ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

CICLO ESCOLAR 2020-2021

Artes Visuales

Silvia Erika Sagahon Solís

*“¿Qué son las artes visuales?”*

Alondra Rodríguez Martínez

3º grado sección B

Saltillo, Coahuila a 14 de marzo de 2021

**¿Qué son las artes visuales?**

Son manifestaciones artísticas de naturaleza visual, entre las que se encuentran las disciplinas plásticas tradicionales, las nuevas formas de expresión aparecidas durante la segunda mitad del siglo XX y las manifestaciones artísticas más recientes, producto de las nuevas tecnologías y los nuevos medios.

Entre las disciplinas plásticas tradicionales se encuentran, por ejemplo, la pintura, el dibujo, el grabado y la escultura.

Asimismo, entre las nuevas formas de expresión aparecidas durante la segunda mitad del siglo XX podemos nombrar a la fotografía, el videoarte, acción artística o performance, las intervenciones y el grafiti.

**¿Cómo se da el desarrollo de la creatividad?**

La creatividad surge cuando acumulamos una fuerte base de conocimientos e investigaciones, a partir de la cual nuestro cerebro es capaz de construir nuevas ideas. Puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La concepción acerca de una educación creativa parte del planteamiento de que la creatividad está ligada a todos los ámbitos de la actividad humana y es el producto de un devenir histórico social determinado.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Viktor Lowenfeld.** | **Rudolph Arnheim.** | **Howard Gardner.** |
| Para que la motivación artística sea exitosa, debe hacer de la experiencia artística mucho más que una simple actividad. Debe estimular en el niño la toma de conciencia de su ambiente y hacerle sentir que la actividad artística es extremadamente vital y muy importante.  Los universos que construyen los niños desde su pensamiento creativo son expresados de diferentes maneras.  Viktor Lowenfeld (1984) relaciona esto con el desarrollo del arte infantil, asignando nueve etapas al desarrollo cognitivo:  1) Etapa del garabato (2 a los 4 años), la representación intuitiva de los objetos.  2) Etapa del garabateo desordenado: el niño comienza a garabatear en torno a los 18 meses.  3) Etapa del garabateo controlado: el niño se va dando cuenta de las líneas que traza y de la afectación que tienen en el papel.  4) Etapa del garabateo con nombre: el niño busca dar significado a los garabatos.  5) Etapa pre esquemática (4 a los 7 años): el niño reconoce su acción dedicándole un mayor tiempo de trabajo.  6) Etapa esquemática (7 a los 9 años): el niño genera una semejanza con la realidad.  7) Etapa del realismo (9 a los 12 años): representación del dibujo en líneas en las cuales le da un sentido a la imagen.  8) Etapa del pseudonaturalismo (12 a los 13 años): los dibujos tienen mayor detalle y se observa mayor detalle sexual.  9) Etapa de la decisión (13 a los 14 años): hay una búsqueda de técnicas artísticas y pulimento de las imágenes. | Para Arnheim, la inteligencia es imposible sin percepción. Las ideas o conceptos que tenemos de un objeto nos condicionan cómo los percibimos.  Según Arnheim hay tres actitudes de observación:  La forma más común es aislar el objeto para percibirlo en un estado puro, es decir, sintetizar su 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.  La segunda actitud es no aislar el objeto de su contexto, sino fundirlo 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 un representación similar a la que percibimos con la vista.  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. | Gardner propone que la inteligencia tiene que ver más con la capacidad para resolver problemas y de crear productos en un ambiente naturalista y rico en circunstancias (Armstrong, 1995).  Gardner (1993) indica: en su búsqueda de formas para medir la creatividad, repitieron la mayoría de los errores que se habían cometido a través de la historia de las pruebas de inteligencia. O sea, trataron de crear mediciones de las habilidades de pregunta corta y con un tiempo limitado; habilidades que creían esenciales para la creatividad, la capacidad de dar una variedad de respuestas a una pregunta (pensamiento divergente) o crear muchas asociaciones inusuales a un estímulo (fluidez de ideas).  Los individuos creativos no parecen tener a su disposición operaciones mentales que les pertenezcan sólo a ellos; los individuos creativos hacen uso de los mismos procesos cognitivos que las demás personas, pero los usan de forma eficiente y flexible, y al servicio de metas ambiciosas y, generalmente riesgosas. (Perkins, ref. por Gardner, 1993:171) |

**Referencias Bibliográficas.**

Esquivas, S. M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. Digital Universitaria, 2-17.

Gardner, H. (1993). Mentes creativas. España: Ediciones Paidós.

Gardner, H. (1993). Creatividad. Progressiving in a new key. Proyect Zero, Harvard Graduate Scholl of Education. Paper prepared for the Wallace National Symposium of Talent Development, University of Iowa. Estados Unidos.