

Nº 12
R.E.J.

TRASH,
LA FABRICA
TRANSFORMADORA
DE BASURA

(Reflexiones
sobre la instrucción artística
y la comunicación visual
en la escuela obligatoria)

TESIS QUE PARA OBTENER
EL TITULO DE LICENCIADA
EN COMUNICACION GRAFICA

PRESENTA:
HERMELINDA PATRICIA
VIVEROS ROJAS.

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas
México, D. F., 1992.



SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas



FALLA EN COPIA



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

	PAG.	
PRESENTACION		
INTRODUCCION		
CAPITULO 1	<u>ANTECEDENTES ESCOLARES</u>	7
	1.1. PLANES, PROGRAMAS Y EDUCACION ARTISTICA	8
	1.2. OBJETIVOS PEDAGOGICOS	14
	1.3. EDUCACION ARTISTICA Y DESARROLLO INTEGRAL	16
	1.4. COMUNICACION VISUAL Y CULTURA	18
CAPITULO 2	<u>HISTORIA DEL ARTISTA</u>	26
	2.1. INTERVENCIONES PEDAGOGICAS Y VISUALIDAD	27
	2.2. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO, EVOLUCION GRAFICA EN LA PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA	30
	2.3. NUEVAS TEORIAS SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DEL CEREBRO	49
	2.4. LA IMPORTANCIA DEL SIMBOLO	54
	2.5. ESTEREOTIPOS FIGURATIVOS	60
CAPITULO 3	<u>LA EDUCACION ESTETICA</u>	64
	3.1. ADQUISICION E IMPOSICION DE VALORES ESTETICOS	65
	3.2. SUPERVIVENCIA DE LO VISUAL	68
CAPITULO 4	<u>CODIGOS VISUALES Y ELEMENTOS CONSTITUTIVOS</u>	90
	4.1. SIGNOS, SIMBOLOS Y LENGUAJE VISUAL	91
	4.2. SIGNIFICADOS DE UN MENSAJE VISUAL	107

	PAG.
CAPITULO 5	
<u>DIMENSION EDUCATIVA DE LA COMUNICACION</u>	
<u>GRAFICA</u>	113
5.1. APLICACIONES PEDAGOGICAS DE	
LA COMUNICACION GRAFICA	114
5.2. EL DOCENTE Y LA COMUNICACION	121
CAPITULO 6	
<u>EL COMUNICADOR GRAFICO COMO</u>	
<u>INVESTIGADOR</u>	125
6.1. LA ETAPA DEL BOCETAJE	126
6.2. LA SOLUCION AL PROBLEMA DESDE EL	
PUNTO DE VISTA DEL COMUNICADOR	
GRAFICO	128
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFIA	

HABLEMOS UNA VEZ MÁS DE EDUCACIÓN

Por ADLIH

UN país ignorante es un país pobre económica y culturalmente. La educación en México ha sido a través de sus años de vida independiente motivo de especial atención. Sin embargo, los objetivos no han podido lograrse por una o por otra causa. Las reformas educativas se han venido dando con bastante frecuencia, sin que se se alcance la alta calidad que se pretende, ni como en el siglo pasado, se consiguiera la idea de mexicanidad. La libertad, democracia, soberanía y justicia son ideas y conceptos que deben arraigar en la mente y en el espíritu de cada uno de los mexicanos y esto sólo podrá obtenerse con una educación coherente que llegue a todos los rincones de la nación.

Aunque el próximo milenio no estuviere ya a la vista, tenemos necesidad de modernizarnos ante la tremenda competencia interna y externa. El éxito ha sido siempre de las personas con la preparación necesaria para afrontar los problemas; los triunfadores son los que estudian y trabajan por su superación. En los Acuerdos Nacionales para la Modernización de la Educación Básica se dice que este es «un momento decisivo de nuestra historia en el que el cambio es el sig-

no del tiempo». Este cambio en el que se incluye primordialmente la transformación educativa, permitirá dar respuesta a las necesidades del futuro con el ritmo que pide un mundo en constante evolución.

