

Escuela Normal de Educación Preescolar

Licenciatura en Educación Preescolar

Ciclo escolar 2020 – 2021



Curso: Artes visuales

Maestra: Silvia Erika Sagahón Solís

Unidad I. Lo que sabemos sobre las artes visuales

Actividad: Las artes visuales. Cuadro de doble entrada sobre las teorías del desarrollo y aprendizaje de la capacidad creadora.

Competencias profesionales:

- Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.

Presentado por:

Mariana Sanjuanita Isabel Garza Gámez #5

Grado y sección:

3º "B"

Saltillo, Coahuila

14 de marzo del 2021

A R T E S

Visuales

¿Qué son?

El concepto de arte visual surgió tras la **Segunda Guerra Mundial** uniendo a las artes que implican una percepción visual. La pintura y la fotografía son dos de los máximos exponentes de este tipo de arte.

La composición del arte visual se desarrolla atendiendo diversas cuestiones, como la **relación entre figura y fondo** (para incidir en la percepción de lo visto), el **contorno**, la **agrupación de los elementos** (por proximidad, continuidad o semejanza) y la **pregnancia**.



Según (Raffino, 2019) hace referencia a un conjunto de técnicas y disciplinas artísticas que se encuentran enfocadas en la apreciación, la interacción y la atención del espectador para percibir los detalles que componen una obra visual, además las artes visuales se suelen subdividir en tres categorías principales las cuales son las artes pasticas tradicionales, las artes visuales del siglo XX y las artes digitales de la nueva era.

Las artes visuales son numerosas y eso incluye al menos las siguientes categorías:

- **Artes plásticas tradicionales:** pintura, escultura, arquitectura, dibujo, grabado.
- **Artes visuales del siglo XX:** fotografía, cine, arte cinético, arte abstracto, Land art (arte con la tierra o el suelo mismo), arte urbano, grafiti, performance.
- **Artes digitales o de la nueva era:** videoarte (arte multimedia), net.art, arte digital, fanart y las instalaciones (conjunción de escultura, pintura y diversos elementos plásticos en torno a un espacio determinado).



El arte visual, entendido como categoría global, presenta las siguientes características:

- **Transdisciplinariedad.** Este término significa que las artes visuales se mueven entre diversas disciplinas, en lugar de quedarse estancada en una sola o de respetar las “fronteras” entre ellas. En principio se puede echar mano a cualquier técnica, forma o tradición y combinarla con cualquier otra que resulte conveniente.
- **Tiende a la apropiación.** Las artes visuales tienden a reciclar tendencias y exploraciones previas o tradicionales, y a resignificarlas con capas nuevas de sentido mediante intervenciones y giros irónicos.
- **Es un arte global.** Se maneja muy bien en el imaginario heterogéneo y contaminado de la globalización, donde pocas cosas se tienen por “puras” o “inamovibles” y se valora la mezcla y el atrevimiento.
- **Maneja estrategias de exposición.** No se contenta con los museos y espacios controlados, sino que invade lo urbano, sale en búsqueda del espectador y a menudo exige de él cierta colaboración o cierta complicidad para formar la obra.



¿Cómo se da el desarrollo de la creatividad?



Para desarrollar la creatividad son esenciales la educación y el entrenamiento en destrezas cognitivas.

La relación entre cerebro y creatividad según Vygotsky (1981) citado por Allueva (2002) muestra cómo el cerebro no se limita a conservar o reproducir la información; va mucho más allá y aprende a crear, innovar, combinar y reelaborar nuevos conceptos partiendo de los anteriores, lo cual hace que en la actividad creadora la persona modifique su presente y se proyecte hacia el futuro.



El producto creativo es el resultado de un proceso y la creación al ser un proceso puede desarrollarse. Amabile (1983) presenta el proceso creativo en cinco etapas:

- **Presentación.** - El sujeto recoge la información referente al problema que tiene que resolver. En este punto es muy importante la motivación, ya que, si la motivación intrínseca del sujeto es alta, será suficiente para afrontar el problema.
- **Preparación.** - Se trata de poner en marcha el almacén de información para preparar la posible solución al problema.
- **Generación de respuestas.** - Las respuestas que se van generando, deben ser novedosas. Aquí influirán, tanto la motivación a la tarea, como las distintas destrezas creativas que tenga el sujeto.
- **Validación.** - En esta etapa hay que validar la respuesta elegida como solución al problema. Hay que valorar si es válida y adecuada a la realidad del mismo.
- **Aplicación y toma de decisiones.** - La decisión que se ha tomado en la etapa anterior hay que llevarla a la práctica. Una vez que se haya comprobado si es exitosa o no, termina el proceso. En caso positivo se aplicará y, en caso negativo, el problema se vuelve a situar en la primera etapa y la información adquirida se añade a la que ya se tenía.

