

Capítulo 2: Ana Gonzales Menéndez (autora)

Expresión plástica y visual

Es un espacio didáctico de aprendizaje activo; un espacio de comunicación y un proceso de sensibilización, a través del cual se fomenta el aprendizaje, la creatividad, la expresión y la educación emocional.

Etapa infantil

La infancia se propone como la mejor etapa para introducir al ser humano a diversos estímulos e impulsos en diversas competencias. Es la mejor etapa para el desarrollo de la expresión estética y un momento clave del desarrollo, pues lo aprendido repercute en el futuro adulto.

Educación artística

Según la autora, el arte insta a que el niño atienda a su propia respuesta emocional e incluso a lo que el propio ser humano ya a creado, construido y generado, logrando así la activación de la sensibilidad aquella que permite el fortalecimiento y transmisión de valores. En síntesis, se puede entender el arte como un fenómeno cultural que ayuda a estimular los sentidos y conocer cada parte del cuerpo

Educación plástica y visual

Espacio didáctico de aprendizaje donde los niños participan, desarrollan independencia, seguridad y confianza en sí mismos, permitiendo expresar ideas, emociones y vivencias., mientras estimula la creatividad, imaginación y habilidades perceptivas. También, incluye la lectura de imágenes, la expresión visuales y manipulación materiales.

Juego

Es un elemento fundamental ya que no es solo un medio de diversión sino que el docente debe tener claro su objetivo pedagógico, para permitir que el juego sea un método natural de exploración, experimentación y comprensión del mundo, de hecho aunque no es lo mismo que los rincones, si se maneja bien considero que puede cumplir su misma funcionalidad.

Inteligencias y emociones

La diferencia entre intelecto y emoción esta en que el intelecto se basa en el funcionamiento del neocórtex (pensar, razonar, analizar, etc) y las emociones en el subcortical (sentimientos, motivación, emociones, etc). En síntesis, pensar y sentir.

Habilidades sociales y emocionales básicas

Basandose en las propuestas de John Mayer y Salovey (1990) psicólogos que definieron la inteligencia emocional como la capacidad de regular y controlar los sentimientos y usarlos como guía de acciones y pensamiento, Goleman propuso 5 habilidades sociales y emocionales básicas.

- Conciencia de uno mismo
- Autorregulación
- Motivación
- Empatía
- Y habilidades sociales

Esto ocurre, porque el cerebro esta en plena evolución emocional y cognitiva, en donde los dos hemisferios el izquierdo y el derecho necesitan ser desarrollados con la misma intensidad.

Lastimosamente, desde la academia tradicional el único hemisferio al que se le da relevancia es al izquierdo (Lo racional, analítico, lógico y verbal) dejando de lado aquel lado derecho de las emociones, lo perceptivo, intuitivo y analógico