Con el propósito de asegurar a los niños y jóvenes una educación que los haga ciudadanos útiles en una comunidad democrática y que en «general eleve los niveles de calidad de vida de los individuos y de la sociedad en su conjunto», el Gobierno Federal, los gobiernos estatales, el magisterio nacional y la sociedad tienen el propósito de transformar el sistema de educación básica, la que comprende preescolar, primaria y secundaria, pues en estos ciclos fundamentales se imparten los conocimientos esenciales que todo ciudadano debe recibir. También a las consideraciones medidas y programas que contiene el Acuerdo, se ha añadido la educación normal, que es la que capacita y forma el personal docente de los ciclos de educación básica.

El Acuerdo considera que una buena educación básica «genera niveles más altos de empleo bien remunerados, una mayor productividad agrícola e industrial y mejores condiciones generales de alimentación y de salud, además de actitudes cívicas más positivas y solidarias». La educación básica

es Hablamos... [C5]

Hablemos...

— Viene de la [C]

Contribuye a fortalecer la unidad nacional y a consolidar la cohesión social; enaltece el respeto a los derechos humanos y finalmente facilita la adaptación social al cambio tecnológico.

La elevación en la calidad de la educación y una mayor cobertura de los servicios educativos ayudará a todos los niños mexicanos a adquirir el conjunto de conocimientos que han de necesitar en su lucha por la vida. En la educación básica se pondrá el mayor énfasis, pero también habrá una reforma educativa a nivel de tecnológicos. El Secretario de Educación dijo que el esfuerzo se concentrará en mejorar la calidad de la

educación básica, pues se ha demostrado que es un error considerar que para lograr el desarrollo es prioritaria la educación superior: «la experiencia histórica de los países desarrollados demuestra que alcanzaron elevados estándares por dos motivos, porque contaron con ahorro interno para invertir y alcanzaron la universalidad de la educación básica».

En México, la educación superior no es suficientemente satisfactoria, porque ha faltado la base de una buena enseñanza primaria que arrastra a través de toda su preparación. Para tener obreros calificados, campesinos altamente productivos, personal debidamente capacitado, es

preciso tener una población con una sólida educación básica.

Estamos ya con el pie en el nuevo siglo y si éste se conoció por sus grandes inventos, el próximo se conocerá sin duda por lo complejo de su tecnología; las máquinas, las computadoras, la administración, todo necesitará de hombres y mujeres extremadamente competentes que las manejen, pero al mismo tiempo se precisará que este ser humano no se robotice y que tenga una idea cabal del mundo que lo rodea y de la historia que le muestre los sacrificios y esfuerzos que ha hecho la humanidad a través del tiempo, para llegar a lo que somos.

(Continuará)

INTRODUCCION

Los tiempos están cambiando rápidamente.

Nuestra era es la era de las comunicaciones visuales.

A pesar del avance tecnológico, científico e industrial, la educación sigue parcializada. Las actividades artísticas y la educación visual ocupan un lugar secundario dentro del currículum escolar, debido a que en nuestra sociedad es vital para vivir saber leer y escribir.

En la escuela se prepara a los alumnos para que realicen operaciones numéricas y verbales. El respeto, la libertad, la individualidad, la búsqueda constante y la posibilidad de creación son actitudes y valores que se han ido olvidando. A través de las actividades artísticas es posible reflexionar sobre los problemas, no sólo personales, también los del entorno de una manera crítica y reflexiva por proporcionar dichas actividades momentos para el conocimiento de sí mismo.

Esta investigación surge de una necesidad personal. De contestar una serie de preguntas surgidas de la práctica diaria, del constante cuestionamiento sobre el verdadero fin de la enseñanza.

