ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

CICLO ESCOLAR 2020-2021

Artes Visuales

Silvia Erika Sagahon Solís

*“Evidencia de aprendizaje 1”*

Competencias:

* 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.

Alondra Rodríguez Martínez

3º Grado Sección B

Saltillo, Coahuila a 17 de abril de 2021

**Artes Visuales.**

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.

La lista de las artes visuales es grande, y abarca técnicas tradicionales y otras novedosas, llegando incluso a incorporar ciertas artes escénicas como el performance, en las que priva la percepción visual de los eventos artísticos.

En ese sentido, ha servido de objeto de estudio a disciplinas de la interpretación como la psicología (gestalt), interesadas por la manera en que percibimos la realidad y la organizamos mentalmente.

Las artes visuales prestan mucha atención a la dinámica que hay en sus obras entre el fondo y la figura representada, entre el contorno, las tendencias hacia la agrupación de los elementos y la manera en que se generan efectos anímicos, estéticos e incluso éticos en torno a lo percibido.

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).

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

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. El arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora.

Tal como lo menciona Viktor Lowenfeld, 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. 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)

**Representación objetiva e interpretación subjetiva.**

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. Si colocamos una manzana sobre una mesa para que el grupo la vea, la estamos presentando, pero si la dibujamos en una hoja de papel, cartón o un bastidor, la estamos representando gráficamente. Y si, además, con previos ejercicios de observación, contemplación y meditación, lo hacemos tratando de que se parezca lo más fielmente a la manzana real, estamos intentando hacer una representación objetiva de ella.

Mientras que el arte subjetivo significa que el artista vierte su mundo y estado subjetivos sobre la tela que está pintando, en la música que produce, en los poemas que escribe o en la danza que ejecuta. Ese arte es una mera proyección de sus sueños, de su imaginación y fantasías, estados de ánimo y carencias. Es una especie de excreción de sí mismo que el artista espera que los demás acojan. El objetivo de muchos artistas subjetivos, que los demás sientan su malestar, su angustia o su alegría. Tan solo buscan ‘la provocación’.

En la representación objetiva, la práctica de la meditación nos conduce a nuestro centro, al núcleo interno de gravedad de donde sale la verdadera creatividad y que está ‘mucho más allá’ de la mera experimentación con las formas y de las pulsiones emocionales.

A diferencia de la representación objetiva, el artista que produce arte subjetivo no está realmente implicado con las personas que van a ver su pintura, a escuchar su música ni a leer sus poesías. No se involucra con lo que le va a pasar al receptor de su arte, no le concierne para nada.

El artista que busca producir arte objetivo no tiene nada que eliminar o excretar de su mundo interno, se siente completamente vacío y limpio de pulsiones y de emociones. Entonces, desde este silencio interno surge el amor y la compasión, surge la posibilidad de despertar la verdadera creatividad.

Se busca propulsar la misma experiencia en todas las personas que lo reciben, de ahí que debe salir de y debe dirigirse a ese núcleo universal y arquetípico que todos los humanos compartimos y que, a su vez, nos une más allá de los egos y de las reacciones emocionales individuales.

En la interpretación subjetiva, la expresión plástica es un medio para comunicar las vivencias del niño, en ese proceso de expresión se toman elementos de la realidad y se les otorga un nuevo significado, es por esto que el arte contribuye al desarrollo intelectual, emotivo y sensorial del niño gracias a que comienza a interactuar con la realidad en la que vive de una manera más creativa.

Logra desarrollar en los niños la imaginación, creatividad y fantasía según sus capacidades adquiridas y nos permite conocer más íntimamente al niño, además de abarcar desde los primeros garabatos hasta los juegos lúdicos, analizando sus conocimientos positivos y negativos desde su ambiente social.

**Artes visuales en preescolar.**

El arte en general, especialmente las artes visuales, estimulan el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños. En edades tempranas la pintura, el dibujo y la plastilina, impulsan la apropiación de conocimiento y hacen que ellos sean más conscientes del proceso que usaron para ello. Utilizando sus sentidos, los niños integran rápidamente lo que acaban de aprender en el aula a través de este tipo de actividades. Ya más grandes este estímulo continúa de una manera más fluida y avanzada.

Al dibujar por ejemplo, se requiere observar atentamente el entorno para tratar de captar lo que se encuentra. Las artes visuales estimulan el acto de mirar detenidamente lo que nos rodea para poder captar diferentes tipos de acontecimientos.

El estímulo y desarrollo de un talento en específico promueve la seguridad y la autoestima en los niños. Poder colorear dentro de las líneas o dibujar una figura promueve en los niños un sentimiento positivo de logro por actos que parecieran ser pequeños, pero que en realidad les generan confianza y los motivan a avanzar.

Las artes visuales son un vehículo de expresión, son un catalizador fuerte de emociones, sentimientos e ideas que generan una catarsis para los niños. Es además una manera para que ellos puedan organizar lo que piensan y transmitir un mensaje a otros sobre su propia realidad. El arte es en conclusión, un mecanismo creativo y sano de expresar lo que se siente y dar a conocer distintos puntos de vista a través de una forma agradable y armoniosa. Asimismo, el observar y estar contacto con el arte aumenta la diversidad de puntos de vista y genera ciudadanos más abiertos y tolerantes a diferentes formas de vida.

**Referencias Bibliográficas.**

Arriaga, Amaia (2008) “Modelos de educación estética y autoridad interpretativa en centros de arte contemporáneo” en Estudios sobre educación, 14, 111-116

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.

Ilargi Olaiz Soto Revista Iberoamericana de Educación / Revista Iberoamericana de Educação. Subjetividad en las prácticas de interpretación del arte.(ISSN: 1681-5653).