Teorías para el desarrollo y Aprendizaje de la capacidad creadora



Viktor Lowenfeld



Howard Gardner



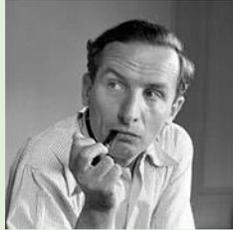
Rudolph Arnheim

TEORÍAS PARA EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DE LA CAPACIDAD CREADORA

Teoría	Autor	Principales aspectos	¿Cómo define la creatividad?	¿Cómo se desarrolla la capacidad creadora?	Etapas del desarrollo Creador
<p>Desarrollo de la capacidad creadora</p>	<p>Viktor Lowenfeld</p> 	<p>Lowenfeld en su teoría, manifiesta que el niño o niña dibuja para expresar sus propias necesidades y también para socializar con las personas que le rodean, ya sea su grupo de pares u otras personas adultas de su entorno.</p> <p>«Si se considera el dibujo como un proceso que el niño utiliza para transmitir un significado y reconstruir su ambiente, el proceso del dibujo es algo mucho más complejo que el simple intento que una representación visual»(Lowenfeld,1972)</p>	<p>La capacidad creadora se considera como un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en la acción o en la realización; es el valor opuesto a la conformidad mental.</p>	<p>El desarrollo creador comienza tan pronto como el niño traza los primeros rasgos. Lo hace inventando sus propias formas, de manera que es algo únicamente suyo. El dibujo del niño refleja el desarrollo de su creatividad.</p> <p>Los productos de la actividad artística del niño revelan muchas cosas. El arte proporciona al niño una amplia gama de posibilidades; gracias a este, las respuestas que tiene que buscar y las soluciones que encuentra son suyas.</p> <p>Comprendiendo la forma en que un niño dibuja podemos apreciar la complejidad y las variaciones que tienen</p>	<p>A medida que los niños cambian, también varía su expresión creativa, pero no todos los niños pasan de una etapa a otra en la misma época.</p> <p>El niño muy pequeño comienza a dibujar haciendo trazos desordenados en un papel; a esto se le suele llamar la etapa del garabateo o del garabato, y esta dura normalmente de los 2 a los 4 años. Será entonces y hasta los 7 años cuando pase a la etapa preesquemática, en la que el niño hace sus primeros intentos de representación.</p> <p>LA ETAPA DEL GARABATEO: DE 2 A 4 AÑOS.</p>

		<p>Todos los niños nacen creativos, es el medio que les rodea el que inhibe su curiosidad natural y su comportamiento exploratorio.</p>		<p>lugar en el proceso mediante el cual el niño crece y se desarrolla.</p>	<p>En los primeros años de vida, el arte puede contribuir al desarrollo del niño, pues el aprendizaje tiene lugar en la interacción del niño y el ambiente.</p> <p>La etapa del garabateo comienza alrededor de los 18 meses. Este primer trazo supone un paso muy importante en su desarrollo, pues es el comienzo de la expresión que no sólo va a conducir al dibujo y a la pintura, sino también a la palabra escrita.</p> <p>Garabato con nombre: a partir de los 3 años y medio, en este tipo de garabato el niño o la niña ya lo hace con intención y no sólo por placer, por eso, como lo indica Lowenfeld, adquiere valor de signo y símbolo, y por eso le asigna un nombre. Es decir, pasa del pensamiento de movimiento simple a pensamiento imaginativo.</p>
--	--	---	--	--	---

					<p>LA ETAPA PREESQUEMÁTICA: DE 4 A 7 AÑOS.</p> <p>Esta etapa surge directamente de los últimos periodos del garabateo. El niño ahora crea ciertas formas que tienen alguna relación con el mundo que le rodea. El niño ahora trata de establecer una relación con lo que intenta representar. En los dibujos preesquemáticos, los trazos evolucionan hacia formas reconocibles y este primer símbolo logrado va a ser la figura humana, que se representa mediante un círculo para la cabeza y dos líneas verticales para los pies.</p>
<p>Pensamiento visual</p>	<p>Rudolph Arnheim</p>	<p>Plantea que existen otras formas de aprehender el mundo basadas en los sentidos, por ejemplo, en la vista.</p>	<p>Relaciona el proceso creativo con el pensamiento visual, el cual es la capacidad</p>	<p>Es en la educación infantil donde al infante se le acondiciona un espacio de creatividad donde el arte es una de las primeras materias al cual la</p>	<p>Según Arnheim hay tres actitudes de observación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La forma más común es aislar el



