

# Explorando la Figura Humana: Historia y Cánones en el Arte

Educación Artística | Expresión artística | Aprendizaje Basado en Indagación

## Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria reconozcan la figura humana y comprendan cómo ha sido representada a lo largo de la historia del arte, respetando los cánones establecidos en distintas épocas. Los alumnos aprenderán a observar, analizar y desarrollar dibujos de la figura humana respetando proporciones y estilos históricos, integrando aspectos culturales y artísticos relevantes. Esta experiencia es importante porque la figura humana es un tema central en el arte y la cultura universal, y entenderla ayuda a desarrollar habilidades de percepción visual, creatividad y conciencia histórica. Además, conecta con la vida cotidiana al permitir a los estudiantes expresar emociones, identidades y contextos sociales por medio del dibujo y la observación, fomentando su sensibilidad estética y cultural.

## Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer las características y cánones históricos de la figura humana en distintas épocas del arte.
- Analizar representaciones artísticas de la figura humana para identificar elementos proporcionales y estilísticos.
- Crear un dibujo básico de la figura humana respetando los cánones aprendidos.
- Argumentar la importancia de la figura humana en la expresión artística y cultural a lo largo de la historia.

## Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (una por estudiante)
- Lápices de grafito (HB y 2B, al menos uno por estudiante)
- Borradores
- Reglas
- Proyector o computadora para mostrar imágenes y videos
- Presentación digital con imágenes históricas de la figura humana (Egipto, Grecia, Renacimiento, Arte Moderno)
- Video corto (5 min) sobre cánones de proporción en la figura humana
- Marcadores o lápices de colores (opcional para detalles)
- Cuaderno o carpeta para anotaciones

## Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre dibujo y formas geométricas.

- Habilidad para observar y describir imágenes visuales.
- Experiencia previa con actividades artísticas simples (bocetos y uso de lápiz).
- Interés general por la historia y el arte.

## Actividades

### Fase de Inicio

#### Tiempo estimado:

20 minutos

#### Propósito de la sesión:

**Docente:** Explica que exploraremos cómo se ha representado la figura humana en el arte a lo largo de la historia y por qué es importante conocer los cánones que guían estas representaciones.

**Estudiantes:** Escuchan y se preparan para participar activamente.

#### Activación de conocimientos previos:

**Docente:** Proyecta una imagen de una escultura egipcia y una pintura renacentista de la figura humana y pregunta: *"¿Qué diferencias ven entre estas dos figuras humanas? ¿Por qué creen que se ven así?"*

**Estudiantes:** Responden en plenaria; el docente registra respuestas clave para conectar con el tema.

#### Motivación y enganche:

**Docente:** Presenta un dato curioso: *"¿Sabían que Leonardo da Vinci estudió el cuerpo humano midiendo proporciones para crear figuras perfectas? Hoy haremos algo parecido."*

**Estudiantes:** Muestran interés y curiosidad sobre el reto de medir y dibujar la figura humana.

#### Contextualización:

**Docente:** Relaciona la figura humana con la expresión personal y social, y cómo entenderla ayuda a expresar ideas y emociones en el arte.

**Estudiantes:** Reflexionan sobre la importancia del cuerpo en su vida cotidiana y en el arte.

### Fase de Desarrollo

#### Tiempo estimado:

80 minutos

#### Presentación del contenido:

**Docente:** Introduce la historia de la figura humana en el arte mostrando imágenes y un video corto sobre cánones de proporción (como la regla de los 8 cabezas en el Renacimiento).

