

# METÁFORA DE LA HABITACIÓN

- Suelo: hemisferio racional o emoción real.
- Techo: hemisferio emocional o perceptivo.
- Paredes: cuerpo que conecta ambos hemisferios.
- Docente: guía emocional que ayuda a comprender las emociones

# CAPÍTULO 2. EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL: UN ESPACIO DIDÁCTICO DE APRENDIZAJE ACTIVO

## RINCONES DE ACTIVIDAD COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA

## MOTIVAR PARA APRENDER

Las experiencias de los primeros años influyen en la capacidad futura de aprendizaje.

Los niños necesitan ambientes motivadores que estimulen el pensamiento.

Es importante conectar los hemisferios cerebrales para comprender la realidad y gestionar emociones.

### HOWARD GARDNER PROPUSO DIFERENTES TIPOS DE INTELIGENCIA

- Habilidades de la inteligencia emocional:
- ~Conciencia de uno mismo
- ~Autorregulación
- ~Motivación
- ~Empatía
- ~Habilidades sociales

## EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Es una forma de comunicación que potencia las capacidades creativas y expresivas de los niños.

Permite plasmar el mundo interior, sentimientos y sensaciones.

Requiere materiales y recursos que faciliten la expresividad

La educación debe desarrollar ambos hemisferios cerebrales:

### IZQUIERDO

racional, lógico, analítico y verbal.

### DERECHO

emocional, intuitivo y analógico.

## IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Ana González Menéndez

-El juego es un derecho de la infancia.

Es una actividad natural que produce placer, aprendizaje y que permite:

- Experimentar
- Descubrir
- Relacionarse con otros
- Conocerse a sí mismos

### FUNCIONES DEL JUEGO

- Desarrolla capacidades psíquicas y físicas.
- Facilita la adaptación al entorno social.
- Es un medio de aprendizaje y exploración.

Los garabatos iniciales son importantes en el desarrollo creativo

### SEGÚN PIAGET

Tipos de juego relacionados con niveles de pensamiento:

- Manipulativo
- Simbólico
- De reglas

La educación artística debe:

- Fomentar curiosidad y búsqueda de conocimiento.
- Desarrollar lectura de imágenes.
- Promover pensamiento crítico y criterio estético.

El trabajo por rincones permite:

- Adaptar actividades a cada niño.
- Favorecer la autonomía.
- Desarrollar distintas habilidades.

Ejemplos de rincones:

- Rincón de la casita.
- Rincón de juegos motores.
- Rincón de manipulación y plástica.
- Rincón del lenguaje.
- Rincón del juego simbólico.
- Rincón de psicomotricidad.
- Rincón del jardín
- Rincón de la observación y de las sensaciones
- Rincón de la representación lógica

El cerebro interpreta las imágenes y les da significado. La percepción visual implica:

- Identificar objetos.
- Ubicarlos en el espacio.
- Reconocer colores y formas.

# LO VISUAL EN EL ARTE

Jheydi Xiomara Benavides  
20241287025

# CAPÍTULO 3: APRENDIZAJE Y CULTURA VISUAL EN LA INFANCIA

Martín Caeiro Rodríguez

## FASES DE LA PERCEPCIÓN VISUAL

- Recepción de información (sensación visual)
- Almacenamiento (memoria visual)
- Procesamiento (pensamiento visual)

## ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

- Emisor → quien crea el mensaje
  - Receptor → quien lo recibe
  - Mensaje → información transmitida
  - Código → lenguaje utilizado
  - Canal → medio (TV, cine, internet)
  - Contexto → situación en que ocurre la comunicación
- (El niño puede ser emisor y receptor de mensajes visuales)

Figuras retóricas visuales: Son recursos que utilizan las imágenes para comunicar ideas.

- Hiperbole visual: exageración de un elemento.
- Metáfora visual: una imagen representa otra idea.
- Sinécdoque visual: una parte representa el todo.
- Personificación: objetos o animales con características humanas.
- Elipsis: omitir parte de la imagen.

## INFLUENCIA DEL CONTEXTO EN EL APRENDIZAJE VISUAL

Según la teoría sociocultural:

Vygotsky:

- El aprendizaje depende del contexto social y cultural.
- El niño construye su visión del mundo mediante la interacción.

Piaget:  
- Se centró en la relación niño-objeto.

Bruner:  
-El desarrollo cognitivo depende también de la cultura.

La inteligencia visual permite:

- percibir
- observar
- comprender
- visualizar
- descubrir
- examinar
- leer imágenes

- punto
- línea
- color
- textura
- forma
- movimiento

Semántica :  
Significados que transmiten las imágenes.

Pragmática:  
Uso de las imágenes en un contexto social y cultural.

## EDUCAR LA VISIÓN DESDE LA INFANCIA

Ver no es suficiente, también hay que

mirar

La percepción se relaciona con:

- movimiento
- comportamiento
- exploración del mundo.

Las imágenes mediáticas crean una cultura visual.

## LA ICONOSFERA

Es el conjunto de lenguajes visuales y audiovisuales de la sociedad

Incluye medio como :

- fotografía
- cine
- televisión
- publicidad.
- video
- internet
- computación

EL LENGUAJE VISUAL FUNCIONA COMO UN LENGUAJE CON TRES DIMENSIONES

Sintaxis  
Organización de los elementos visuales.  
Elementos básicos:

- Los avances en técnicas, medios y herramientas permiten crear y manipular imágenes.
- Los niños tienen hoy mayor acceso a la producción de imágenes.
- Es necesaria una formación visual desde la infancia.
- Los niños deben alfabetizarse visualmente en la era de la imagen.

## DIFERENCIA ENTRE LO VISUAL Y LO PLÁSTICO

Artes plásticas

Utilizan materiales que pueden ser modificados o moldeados.

- pintura
- escultura
- dibujo
- cerámica
- artesanía

Artes visuales

Incluyen nuevos medios tecnológicos.

Incorporan recursos como:

- sonido
- video
- informática