Trash, la fábrica transformadora de basura fue el nombre que se le dio a una exposición de trabajos infantiles organizada en una escuela pública. Esta exposición estaba compuesta por trabajos artísticos realizados por los niños, cuyas edades eran entre los cuatro y los siete años. Estos trabajos estaban elaborados con material de desecho y por esta razón, los docentes afirmaban que los objetos ahí expuestos eran artísticos.

Más que trabajos artísticos se trataba de trabajos manuales y artesanales. Estos trabajos habían sido seleccionados por ser los más bonitos y mejor acabados, según el criterio de los maestros.

Trash... tenía un antecedente. Una exposición organizada un año antes. En esta primera exposición no se marcó un fin específico, simplemente se montó como parte de las actividades de fin de curso.

La segunda exposición, Trash, tenía como fin involucrar al arte en las diferentes actividades que se organizan en la escuela.

Utilizando la fotografía, el video y el diseño como auxiliares didácticos, se montó la exposición. Sin embargo, pude darme cuenta de que los objetos que se exponían en Trash eran los mismos modelos que los del año anterior. Estas actividades eran más que nada producto de un adiestramiento y una imposición estética, puesto que los objetos de la exposición servirían de modelo para los niños del próximo año. LOS NIÑOS NO CREABAN, NO DECIDIAN, NO INNOVABAN. Las actividades eran impuestas por el maestro, según sus necesidades y no las del alumno.

Me encontré con justificaciones como: así debe de quedar, en este salón no hay trabajos feos, el trabajo feo se va a la basura, los maestros dan ordenes: la manzana colorfala de rojo, el cielo azul y la piel de color rosa.

Las actividades así concebidas dejan de ser artísticas para convertirse en manuales.

Esto sucede en todos los grados escolares, en todas las escuelas. Tenemos un concepto erróneo sobre el arte y su incorporación dentro de las demás asignaturas escolares, lo que lleva a tomarlos como momentos de distracción y a no valorarlos como lo que es.

Cuando hablamos de actividades artísticas no nos referimos a objetos de macramé, jarras de barro o cuadros en tercera dimensión como suelen hacerlo algunos educadores.

Es importante analizar, investigar y reflexionar sobre la verdadera función del arte y la visualidad, su aplicación en la escuela y la influencia que tienen en el desarrollo del ser humano, ya que las actividades plásticas permiten al niño expresarse a través de la pintura, el dibujo, la construcción, posibilitan también que el niño exprese lo que siente con respecto a lo que le rodea, despliega su personalidad y estimula su creatividad e imaginación.

El niño pasa sus primeros años de vida en la escuela. Estos primeros años son decisivos por constituir la base del desarrollo y todo educador debe conocer las fases por las que atraviesan los

niños que le son conferidos. Este conocimiento le llevará a evitar errores en la enseñanza, a buscar métodos educativos más completos y a valorar los medios de comunicación como auxiliares didácticos. Considero que el conocimiento y comprensión del proceso de desarrollo del niño es fundamental para poder realizar las actividades artísticas y creativas.

Por lo antes mencionado, he organizado este trabajo en seis capítulos.

En el Capítulo 1 presento un panorama de las actividades artísticas y la educación visual con respecto a los programas educativos vigentes en la escuela obligatoria. En este trabajo utilicé el término escuela obligatoria y no educación básica, por estar enfocado al nivel preescolar y primaria, que según el artículo 30. de la Ley Federal de Educación es obligatorio cursarlos. La educación básica abarca hasta el nivel medio (secundaria).

En el Capítulo 2 se expone la teoría del desarrollo tomando como base la teoría de Piaget al igual que las diferentes etapas por las que atraviesa el dibujo, desde los inicios (etapa del garabato), hasta la etapa crítica de la pubertad.

En el Capítulo 3 se expone lo referente a la educación estética y se hace un análisis sobre los procesos de imaginación y creatividad.

El Capítulo 4 está dedicado a los signos, símbolos y lenguaje visual, a los procesos de la lectura y la interpretación de los mensajes visuales.