**Estudiantes:** Observan, toman notas y formulan preguntas.

### Actividad 1: Observación y análisis de imágenes históricas

- **Objetivo:** Reconocer características y cánones históricos de la figura humana.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Entrega a cada grupo una selección de imágenes impresas (Egipto, Grecia, Renacimiento, Arte Moderno).
  - Solicita que observen y discutan en el grupo: ¿Qué diferencias y similitudes notan en las proporciones, poses y estilos?
  - Que anoten en una hoja sus observaciones y conclusiones.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Lista escrita de diferencias y similitudes en las imágenes.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, hace preguntas guía como: "*¿Por qué creen que las figuras son más estilizadas o más realistas?*"

### Actividad 2: Dibujo básico de la figura humana con cánones

- **Objetivo:** Crear un dibujo básico respetando cánones de proporción aprendidos.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Explica paso a paso cómo construir la figura humana con la técnica de “cabezas” para medir proporciones (usando regla y lápiz).
  - Los estudiantes realizan su primer boceto siguiendo la guía, trabajando individualmente.
  - Invita a los estudiantes a comparar su dibujo con las imágenes históricas y hacer ajustes.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Boceto de figura humana proporcionada y respetando cánones.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Brinda retroalimentación personalizada, sugiere correcciones y motiva la experimentación.

### Actividad 3: Debate breve y argumentación

- **Objetivo:** Argumentar la importancia de la figura humana en el arte y la cultura.
- **Instrucciones:**
  - **Docente:** Propone la pregunta: "*¿Por qué creen que la figura humana ha sido un tema central en el arte a lo largo de la historia?*"
  - Los estudiantes forman un círculo y expresan sus ideas apoyándose en lo que aprendieron y dibujaron.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Participación oral y argumentos contruidos.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Modera, refuerza ideas clave, y conecta con los objetivos del aprendizaje.

### **Diferenciación:**

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer añadir detalles con lápices de colores o investigar un artista famoso que trabajó la figura humana para compartir después.
- **Para estudiantes con dificultades:** Ofrecer plantillas o guías con formas básicas para facilitar el dibujo y apoyo individual para comprender las proporciones.

### **Transiciones:**

**Docente:** Conecta cada actividad recordando el aprendizaje previo y planteando la siguiente pregunta o reto para mantener la continuidad y motivación.

### **Fase de Cierre**

#### **Tiempo estimado:**

20 minutos

#### **Síntesis:**

**Docente:** Invita a los estudiantes a realizar un “ticket de salida” donde escriben tres ideas importantes que aprendieron sobre la figura humana y los cánones.

**Estudiantes:** Escriben individualmente en una hoja lo que consideran más relevante.

#### **Reflexión metacognitiva:**

**Docente:** Formula estas preguntas para que los estudiantes respondan oralmente o por escrito:

- ¿Cómo cambió tu forma de ver la figura humana en el arte después de esta sesión?
- ¿Qué dificultades encontraste al intentar respetar los cánones en tu dibujo?
- ¿De qué manera podrías usar lo que aprendiste en otras áreas o momentos?

#### **Retroalimentación:**

**Docente:** Escucha las respuestas, ofrece comentarios positivos y constructivos para cada estudiante, destacando avances y áreas de mejora.

#### **Transferencia:**

**Docente:** Explica que en próximas sesiones seguirán explorando técnicas para mejorar sus dibujos y conocerán más sobre el cuerpo humano en el arte moderno y contemporáneo.

#### **Tarea o reto:**

**Docente:** Propone que los estudiantes observen personas en su entorno (familia, amigos) y anoten características de la figura humana, para luego intentar dibujarlas aplicando los cánones aprendidos.

## Evaluación

### Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: en la fase de inicio, mediante la pregunta detonadora sobre imágenes históricas.
- Formativa: durante el desarrollo, con la observación directa de la participación en actividades y el boceto de la figura humana.
- Sumativa: al cierre, con el ticket de salida y la reflexión metacognitiva.

### Criterios de evaluación:

- Reconoce diferencias y similitudes en las representaciones históricas de la figura humana.
- Aplica cánones de proporción básicos en su dibujo de la figura humana.
- Participa activamente en el análisis y argumentación sobre la figura humana en el arte.
- Reflexiona críticamente sobre su proceso de aprendizaje y uso de los conocimientos.

### Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación durante actividades grupales e individuales.
- Rúbrica simple para evaluar el boceto (proporción, respeto a cánones, esfuerzo).
- Autoevaluación y reflexión escrita al cierre.

