazada por una bola de plumas. Así, furiosa, Coyolxauhqui, guió a sus hermanos (los cuatrocientos surianos) hacia Coatepec, donde se encontraba la madre, para matarla y así impedir la ofensa. Al llegar, Coatlícué ya había dado a luz a Huitzilopochtli, quien nació armado, vestido de guerrero y dispuesto a defender a su madre. Huitzilopochtli derrotó a sus hermanos, decapitó a su hermana y la arrojó desde lo alto de la montaña, por lo que Coyolxauhqui quedó desmembrada y se convirtió en la luna y sus hermanos en estrellas.

¡Para iniciar!



Anubis, Dios egipcio.



Tláloc, Dios del agua.

## MITOLOGÍAS Y MITOS

La narración que acabas de leer es un mito de la civilización mexicana, esto es, un relato sobre el origen y la evolución del universo. La mitología es la disciplina que estudia e interpreta los mitos, las representaciones visuales de relatos mitológicos recurren a la alegoría, y muchos de sus temas, además de las hazañas de los dioses y héroes, abordan el tema del origen de la humanidad, de los animales o de alguna actividad humana.

A partir de la historia, cada cultura ha creado sus propios mitos, dioses y héroes, cuya representación visual varía de acuerdo con las creencias y los estilos predominantes. Por lo general, en las culturas del pasado predominó la representación figurativa no realista y en algunas se recurrió al zoomorfismo.

¡Sigue  
aprendiendo!



Marvel Comics.



DC comics.

## MITOLOGÍAS Y MITOS

Los videojuegos y los cómics o historietas de superhéroes, impresas o en su versión cinematográficas, son ejemplos de mitos contemporáneos que narran el surgimiento de los héroes y como utilizan sus poderes en su constante lucha contra el mal.

Cada superhéroe es identificado, por lo regular por su vestimenta y los objetos que porta, por los cuales los identificamos y que simbolizan sus poderes.



¡A trabajar!



## ACTIVIDAD 1

Investiga, ya sea en un diccionario o en el buscador de tu elección las palabras: zoomorfo y fitomorfo. En tu cuaderno de artes visuales escribe la definición de cada una.

## ACTIVIDAD 2 MI SUPERHÉROE

Es hora de poner en práctica lo aprendido sobre mitos y los héroes.

En tu cuaderno crea tu propio superhéroe o heroína. Piensa en su personalidad, cuáles serán sus poderes, piensa en su vestimenta, los colores, si tendrá algún compañero o compañera, cuál será su origen y en dónde vivirá.

Utiliza tu material de dibujo para realizar tu trabajo.

## Retroalimentación



¿Qué aprendí hoy?

¿Conoces alguna mitología mexicana?

¿Qué piensas sobre los personajes que tienen forma de animal?

¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad?

**Registra tus respuestas en tu cuaderno de artes.**

# ANEXOS

<http://buscandoadedalo.blogspot.com/2009/06/coatlicue-escultura-azteca.html>

<https://www.ecured.cu/images/a/a9/Coyolxauhqui-diosa-azt.jpg>

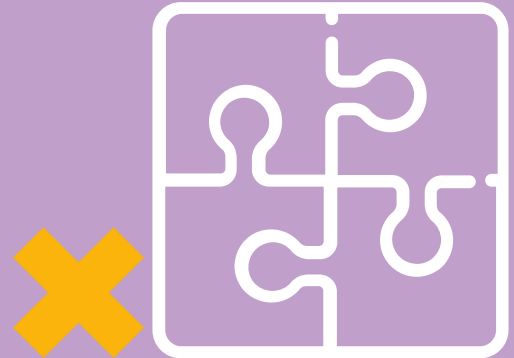
[https://terrigen-cdn-dev.marvel.com/content/prod/1x/avengersinfinitywar\\_lob\\_crd\\_02\\_1.jpg](https://terrigen-cdn-dev.marvel.com/content/prod/1x/avengersinfinitywar_lob_crd_02_1.jpg)

[https://estaticos.muyinteresante.es/media/cache/760x570\\_thumb/uploads/images/article/5761638f5bafe8fa991d6b23/superheroes\\_0.jpg](https://estaticos.muyinteresante.es/media/cache/760x570_thumb/uploads/images/article/5761638f5bafe8fa991d6b23/superheroes_0.jpg)

# BIBLIOGRAFÍA

Aprendizajes Clave para la educación integral. Artes. Educación secundaria  
Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de  
evaluación. (Primera edición, 2017). Ciudad de México.

Mancilla Gallardo (2018). Artes Visuales 1. (1era edición)  
Ciudad de México. EK Editores.