En el Capítulo 5 podemos apreciar la dimensión educativa de la comunicación gráfica. Debido a la gran influencia de la comunicación gráfica como auxiliar didáctico, considero importante reflexionar sobre sus aplicaciones pedagógicas.

A pesar de los alcances de la comunicación gráfica en la educación, la labor del diseñador es poco valorada debido a que se desconoce el proceso del diseño.

Para poder resolver un determinado problema de comunicación, es indispensable realizar una investigación previa. De esta forma, el diseñador se convierte en un investigador, por esta razón en el Capítulo 6 expongo el proceso a seguir en la solución de un problema de comunicación, que tiene una gran similitud con el pensamiento abstracto de los niños.

Podría parecer que los dos últimos capítulos se desligan de lo expuesto en los cuatro capítulos anteriores. Considere necesario, desde mi punto de vista, incluir, de manera breve, la fuerte influencia que la comunicación está ejerciendo en el campo educativo y reconocer que la manera de enseñar puede bloquear la capacidad creativa del individuo.

En los semestres que cursé en la ENAP, al mismo tiempo que ejercía la docencia, me di cuenta que cuando se me pedía que dibujara, mi incapacidad de hacerlo me provocaba ansiedad y los dibujos que hacía eran desproporcionados y no avanzaba en el aprendizaje del dibujo. En la materia de diseño existía también este problema. Había algo que me impedía crear, imaginar y el resultado eran diseños copia de otros diseños.

Me preguntaba qué era lo que me estaba pasando a mí, a mis compañeros de la ENAP, que estaban experimentando la misma ansiedad ante la incapacidad de dibujar, de crear.

Reflexionaba al ver a los niños dibujar con gran placer y sin titubear, manejar libremente el espacio gráfico, fantasear, transformar una caja en un carro, en un helicóptero y no lograba comprender por qué era tan difícil para mí el proceso creativo.

Me di cuenta de los condicionamientos a que somos expuestos desde pequeños, a la imposición de patrones estéticos, las limitaciones en las escuelas, la falta de preparación de los maestros y la constante separación educación-arte-comunicación.

Con frecuencia se me preguntaba: "¿Por qué no dejas la educación y te dedicas al diseño?" Y contestaba con otra pregunta: "¿Si mejor complementamos la educación y el diseño?"

Irán ... me llevó a reflexionar y a buscar un método que me permitiera llevar a cabo esta complementación.

Descubrí que no soy la única que se ha interesado por lograr esta fusión. Hay varios diseñadores que están trabajando en la elaboración de libros y material didáctico. Hay un gran interés desde el punto de vista práctico; sin embargo, no existe una teoría de base y la existente es de autores extranjeros.

Gainza Kawano es uno de los diseñadores y maestros que se han interesado por investigar el desarrollo del pensamiento y su influencia en el proceso del diseño y en la enseñanza.

Aprovecho este espacio para darle un agradecimiento, sus preguntas sobre la creatividad y sus comentarios me ayudaron a iniciar este trabajo.

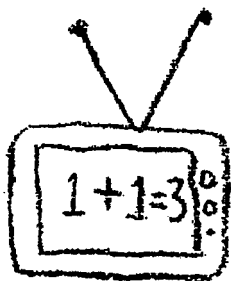
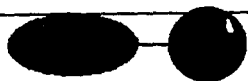
Quiero agradecer también a la maestra Martha Josefina Vega Castro por el apoyo brindado en la recopilación del material bibliográfico para el Capítulo 1. A la maestra Patricia Loeza por proporcionarme los dibujos que aparecen en el Capítulo 4 y que sirven de base a la elaboración de señales.

A una gran amiga y compañera, Angeles Flores.

Por último, como presentación de este trabajo anexo un artículo publicado en el periódico Novedades (del sábado 13 de junio de 1992) que habla sobre las reformas educativas.

En este artículo se menciona la importancia de tener una base educativa sólida para que, de esta manera, la educación superior pueda generar verdaderos profesionistas.