### Evidencias de aprendizaje:

- Notas y conclusiones del análisis de imágenes en grupo.
- Boceto individual de la figura humana respetando cánones.
- Participación oral en debate y respuestas a preguntas metacognitivas.
- Ticket de salida con ideas clave de la sesión.

## Enriquecimientos

### Desarrollo - Ejemplos

#### Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Explorando la Figura Humana: Historia y Cánones en el Arte"

Estos ejemplos y casos de estudio están diseñados para que los estudiantes de secundaria (12-15 años) puedan explorar la figura humana mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Indagación, fomentando la observación, la reflexión y la aplicación práctica en el contexto histórico y artístico. Están alineados con el objetivo de que reconozcan y desarrollen la figura humana respetando los cánones históricos.

### Ejemplos Prácticos

- **Observación guiada de esculturas clásicas:** Presentar imágenes o videos de esculturas clásicas como el "Discóbolo" de Mirón o el "David" de Miguel Ángel. Pedir a los estudiantes que identifiquen las proporciones y poses que siguen los cánones griegos y renacentistas, y que describan cómo estos reflejan ideales de belleza y armonía.
- **Comparación de proporciones:** Proporcionar a los estudiantes una hoja con diferentes cánones históricos básicos (por ejemplo, el cuerpo humano dividido en 7,5 o 8 cabezas). Luego, que midan y comparen estas proporciones con dibujos o figuras humanas cotidianas (pueden usar imágenes de revistas o sus propias fotografías).
- **Dibujo rápido con base en cánones:** Proponer un ejercicio donde los estudiantes hagan un boceto rápido de una figura humana usando un canon específico estudiado (por ejemplo, el canon de Polícleto o el canon renacentista). Esto ayuda a entender cómo los artistas empleaban reglas para crear equilibrio y proporción.
- **Exploración de expresiones y posturas:** Invitar a los estudiantes a observar fotografías o dibujos que muestran diferentes emociones o movimientos en figuras humanas. Que analicen cómo la postura y proporción afectan la expresión artística y cómo los cánones pueden adaptarse para transmitir distintos mensajes.

## Casos de Estudio

| Nombre                                        | Descripción                                                                                                                 | Actividad de Indagación                                                                                                                                                                                              | Tiempo Aproximado |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| El Canon de Polícleto                         | Estudio del canon griego que estableció reglas matemáticas para las proporciones ideales del cuerpo humano en la escultura. | Analizar imágenes del "Doryphoros" y preguntar: ¿Qué partes del cuerpo destacan? ¿Cómo se relacionan las medidas entre sí? Investigar en grupos la importancia de la simetría y proporción.                          | 30 minutos        |
| El Hombre de Vitruvio de Leonardo da Vinci    | Exploración de la representación renacentista del cuerpo humano basada en proporciones y geometría.                         | Observar la ilustración y discutir: ¿Qué formas geométricas se utilizan? ¿Cómo relaciona proporción y arte? Realizar un dibujo simple basado en las proporciones propuestas.                                         | 30 minutos        |
| Figuras humanas en el arte popular local      | Investigación de representaciones de figuras humanas en arte y cultura local o regional (murales, artesanías, etc.)         | Recolectar imágenes o ejemplos, analizar cómo se representan las proporciones y qué cánones o estilos se observan. Reflexionar sobre la diversidad de representaciones y su relación con la identidad cultural.      | 30 minutos        |
| Adaptación de cánones a la expresión personal | Explorar cómo los artistas contemporáneos adaptan o rompen cánones para expresar emociones o ideas.                         | Presentar ejemplos actuales (pinturas, cómics, ilustraciones) y pedir que identifiquen elementos que respetan o modifican los cánones. Luego, proponer que creen un boceto personal libre inspirado en lo aprendido. | 30 minutos        |

## Sugerencia para la Sesión de 2 Horas

- **Inicio (15 minutos):** Introducción y presentación del tema con imágenes motivadoras.