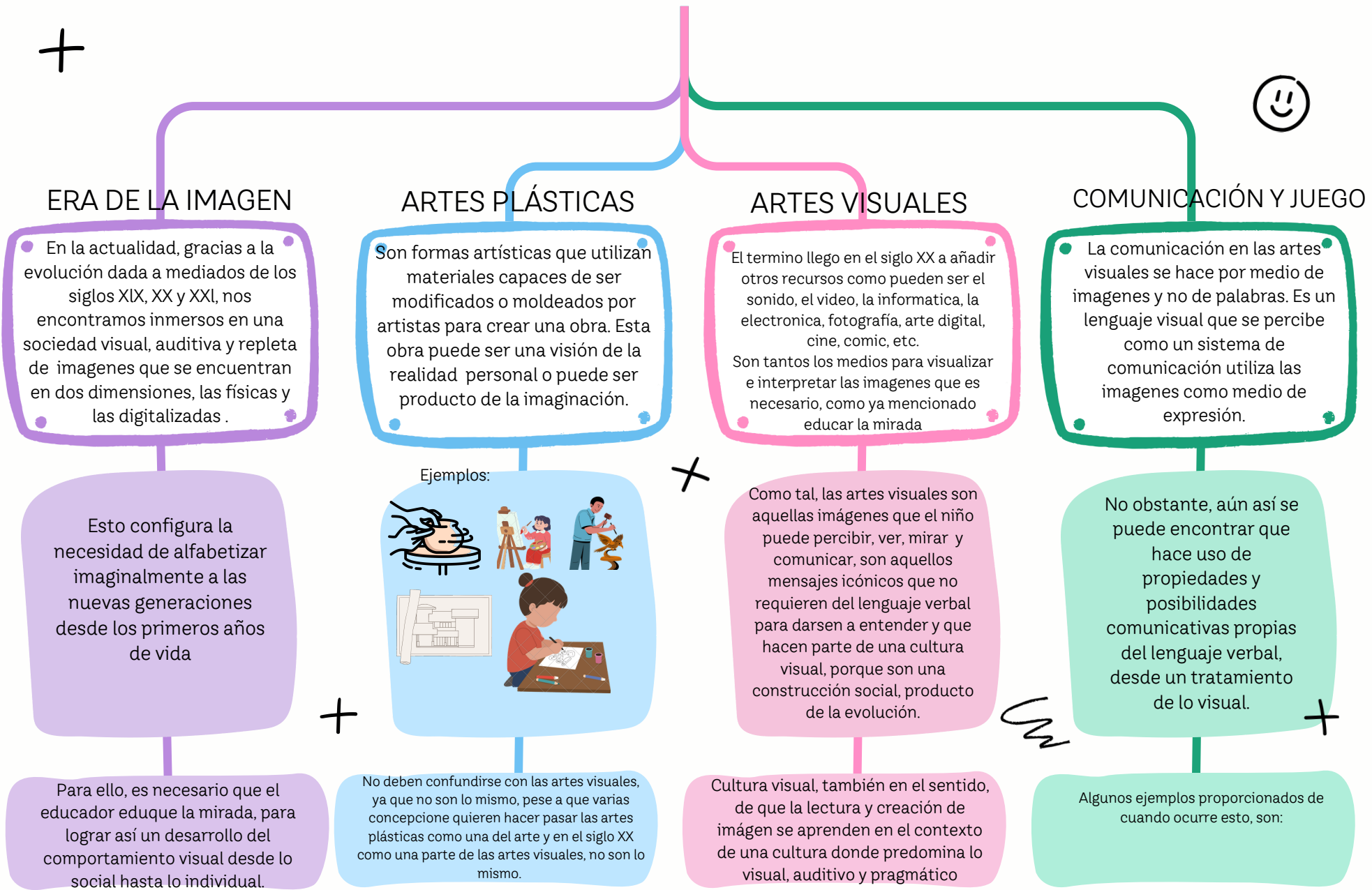
El texto, también propone que la expresión artística cuando se da a través de la experimentación proporciona posibilidades de plasmar el mundo interior del niño y a su vez, sus sentimientos y sensaciones a través de la imaginación, fantasía y creatividad, que por cierto, necesita de la evolución del cerebro para posibilitar su desarrollo y a su vez lograr un equilibrio entre productividad y una mente sana y feliz.

Ideal para trabajar los contenidos del lenguaje plástico, pero lo ideal es tomar en cuenta las pautas que propuso UNESCO

- Motivación, información, facilidad, equivocación, intervención y reflexión.

CAPÍTULO 3: MARTÍN CAEIRO RODRIGUEZ (AUTOR DEL TEXTO)

APRENDIZAJE Y CULTURA VISUAL EN LA INFANCIA



ERA DE LA IMAGEN

En la actualidad, gracias a la evolución dada a mediados de los siglos XIX, XX y XXI, nos encontramos inmersos en una sociedad visual, auditiva y repleta de imágenes que se encuentran en dos dimensiones, las físicas y las digitalizadas.

Esto configura la necesidad de alfabetizar imaginalmente a las nuevas generaciones desde los primeros años de vida

Para ello, es necesario que el educador eduque la mirada, para lograr así un desarrollo del comportamiento visual desde lo social hasta lo individual.

ARTES PLÁSTICAS

Son formas artísticas que utilizan materiales capaces de ser modificados o moldeados por artistas para crear una obra. Esta obra puede ser una visión de la realidad personal o puede ser producto de la imaginación.

Ejemplos:



No deben confundirse con las artes visuales, ya que no son lo mismo, pese a que varias concepciones quieren hacer pasar las artes plásticas como una del arte y en el siglo XX como una parte de las artes visuales, no son lo mismo.

ARTES VISUALES

El término llegó en el siglo XX a añadir otros recursos como pueden ser el sonido, el video, la informática, la electrónica, fotografía, arte digital, cine, comic, etc. Son tantos los medios para visualizar e interpretar las imágenes que es necesario, como ya mencionado educar la mirada

Como tal, las artes visuales son aquellas imágenes que el niño puede percibir, ver, mirar y comunicar, son aquellos mensajes icónicos que no requieren del lenguaje verbal para darse a entender y que hacen parte de una cultura visual, porque son una construcción social, producto de la evolución.