Si en verdad deseamos que haya diseño gráfico mexicano debemos empezar por construir una base, educar visualmente y esto se logra a través de las actividades artísticas.



CAPITULO 1
ANTECEDENTES ESCOLARES

Hoy se habla mucho de proporcionarle al niño una educación integral; se teoriza al respecto, se revisan los programas y se trata de ponerlos al día. Sin embargo, tanto en la práctica cotidiana como en la mayoría de los programas, la educación sigue parcializada. Es posible que esto se deya, por una parte, a la concepción tradicional, tanto de los padres como de los maestros, de dividir las materias en "muy importantes", "importantes" y "complementarias". y, por la otra, a la poca o mala visión de dar prioridad al desarrollo de las capacidades mentales implicadas en cualquier aprendizaje.

Desde el punto de vista tradicional y parcializado la enseñanza parecería limitarse a proveer al niño de una buena colección de datos, para que, en el momento en que lo exija el adulto, logre repetir el nombre de las letras o los números y los diga en orden. Esta forma de aprendizaje se trata de una mera memorización, retención momentánea o aprendizaje aparente.

El aprendizaje real se lleva a cabo mediante una rica y variada interacción entre el niño y el ambiente sociocultural en que está inserto.

La educación no incluye solo factores racionales o capacidad intelectual, sino también factores emocionales, perceptivos, físicos y psicológicos.

El maestro no debe sentirse satisfecho cuando produzca en el niño una atención pasiva, una imitación tal vez casi exacta o una repetición mecánica.

1.1 PLANES, PROGRAMAS Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Planes, programas, proyectos. La educación en México, a pesar de los avances tecnológicos, se encuentra estacionada en la

concepción tradicionalista, en la que los alumnos se sientan durante largas horas a escuchar lo que el docente les dicta. Su función está muy lejos de lograr los objetivos pedagógicos marcados en los programas de la escuela obligatoria.

Se da mayor importancia a la expresión verbal y memorización, lo que lleva a una profunda jerarquización de los contenidos educativos; por esto, no se puede alcanzar un desarrollo integral.

Las disciplinas artísticas, en la escuela obligatoria, son impartidas como distracción o como descanso. Poco tiempo se les asigna en su enseñanza y poco valor se les da para la evaluación que le permite al alumno alcanzar el siguiente grado o acceso a una escuela.

No se consideran para el desarrollo de las capacidades intelectuales del alumno y en algunos casos funcionan como instrumentos de detección y tratamiento de problemas de alteraciones emocionales, conductuales, del lenguaje y del aprendizaje. Las disciplinas artísticas son consideradas como optativas y pasan a segundo término en el currículum escolar.

Las exigencias del mercado de empleos y el grupo social de origen determinan en gran parte la importancia que se les dé a ciertas materias educativas; así, las funciones profesionales con una marcada tendencia hacia lo verbal y analítico tienen una mayor aceptación sobre aquellas en que lo artístico es el móvil fundamental.

En la actualidad, los planes y programas impuestos en la escuela obligatoria plantean como objetivo fundamental el desarrollo integral del individuo, tratando de mantener un equilibrio en la enseñanza de las diferentes disciplinas para que, de esta manera, la estrecha relación que hay entre el desarrollo del pensamiento y el desarrollo de lenguaje lleve a un armonico desarrollo de la personalidad.

En la escuela es necesario tener presente que cualquier materia, nivel o área (como es el caso del periodo preescolar) puede ayudar, por medio de sus procedimientos metodológicos, al desarrollo de las capacidades generales del pensamiento tanto

como de las actividades específicas. A menudo se cree que para el desarrollo de los procedimientos lógicos son suficientes las materias científicas, así como las capacidades comunicativas y expresivas son el resultado de una ejercitación exclusiva del lenguaje verbal. En cambio, en su campo didáctico cada disciplina utiliza múltiples momentos educativos que es preciso conocer y que cada vez puede estimular en los alumnos ciertos procesos inductivos y deductivos: la creatividad, la coordinación lógica, las capacidades de análisis, de síntesis, de comunicación, etc.