Secundaria



ARTES VISUALES  
Segundo grado

## EL CUERPO HUMANO EN LAS ARTES (REPRESENTACIÓN NO REALISTA)

Tema 2

## APRENDIZAJE ESPERADO

- Distingue las cualidades estéticas de una diversidad de manifestaciones de artistas visuales del mundo, para brindar argumentos personales en la explicación de los sentimientos o ideas que le provocan.

## TEMA

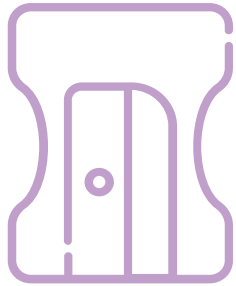
**Sensibilidad y percepción estética.**

## EJE

**Apreciación estética y creatividad.**



# ¿Qué necesitamos?



## **Materiales:**

Cuaderno de artes visuales.

Lápiz o pluma.

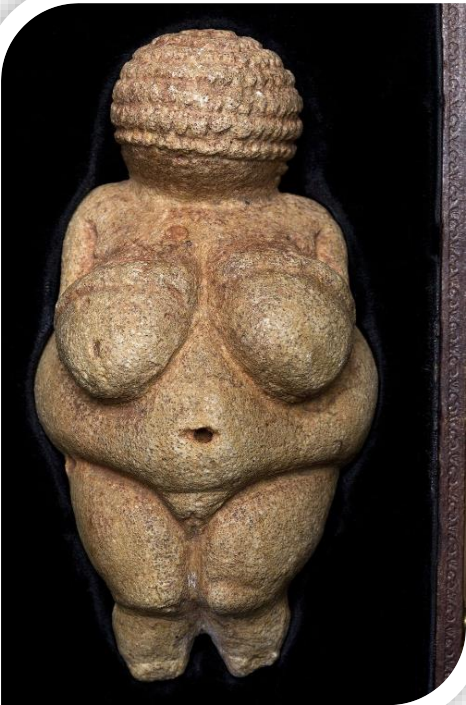
## **Otros:**

Dispositivo móvil o computadora.

Conexión a internet.



## ¡Para iniciar!



*La Venus de Willendorf*

## ¿CÓMO SE REPRESENTA EL CUERPO HUMANO?

Con el cuerpo el hombre camina, sube y baja, recorre, entra y sale, descansa, descubre y se apropia del mundo, logra fundarlo y habitarlo.

Con el cuerpo relata su tránsito por el tiempo y el espacio, su acontecer y los actos que definen su pensamiento. El cuerpo es el texto que da sentido a su existencia, la materialidad que le permite expresarse y revelar su parte inmaterial.

Hay ejemplos muy antiguos de representaciones plásticas del cuerpo. Sin embargo, es posible que se realizarán prácticas anteriores a la pintura, la escultura y el relieve, que implicarán, como la danza y la pintura corporal. De ellas no existen evidencias, aunque podemos intuir que al llevarlas a cabo el hombre adquirió una noción del cuerpo, no sólo en cuanto al movimiento y al ritmo sino en relación con otros cuerpos y con sus posiciones, escalas y posibilidades expresivas.

## ¡Para iniciar!



*Figuras humanas murales de Bonampak (siglo VII).*

Ejemplo elocuente de las representaciones del cuerpo en la prehistoria, son las Venus o "mujeres bonitas". En estas esculturas de piedra destacan la cadera y el pecho sobre los demás elementos. La mayoría carece de rostro y las extremidades, cuando no son ignoradas sólo se sugieren. Se trata de obras que expresan un gran manejo de las formas. Líneas por lo general curvas, definen los cuerpos de las Venus, cuyos rasgos se han asociado con la fertilidad.

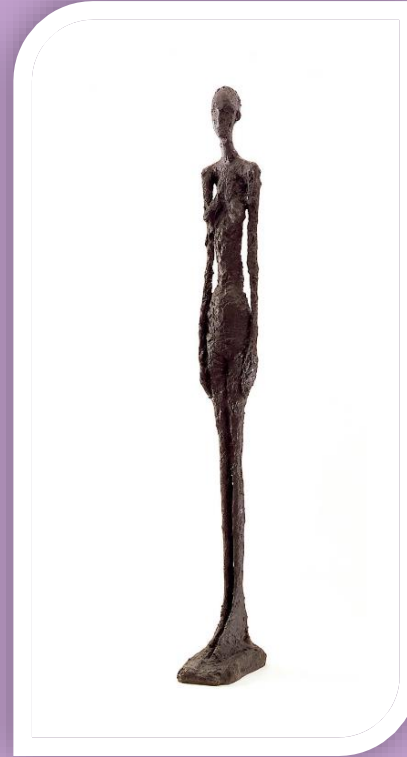
En la pintura rupestre el hombre prehistórico encontró también un medio adecuado para plasmar su imagen. Sobre la superficie de la piedra, en cuevas o en exteriores, se advierten manos aisladas o en grupos. Se trata de la representación de una parte del cuerpo, posiblemente considerada de suma importancia como signo de identidad, con la cual modificaba la materia para adecuarla a sus fines.