Cultura visual, también en el sentido, de que la lectura y creación de imagen se aprenden en el contexto de una cultura donde predomina lo visual, auditivo y pragmático

COMUNICACIÓN Y JUEGO

La comunicación en las artes visuales se hace por medio de imágenes y no de palabras. Es un lenguaje visual que se percibe como un sistema de comunicación que utiliza las imágenes como medio de expresión.

No obstante, aún así se puede encontrar que hace uso de propiedades y posibilidades comunicativas propias del lenguaje verbal, desde un tratamiento de lo visual.

Algunos ejemplos proporcionados de cuando ocurre esto, son:



Para lograr esto, el maestro debe ayudar a los niños y niñas a aprender a comprender, pensar, percibir, expresarse y comunicarse para la sociedad mediática.

En síntesis, el niño necesita de un otro para aprender a leer las imágenes, pero esto no quiere decir que el niño no sea capaz de comprender por sí mismo las imágenes que le rodean.

Imágenes provenientes de medios como: la televisión, el computador, los murales, videos, fotografías, afiches publicitarios, el cine, radio, entre otros.

Pragmático, porque a través del proceso perceptivo y la asimilación de lenguajes visuales, el niño crea en su mente su propia versión del mundo (componente intrapsíquico), versión de la realidad que se incorpora a su estructura cognitiva (desarrollo cognoscitivo) donde intervienen las representaciones y esquemas visuales.

Componente intrapsíquico se refiere a todo suceso o conflicto que ocurre dentro de la mente del niño, abordando la lucha entre impulsos, defensas, deseos y valores. Mientras que el desarrollo cognoscitivo, es el proceso evolutivo de los procesos mentales como pensar, aprender, percibir, recordar y razonar, mediante lo cual los niños construyen una comprensión de su entorno.

En decir, que las artes visuales no solo son un proceso social o individual, sino también un factor que influye en el desarrollo cognitivo.

Esquema que sitúa a lo cultural entre el aprendizaje y la cognición y lo relaciona con 3 sistemas de representación identificados por Bruner y que son utilizados por el niño para materializar lo que ocurre en su mente y en su realidad.

Los tres modos son:

- Representación enactiva: el saber sigue la acción. En síntesis, se aprende haciendo, pero el niño ya debe haber trabajado previamente la dimensión sintáctica y la semántica para que no se convierta en una acción vacía.
- Representación icónica: prioridad de las representaciones frente a la realidad, mediante imágenes.
- Y representación simbólica: significación frente a la realidad, requiriendo conocer a fondo el lenguaje con el que se simboliza,

- Hiperbole visual, que es una exageración o exceso de un elemento en comparación con otros. Por ejemplo, la cabellera de Rapunzel.
- Metáfora visual: que mediante la comparación hace comprensible una idea o mensaje a través de una imagen. Por ejemplo:



Sinécdoque visual: Utilizar una parte de algo, para referirse a un todo, o viceversa. Por ejemplo:



Paralelismo visual: repetir una forma u objeto, pero manteniendo la similitud



Personificación o prosopopeya visual: atribuir cualidades humanas a animales u objetos inanimados.



Y elipsis: se produce una omisión visual de algo que tiene que ver con la escena, pero es fácil de comprender que es, porque el público la conoce.



Pero, entonces ¿Cuándo se inicia el pensamiento visual y cuando se vuelve autónomo? el autor abre el debate estas dos preguntas y llega a la conclusión de que no hay una respuesta concreta, ya que cada sujeto vive procesos distintos, lo que si se puede anticipar es como lograr que el niño inicie el pensamiento visual, enriqueciendo su entorno y provocando más significados.

En cuanto al juego, el texto lo propone mediante el concepto de experiencias táctiles y motoras, ya sea para referirse a un objeto o juguete diseñado para los niños y a lo cual el maestro le atribuye un objetivo pedagógico.

Ese es el objetivo, enriquecer la experiencia del niño hasta que este se vuelva independiente, lo que se busca es la inteligencia visual, que inicialmente es el maestro quien la educa, pasando del acto natural al acto cultural (percepción)

Bruner dice que el juego es una actitud sobre como utilizar la mente con posibilidad de combinar pensamiento, lenguaje y fantasía (2002, p212)

Aquella percepción visual, cuenta con 3 fases:

Un medio que permite trabajar diversos conceptos y contenidos curriculares asociados a lo visual.

- 1.Recepción de información (sensación visual)
- 2.Simulación de la información (memoria visual)
- 3.Procesamiento de la información (pensamiento visual).

Tres fases que según el capítulo, el maestro puede trabajar para incrementar la imaginación y fantasía interior del niño, a través de ampliar su realidad visual interior.

+

Um

+

+