El proceso de aprendizaje implica una serie de actividades intelectuales y de operaciones mentales que los docentes deben conocer.

La educación artística favorece el desarrollo de dichos procesos permitiendo lograr una capacidad autónoma de observación que llevará al niño a transmitir dicho análisis a otros ámbitos fuera de la escuela.

Las diferentes disciplinas contempladas en los programas e impartidas en las escuelas favorecen el desarrollo de la personalidad en conjunto. Aisladas unas de otras producen el bloqueo de aptitudes naturales. Entra aquí en juego el fin orientador, de guía que deben tener presente los maestros.

Para entender mejor lo expuesto anteriormente, daremos las definiciones de aptitud, habilidad, capacidad, destreza y ambiente, y su importancia en el aprendizaje.

"La aptitud no tiene una estructura definida y no constituye una realidad verdaderamente concreta: corresponde a la apreciación cuyo valor es esencialmente práctico con una probabilidad de logro... La aptitud es la condición congénita de cierta modalidad de eficiencia. Es el sustrato no directamente accesible de una capacidad que es directamente revelable, a condición de una voluntad de expresión, pero que depende también de la formación educativa, del ejercicio, así como del grado de madurez cuando el desarrollo no se ha terminado o se haya detenido precozmente."¹

Las habilidades se desarrollan muy lentamente a través de los años, pero una vez desarrolladas facilitan al individuo su trato más afectivo con el mundo social y físico.

Fleishman y Bartlett identificaron, en relación a las habilidades, cinco atributos que consideraron importantes:

- *1.- Las habilidades son un producto de la maduración y el aprendizaje. Se necesita mucha práctica, por ejemplo, hablar bien francés. El estado de desarrollo que tenga el individuo limita lo que puede aprender.

De esta manera, las habilidades se desarrollan en diferente proporción desde el nacimiento hasta la adolescencia. Por ejemplo, la comprensión verbal se desarrolla más rápidamente que el raciocinio aritmético durante la primera infancia."

- *2.- Las habilidades que se han desarrollado durante el periodo de formación persisten hasta la edad adulta, por ejemplo, la destreza manual es totalmente estable año con año; es resistente tanto al perfeccionamiento como al deterioro en la edad adulta."
- *3.- Las habilidades pueden conducir al aprendizaje de una mayor variedad de tareas específicas. Las habilidades varían de lo específico a lo general."
- *4.- Las habilidades presentes del individuo afectan la proporción en que aprende nuevas tareas (a pesar de que la motivación y otros factores sean iguales entre los individuos)."
- *5.- Las habilidades son más fundamentales que las destrezas y el término destreza se refiere al nivel de eficiencia en una tarea unitaria o una configuración de tareas y para adquirir una destreza el individuo aprende una serie de actividades y las ejecuta en forma rápida y precisa.²

La capacidad es una oportunidad para el aprendizaje y "representa un instrumento del sistema interno de una persona, que es utilizado para conocer y actuar en el ambiente. En relación directa con el sistema perceptual-motor, proporciona y limita las oportunidades para interactuar con el ambiente. Las capacidades son de dos tipos: cognitivas, las que permiten a la persona conocer el ambiente, y de manipulación que le permiten actuar sobre el ambiente."³

El ambiente es "el conjunto de factores físicos y sociales en que se desenvuelve una persona. El ambiente puede ser en términos objetivos, estudiado y controlado. La realidad se percibe por medio de un proceso de interacción que se efectúa entre la persona y su ambiente. A través de los sentidos podemos conocer el medio que rodea a otras personas."