Sostiene que, dado que la mente prefiere trabajar con imágenes antes que con lenguaje verbalizado, lo ideal para crear, compartir, desarrollar y manipular ideas es representarlas en términos visuales. Así pues, el pensamiento visual es tanto marco teórico como herramienta que defiende la utilización de recursos gráficos para poder expresar ideas y conceptos de forma más fácil de asimilar para nuestro cerebro, apoyándose de representaciones gráficas de contenido textual y audiovisual.

para descubrir, generar, desarrollar, manipular, relacionar y compartir ideas de un modo rápido e intuitivo.

La capacidad creador es entender mejor las ideas, definir objetivos, identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y generar nuevos conceptos.

conocen y es para ellos un motivo de imaginación infinita, de curiosidad inventiva que posibilitará con el tiempo el desarrollo de sistemas de pensamiento crítico y creativo, El pensamiento visual es de gran utilidad en la Educación Infantil, pues los alumnos no dominan el lenguaje verbal y nos muestran sus ideas y pensamientos a través de las representaciones gráficas.

Investigaciones realizadas por el autor Dan Roam a partir de las investigaciones hechas por Rudolph Arnheim, sintetiza el proceso de pensar visualmente en cuatro fases: **mirar** (recolectar información y seleccionarla, concentrándose en lo importante y desechando lo

objeto para percibirlo en un estado puro, es decir, sintetizar su idea / concepto en su forma más simple. Esta es la forma de cómo nos enseñan a dibujar desde pequeños, por ejemplo garabateando la típica casa. Cuando dibujamos de memoria, a partir de nuestros "diseños internos" evocamos imágenes eidéticas, imágenes impresas en la memoria o los conceptos de los estímulos que hemos recibido. A mayor nivel de abstracción, mayor capacidad de representación universal tendrá la imagen.

2. Otra actitud es no aislar el objeto de su contexto, sino fundirlo

				<p>accesorio), ver (reconocer patrones, seleccionar lo interesante y agrupar la información escogida), imaginar (reorganizar la información vista para detectar lo invisible, hacer surgir las nuevas ideas) y mostrar (sintetizar todo y clarificarlo con el marco visual adecuado). Pensar visualmente es un proceso que nos puede ayudar en múltiples facetas y para ello no es necesario saber dibujar.</p>	<p>con él para que los atributos de los dos se mezclen. Esta sería la mirada pictórica, en la cual, cuando se analiza una imagen se perciben luces, sombras y colores para intentar construir una representación similar a la que percibimos con la vista.</p> <p>La tercera opción es analizar el objeto de forma creativa, desde múltiples puntos de vista y posibilidades. Cambiando su sentido, buscando nuevos usos y posibilidades de interpretación.</p>
<p>Inteligencias múltiples</p>	<p>Howard Gardner</p> 	<p>Las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores.</p>	<p>Considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario que no se puede abordar como se ha estado haciendo hasta ahora. • Para Gardner, la creatividad es</p>	<p>Atendiendo al proceso creador se pueden distinguir factores cognitivos, afectivos y ambientales, la creatividad se asocia con la inteligencia</p> <p>LA INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA-VERBAL La capacidad de dominar el</p>	<p>No dispone de etapas durante el desarrollo del proceso creador, sin embargo el autor Gardner Postula tres elementos centrales cuyos "nodos" son:</p> <p>Individuo: El citado autor diferencia el mundo del niño dotado -pero aún sin formar- y la esfera del ser</p>

		<p>El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.</p>	<p>polisémica (que tiene muchos significados), y multifuncional (que tiene muchas funciones</p>	<p>lenguaje y poder comunicarnos con los demás es universal y transversal en todas las culturas. La inteligencia lingüística no solo hace referencia a la habilidad para la comunicación oral, sino a otras formas de comunicarse como la escritura, la gestualidad.</p> <p>INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA</p> <p>Este tipo de inteligencia se vincula a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos. La rapidez para solucionar este tipo de problemas es el indicador que determina cuánta inteligencia lógico-matemática se tiene.</p> <p>INTELIGENCIA ESPACIAL</p> <p>También conocida como inteligencia visual-espacial, es la habilidad que nos permite observar</p>	<p>adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.</p> <p>Trabajo: Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.</p> <p>Las otras personas: Considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque algunos creadores, se cree que trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han</p>
--	--	--	--	---	---