## ¡Para aprender!

Hay diversas maneras y recursos para realizar una interpretación no realista de la figura humana. Las vanguardias del siglo xx modificaron de modo importante la manera de representar el cuerpo.

Al recurrir a la síntesis, cada artista decide que partes del cuerpo son esenciales para reconocer que se trata de una figura humana, lo que da lugar a una gran variedad de resultados.



Standing Woman II  
Alberto Giacometti 1960

# ¡Sigue aprendiendo!

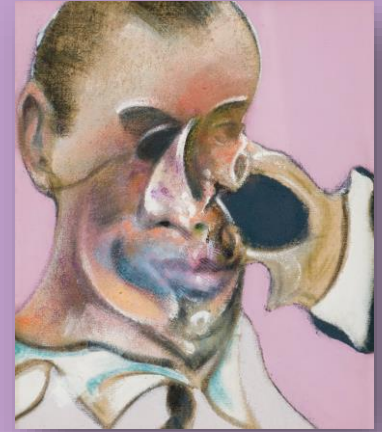
## LA DEFORMACIÓN DEL CUERPO HUMANO

Un recurso que se utiliza para la interpretación de la figura humana no realista es la deformación del cuerpo. Contrario a las delgadas figuras humanas del artista Giacometti, la gordura exagerada de los personajes es la característica principal de la obra de Fernando Botero. Este artista transforma la realidad otorgando un volumen excesivo a los cuerpos que incluye en sus pinturas y esculturas.

Por su parte el inglés Francis Bacon refleja, en sus retratos y autorretratos desfigurados, la agresividad y la violencia del ser humano. En la pintura de Bacon podemos observar, a través de su pincelada libre y espontánea, la angustia del hombre ante la realidad del siglo xx.



Niña comiendo helado  
Fernando Botero 1999



Estudio de retrato de un hombre  
Francis Bacon Sin fecha

# ¡A trabajar!



**En tu cuaderno:**

- 1.- Realiza un dibujo utilizando la deformación del cuerpo humano, te puedes inspirar en alguno de los artistas que vimos en esta ficha: Botero, Bacon, pinturas rupestres.
- 2.- Observa con atención el resultado de tu trabajo y busca nuevas posibilidades o ideas de mejorar tu dibujo.
- 3.- Muestra el resultado a tus familiares y comparte con ellos tus sensaciones y emociones, así como los aprendizajes que obtuviste en esta actividad.



Buste De Femme Nue Face, Picasso 1963

## Retroalimentación



¿Qué aprendí hoy?

En tu cuaderno realiza un breve escrito  
Sobre lo que aprendiste el día de hoy.

# ANEXOS

<https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/la-universalidad-en-las-representaciones-de-la-figura-humana>

<https://artsandculture.google.com/asset/venus-in-her-casket/FQFjN-ceyNAg3w>

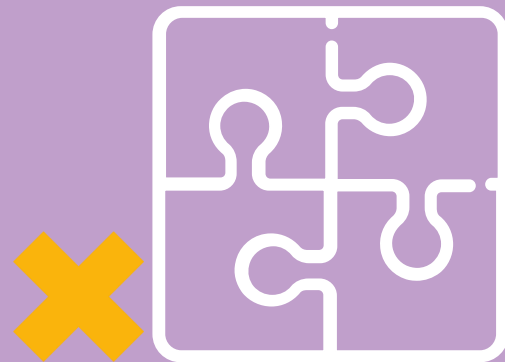
<https://artsandculture.google.com/story/VQUxYueJEO46Pw>

<https://artsandculture.google.com/asset/ni%C3%B1a-comiendo-helado/dwFwCdHZnPIDmA>

# BIBLIOGRAFÍA

Aprendizajes Clave para la educación integral. Artes. Educación secundaria  
Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de  
evaluación. (Primera edición, 2017). Ciudad de México.

Artes Visuales II, Juan Alberto Mancilla Gallardo.  
(2013, EK EDITORES).



# DIRECTORIO

Enrique Alfaro Ramírez

**Gobernador Constitucional del Estado de Jalisco**

Juan Carlos Flores Miramontes

**Secretario de Educación del Gobierno del Estado de Jalisco**

Pedro Díaz Arias

**Subsecretario de Educación Básica**

Álvaro Carrillo Ramírez

**Director de nivel educativo**

**Autores:**

José Alonso Hernández Arévalo

**Diseño gráfico**

Josué Gómez González





Educación