"El proceso de la interacción lo inicia el organismo y lo sigue el ambiente. La persona en un estado natural de espera o reposo, recibe un estímulo (agente ambiental) son excitadas sus conductas innatas o condicionadas, responde y su reacción tiene la probabilidad de cambiar en alguna forma su ambiente físico o social. La relación individuo-ambiente es un tipo de interacción pasiva: el individuo es un receptor pasivo de estímulos ambientales. El ambiente es también pasivo en cuanto espera que el individuo haga algo."⁴

Para Pavlov, la capacidad de aprendizaje depende de la capacidad para formar reflejos condicionados.

Debemos de tomar en cuenta que: "...a lo largo de su vida, los seres humanos desarrollan capacidades en secuencias predecibles."

"En cada etapa evolutiva surgen nuevas capacidades. Los buenos ambientes para el aprendizaje ejercitan y desarrollan el potencial en desarrollo. Los ambientes pobres para el aprendizaje no permiten el uso de habilidades recién desarrolladas."

"A pesar de la predictibilidad de las secuencias evolutivas es evidente que el desarrollo humano no produce resultados que sean uniformes y predecibles. Todas las personas tienen, a la vista, características individuales desde el nacimiento, que progresivamente se diferencian en personalidades únicas. El aprendizaje ocurre siempre en el contexto de las características únicas del alumno. Los procedimientos educativos que ignoran o tratan de eliminar estas características lo logran pero con resultados negativos."

"Si existe predictibilidad en el proceso de crecimiento y cambio de la infancia a la vejez ... entonces es probable que existan periodos en el ciclo de la vida en que ciertos tipos de cosas se aprenden mejor o en forma más eficaz, y que existan métodos pedagógicos que sean más adecuados en ciertos periodos de la secuencia del desarrollo que en otros."

"Dado que el cambio evolutivo es el hecho básico de la existencia humana, pero que cada persona es también evolutivamente única y que existen ocasiones óptimas para tipos determinadas de aprendizaje, la educación válida en términos de desarrollo puede definirse por medio de tres criterios: una experiencia, un procedimiento o un método educativo es evolutivamente válido si: 1) Ejercita y desafía las capacidades del alumno que surgen en una determinada etapa del desarrollo, 2) Estimula y ayuda al alumno a desarrollar su patrón distintivo de intereses, talentos, metas a largo plazo y 3) Presenta la experiencia de aprendizaje cuando el alumno se encuentra evolutivamente en mejores condiciones de dominar, generalizar, retener lo que aprende, y de relacionarlo con las experiencias previas y las expectativas futuras."⁵

Tomando en cuenta las definiciones anteriores tenemos que "la adquisición del conocimiento no debe de ser mecánico (sic). Los métodos utilizados por los maestros constituyen un entrenamiento para el alumno y no un proceso educativo. El individuo pasa de su estado de fuerza vital al de objeto mecanizado."⁶

Si los programas proponen en sus objetivos el desarrollo integral de la personalidad que se logra a través del ejercicio equilibrado de las asignaturas, materias o disciplinas, los docentes, en su posición orientadora, no deben imponer sus puntos de vista a los alumnos.

Se ha llegado a afirmar que sólo algunos alumnos tienen la capacidad para las actividades artísticas y es por esta razón

que se le da poca importancia. Pero el acto educativo se ha convertido en la integración del niño al medio que cada vez le exige dar lo que todavía no le corresponde debido a su evolución.

"La educación no consiste solamente en integrar al niño en el medio existente sino, por el contrario, en darle los medios de aportar a la comunidad en que se desarrollara su existencia, fuerza e ideas nuevas. Para nosotros, la educación es una liberación."⁷

1.2. OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Desarrollo integral, unidad bio-psico-social, fundamentos psicopedagógicos, desarrollo de las aptitudes naturales del individuo son palabras comunes en el plan educativo institucionalizado en la escuela obligatoria. Los programas del nivel preescolar y primaria están basados en una determinada línea didáctica y en teorías psicogenéticas que, desde el momento en que fueron utilizadas como base no han vuelto a revisarse. Los tiempos cambian, han surgido nuevas teorías, nuevas propuestas que cada vez apuntan más a la importancia de una verdadera educación integral.