				<p>el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas. En esta inteligencia destacan los ajedrecistas y los profesionales de las artes visuales (pintores, diseñadores, escultores...), así como los taxistas, que deben poseer un exquisito mapa mental de las ciudades por las que transitan.</p> <p>INTELIGENCIA MUSICAL</p> <p>La música es un arte universal. Todas las culturas tienen algún tipo de música, más o menos elaborada, lo cual lleva a Gardner y sus colaboradores a entender que existe una inteligencia musical latente en todas las personas.</p> <p>Algunas zonas del cerebro ejecutan funciones vinculadas con la</p>	<p>apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.</p>
--	--	--	--	---	---

interpretación y composición de música.

INTELIGENCIA CORPORAL Y CINESTÉSICA

Las **habilidades corporales y motrices** que se requieren para manejar herramientas o para expresar ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia.

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

La **inteligencia intrapersonal** refiere a aquella inteligencia que nos faculta para comprender y controlar el ámbito interno de uno mismo en lo que se refiere a la regulación de las emociones y del foco atencional.

INTELIGENCIA INTERPERSONAL

La **inteligencia interpersonal** nos faculta para poder advertir cosas

de las otras personas más allá de lo que nuestros sentidos logran captar. Se trata de una inteligencia que permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso.

INTELIGENCIA NATURALISTA

Según Gardner, la **inteligencia naturalista** permite detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados al entorno, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía o los fenómenos de la naturaleza.

Rúbrica Cuadro de doble entrada

Valoración	2 puntos	1 punto	0 puntos	Total
Profundización del tema	Descripción clara y sustancial del cuadro y buena cantidad de detalles.	Descripción ambigua del cuadro, algunos detalles que no clarifican el tema.	Descripción incorrecta del cuadro, sin detalles significativos o escasos.	
Aclaración sobre el tema	Cuadro bien organizado y claramente presentado así como de fácil seguimiento.	Cuadro bien focalizado pero no suficientemente organizado.	Cuadro impreciso y poco claro, sin coherencia entre las partes que lo componen.	
Alta calidad del diseño	Cuadro sobresaliente y atractivo que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía.	Cuadro simple pero bien organizado con al menos tres errores de ortografía.	Cuadro mal planteado que no cumple con los criterios de diseño planteados y con más de tres errores de ortografía.	
Elementos propios del cuadro de doble entrada	El título del cuadro da una idea clara del tema y todos los conceptos se relacionan entre sí y están bien jerarquizados.	El título del cuadro es ambiguo y no todos los conceptos se relacionan entre sí y hay confusión en la jerarquía de los conceptos	No existe título y los conceptos no tienen relación ni coherencia entre sí debido a que no existe orden entre ellos.	
Presentación del cuadro de doble entrada	La presentación/exposición fue hecha en tiempo y forma, además se entregó de forma limpia en el formato pre establecido (papel o digital).	La presentación/exposición fue hecha en tiempo y forma, aunque la entrega no fue en el formato pre establecido.	La presentación/exposición no fue hecha en tiempo y forma, además la entrega no se dio de la forma pre establecida por el docente.	
Calificación de la actividad				

Referencias bibliográficas

Allueva, P. (2002). Desarrollo de la creatividad: Diseño y evaluación de un programa de intervención. *Persona*, (5), 67-81. [Fecha de Consulta 14 de Marzo de 2021]. ISSN: 1560-6139. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1471/147118132003>

Arnheim, R. *El pensamiento visual*. Paidós. España. 1986. Consultado el 14 de marzo de 2021 en

<https://www.departamentoesteticas.com/SEM%201/PDF/2017/Arnheim%20Rudolf%20-%20El%20Pensamiento%20Visual.pdf>

Gardner, Howard. *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Paidós 1997. Consultado el 14 de marzo de 2021 en

<https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2012/11/arte-mnente-y-cerebro.pdf>

Lowenfeld, Victor; Brittain, Lambert. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapeluz. 1980. Consultado el 14 de marzo del 2021, en

https://issuu.com/pamebuenard/docs/lowenfeld_victor_-_desarrollo_de_l

Pacheco Urbina, Vivian María (2003). La inteligencia y el pensamiento creativo: aportes históricos en la educación. *Revista Educación*, 27(1), 17-26. [fecha de Consulta 14 de Marzo de 2021]. ISSN: 0379-7082. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44027103>

Raffino, M. (6 de junio de 2019). *Artes visuales*. Obtenido de Concepto.de:

<https://concepto.de/artes-visuales/#ixzz6p3vLq0c8>