**Escuela Normal De Educación Preescolar**

Licenciatura en Educación Preescolar

Ciclo escolar 2020-2021

Imagen que contiene señal

Descripción generada automáticamente

**Curso:** Artes visuales

**Maestra:** Silvia Erika Sagahón Solís

**Evidencia de aprendizaje 1**

**Unidad de aprendizaje I.** Lo que sabemos sobre las artes visuales.

**Competencias profesionales:**

* Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
* 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, Coah. 18 de abril del 2021

**Las artes visuales**

Principalmente es necesario definir que el arte es un medio de expresión y comunicación de ideas, sentimientos, emociones y la manera de ver al mundo, y como artes visuales se denomina el conjunto de **manifestaciones artísticas de naturaleza visual**, entre las que se cuentan las de 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.

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), arte digital, fanart y las instalaciones (conjunción de escultura, pintura y diversos elementos plásticos en torno a un espacio determinado).

**Teorías sobre el desarrollo de la capacidad creadora**

La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno, familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. 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, existen diversas teorías que muestran como es que se da el desarrollo de la capacidad creadora, y como primer teoría encontramos:

La teoría del Desarrollo de la capacidad creadora, su autor es **Viktor Lowenfeld** quien 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. «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).

Dicho autor define a la capacidad creadora como un comportamiento constructivo, productivo, que se manifiesta en la acción o en la realización; es el valor opuesto a la conformidad mental, nos plantea que 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. 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. Comprendiendo la forma en que un niño dibuja podemos apreciar la complejidad y las variaciones que tienen lugar en el proceso mediante el cual el niño crece y se desarrolla.

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. 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.Lowenfeld divide el proceso del desarrollo creador en etapas:

**La etapa del garabateo: de 2 a 4 años.**

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. 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.

**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.

**La etapa preesquemática: de 4 a 7 años.** 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.

 Por otro lado, nos encontramos con la teoría del pensamiento visual propuesta por el autor **Rudolph Arnheim** quien plantea que existen otras formas de aprehender el mundo basadas en los sentidos, por ejemplo, en la vista, 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.

Relaciona el proceso creativo con el pensamiento visual, el cual es la capacidad para descubrir, generar, desarrollar, manipular, relacionar y compartir ideas de un modo rápido e intuitivo. La capacidad creadora es entender mejor las ideas, definir objetivos, identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y generar nuevos conceptos.

Dicho autor hace mención que 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 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 accesorio), ver (reconocer patrones, seleccionar lo interesante y agrupar la información escogida), imaginar (reorg anizar la información vista para detectar la 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.

Según Arnheim hay tres actitudes de observación:

1. La forma más común es aislar el 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 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.

3. 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.

Y finalmente tenemos la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por **Howard** **Gardner** quien manifiesta que 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.

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, considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario que no se puede abordar como se ha estado haciendo hasta ahora.• Para Gardner, la creatividad es ***polisémica*** (que tiene muchos significados), y ***multifuncional*** ( que tiene muchas funciones

Atendiendo al proceso creador, en su teoría se pueden distinguir factores cognitivos, afectivos y ambientales, la creatividad se asocia con la inteligencia.

**La inteligencia lingüística-verbal** La capacidad de dominar el 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.

**Inteligencia lógico-matemática** 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.

**Inteligencia espacial** También conocida como inteligencia visual-espacial, es la habilidad que nos permite observar 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.

**Inteligencia musical** 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. Algunas zonas del cerebro ejecutan funciones vinculadas con la 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.

**El sentido de la representación objetiva y la interpretación subjetiva y su relación con la educación en artes visuales con niñas y niños de preescolar**

Según el plan de estudios 2018 de artes visuales, la ***representación objetiva*** de la realidad se refiere al arte como una imitación o mimesis de la realidad, llevada a lo bidimensional de un soporte plano, o tridimensional de una escultura.

Este aspecto atribuye a la copia pasiva de la realidad, la mímesis es la copia de las cosas tal cual son. En la representación objetiva, el objeto es determinante en la relación entre sujeto-objeto. El sujeto sólo se limita a reproducir las propiedades que le son propias al objeto. El objeto es algo acabado, que se aparece a la conciencia del sujeto. Los objetos son algo dado, con una estructura totalmente definida, la cual debe ser reconstruida por el sujeto. (Henríquez, 2010).

La ***interpretación subjetiva*** según el plan de estudios de artes visuales (2018) significa que la persona vierte su mundo y su estado subjetivo sobre el objeto que está creando, es una manera de proyectar sus sueños, su imaginación, fantasías, emociones y carencias. Un aspecto común de dicha interpretación es que se reflexiona sobre cómo se genera la expresión de impulsos personales, estimulando el proceso de la producción creativa, prescindiendo de directrices que se desprendan de la formación tradicional o de estructuras formales de enseñanza y aprendizaje.