- **Indagación guiada (60 minutos):** Desarrollo de dos casos de estudio con trabajo en grupo y discusión dirigida (por ejemplo, el Canon de Polícleto y el Hombre de Vitruvio).
- **Aplicación práctica (30 minutos):** Ejercicio de dibujo usando cánones y reflexión personal.
- **Cierre (15 minutos):** Puesta en común, autoevaluación y reflexión sobre la importancia de los cánones en la figura humana y su relación con la historia y la expresión artística.

Recomendaciones - Tic\_ia

Recomendaciones para integrar Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase

| Fase       | Herramienta                                   | Implementación                                                                                                                                            | Contribución a objetivos                                                                                                                                                                                          | Nivel SAMR   |
|------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Inicio     | Google Slides o Microsoft PowerPoint Online   | Docente prepara una presentación con imágenes de esculturas y pinturas históricas (Egipto, Renacimiento). Se proyecta para activar conocimientos previos. | Reemplaza el uso tradicional de imágenes impresas, facilitando la comparación visual inmediata y la participación activa.<br><br>Fomenta la observación y análisis visual, base para reconocer cánones y estilos. | Sustitución  |
|            | Mentimeter o Kahoot! (preguntas interactivas) | Después de mostrar las imágenes, docente lanza preguntas interactivas para recopilar respuestas en tiempo real sobre diferencias entre figuras.           | Incrementa la participación y permite al docente registrar ideas clave digitalmente para enlazar con el tema, haciendo la activación más dinámica.                                                                | Aumento      |
| Desarrollo | Padlet o Jamboard                             | Cada grupo sube fotos o escanea imágenes históricas y anota observaciones en un mural digital colaborativo.                                               | Permite interacción en tiempo real y colaboración digital, enriqueciendo la discusión grupal y el registro de observaciones.<br><br>Facilita el análisis de cánones y estilos de forma visual y compartida.       | Modificación |

| Fase                                                              | Herramienta                                                                                              | Implementación                                                                                                                                                                                       | Contribución a objetivos                                                                                                                                                                                  | Nivel SAMR   |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Apps de dibujo digital básicas (ej. Sketchbook, Tayasui Sketches) | Estudiantes dibujan la figura humana respetando cánones aprendidos usando tablets o computadoras.        | Permite experimentar con proporciones y estilos de forma digital, facilitando correcciones y comparaciones inmediatas.<br><br>Potencia la comprensión práctica y creativa de los cánones históricos. | Modificación                                                                                                                                                                                              |              |
| Cierre                                                            | Herramientas de IA para generación de imágenes (ej. DALL-E 2, Midjourney, versión básica o demostrativa) | Docente usa IA para mostrar ejemplos generados de figuras humanas en diferentes cánones históricos y estilos artísticos para discusión final.                                                        | Visualiza nuevas representaciones artísticas, estimulando la reflexión sobre la evolución y aplicación de cánones.<br><br>Fomenta el pensamiento crítico y la apreciación del arte con apoyo tecnológico. | Redefinición |
|                                                                   | Quiz digital de autoevaluación (Google Forms o Socrative)                                                | Al final, estudiantes responden cuestionario en línea para evaluar comprensión de cánones y historia de la figura humana.                                                                            | Permite retroalimentación inmediata y seguimiento del aprendizaje individual, reforzando los objetivos de la sesión.                                                                                      | Aumento      |

### Detalles adicionales para la implementación

- **Accesibilidad:** Todas las herramientas sugeridas están disponibles en versión gratuita o con funcionalidades básicas suficientes para secundaria y pueden usarse en computadoras o tablets comunes.
- **Edad y nivel:** Las actividades digitales son sencillas, fomentan colaboración y creatividad sin requerir conocimientos técnicos avanzados, adecuados para 12-15 años.
- **Conexión con objetivos:** La integración tecnológica no solo reemplaza métodos tradicionales, sino que en niveles Modificación y Redefinición potencia la indagación, análisis visual, expresión artística y reflexión crítica sobre la figura humana y sus cánones.