La experimentación con el material, la imaginación individual y el procedimiento talentoso son medios de entrada a la creación sensible. El desplazamiento de este modelo al ámbito de las estrategias pedagógicas implementando actividades de expresión plástica exige que el estudiante se conecte con su sensibilidad, constituyendo experiencias estéticas capaces de estimular y generar nuevos procesos creativos personales, donde el docente solamente cumpla una función de acompañante de las diferentes soluciones visuales que el estudiante va generando a partir de sus intereses y motivaciones. Raquimán & Zamorano (2017).

Las *ventajas* de trabajar estas interpretaciones en el aula de preescolar son la conciencia que se produce en el proceso de producción de imágenes acerca de la propia sensibilidad, la atención hacia áreas o disciplinas de conocimiento que pueden detonar procesos de creación no contemplados por métodos tradicionales y la conciencia acerca de la búsqueda de la innovación como valor artístico.

La principal *desventaja* es que a partir de la concepción de "autoexpresión", si esta no está completamente clara, es posible que la producción e interpretación de productos artísticos sea excesivamente relativizada y subjetiva.

Según Aprendizajes Clave para la Educación Integral el arte implica la interpretación y representación de diversos elementos presentes en la realidad o en la imaginación de quien realiza una actividad creadora. (Sep, 2017).

**Aporte de las artes visuales en la educación preescolar**

A través de las artes visuales, se promueve, en la niñez, la integración de las emociones, la imaginación, las experiencias significativas, el conocimiento divergente por medio de la exploración a través de la utilización de diferentes técnicas que ofrecen los lenguajes artísticos para potenciar la generación de ideas con base en el trabajo personal y colectivo. En cada una de las actividades realizadas en el aula, el proceso creativo está centrado en la retroalimentación constante del docente con sus estudiantes a medida que se desarrollan, paulatinamente, los trabajos de arte; de este modo, se resalta “la capacidad para traducir aquello que se percibe de manera singular, de modo que dicho producto no es semejante a ningún otro”.

Principalmente uno del propósito que se establecen en la educación preescolar según aprendizajes clave para la educación integral es que los niños a través de las actividades de educación plástica deben usar la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos, en este caso en las artes visuales, (SEP, 2017).

En el nivel preescolar se espera que los niños experimenten y aprecien manifestaciones artísticas que estimulen su curiosidad, sensibilidad, iniciativa, espontaneidad, imaginación, gusto estético y creatividad, para que expresen lo que piensan y sienten a través de las artes visuales, es aquí donde lo que tiene mayor relevancia es la interpretación subjetiva, ya que se espera que los niños desarrollen su capacidad creadora, y se estipula que por medio de la creatividad establecerán una realidad compartida La realidad no existe, no se nos da, esta se va haciendo con el intento de construir una sensación de identidad y de vivir las emociones (Enríquez, 2004).

Entre los Aprendizajes esperados, se propone que los niños reproduzcan obras con modelado y pintura, se trata de que experimenten con colores, texturas, formas para construir las obras, de que logren progresivamente mayor dominio en el manejo de materiales, en aplicar lo que saben hacer con la intención de construir algo, y de que persistan en sus intentos. No se trata de que hagan reproducciones idénticas, es por ello que no estará inmersa la representación de la realidad, sin embargo, entra un poco porque trataran de reproducir alguna obra.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, las artes en la educación preescolar estimulan el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños, cuando se aplican y se propician actividades en relación a esta rama de las artes haciendo uso de pintura, de dibujo, la plastilina, entre otros materiales los niños tienen la capacidad de apropiarse del conocimiento y son conscientes del proceso que han llevado a cabo, el llevar a cabo el arte en preescolar posibilita que los niños expresen sus sentimientos, emociones e ideas y tengan la seguridad y confianza para poder comunicarse.



**Referencias**

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. Paidos. 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

Espinosa, C. (2004). El desarrollo de la subjetividad desde la creatividad y arteterapia. Educación social: Revista de intervención socioeducativa, 28, 41-54.

Gardner, Howard. Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Paidos 1997. Consultado el 14 de marzo de 2021 en <https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2012/11/arte-mnente-y-cerebro.pdf>

Henríquez, R. Y. (2010). La objetividad y el conocimiento de la realidad. Ars Boni et Aequi, 6(1), 243-254.

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>

Raquimán Ortega, P., & Zamorano Sanhueza, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. Estudios pedagógicos (Valdivia), 43(1), 439-456.

SEP. (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral. México: SEP.

Tatarkiewicz, W. (s.f) Mimesis: Historia de la relación del arte con la realidad. Historia de las ideas, 302-324.