"Es de vital importancia la interpretación que el maestro le da a las diferentes teorías psicológicas con respecto a la educación ya que el modo de enseñar depende, por lo menos hasta cierto punto, de las teorías que aceptemos. Cualquiera que sea el enfoque, las estrategias que se empleen y las relaciones que se produzcan, la elección se relaciona con uno o más sistemas teóricos que pueden ser o no conscientemente identificados. Sin embargo, muchos maestros no caen en la cuenta del papel que juegan en su trabajo las diferentes teorías."⁸

Como presentación a los programas para preescolar podemos leer: "Uno que el programa de educación preescolar incorpora los aspectos recientes derivados de la psicología genética con relación al aprendizaje de la lecto-escritura, se ha puesto un énfasis especial y más detallado a los criterios y actividades que apuntan a la progresiva adquisición de los diferentes aspectos implicados en las acciones de leer y escribir".

Encontramos también que: "(...) las actividades de expresión gráfico-plásticas, al igual que otras que realiza el niño, implican en las acciones a realizar TODOS los aspectos del desarrollo. Sin embargo, resalta su importancia desde el punto de vista de la representación cuando se les considera como un vehículo a través del cual el niño expresa gráficamente y plásticamente conocimientos, emociones y experiencias que en el acontecer de su vida ha venido exteriorizando."

Es así como este tipo de actividades pasa a ser un importante medio de comunicación por parte del niño.⁹

Uno de los principales fines de la escuela primaria consiste en aportar los elementos básicos para enriquecer los aprendizajes adquiridos en el ambiente del que proviene el niño. El manejo del programa integrado esta encaminado a descubrir las posibilidades reales de cada niño.

"La función principal durante el primer grado de primaria es la de la enseñanza de las letras."

"El dominio de la escritura representa para el niño de seis años que ingresa a primer grado una labor intensa: para poder dibujar letras y palabras debe tener un gran desarrollo de la coordinación manual fina. A esta tarea de tipo viso-motor, se agrega la necesidad de fijar lo aprendido, para lo cual debe poner en juego sus capacidades de atención y memoria."

"La realización de ejercicios gráficos de dificultad creciente ayuda al afianzamiento de la coordinación denominada oculo-motriz. El control del movimiento y el manejo adecuado del lápiz, así como el conocimiento del espacio gráfico, que se logran por la práctica de los ejercicios de trazado, facilitan el dominio de los gráficos de la escritura y deben preceder a su enseñanza."¹⁰

Cuando algunos aspectos del desarrollo de la personalidad tienden a ser más favorecidos que otros, no podemos hablar de una verdadera formación integral y la escuela obligatoria, a este respecto, da mayor importancia a ciertas disciplinas que tienen que ver con aspectos lógicos, como pudimos leer en el párrafo anterior, dejando de lado las actividades creativas o tomándolas vagamente como vehículos de expresión.

Encontramos grandes contradicciones en los programas, tanto de preescolar como de primaria.

Supuestamente el desarrollo integral de la personalidad del individuo (intelectual, afectivo, creativo, operativo, etc.) es el objetivo fundamental a alcanzar en los programas de la escuela obligatoria, el llamado sistema básico, y es necesario para que cualquier persona tenga una formación equilibrada que le permita incorporarse en la sociedad en que vive.

Tomando en cuenta este planteamiento, la educación artística adquiere importancia sobre otras disciplinas por presentar

situaciones que llevan a la reflexión, estimulan la creatividad, la coordinación lógica y la capacidad de juicio crítico. La maduración se ve favorecida a través de las actividades artísticas por permitir al alumno el conocimiento de sí mismo. Sin embargo, el o los programas de la escuela obligatoria no ven los momentos destinados a actividades artísticas como conocimiento de sí mismo o como estimuladores de la creatividad; los consideran como un puente entre una actividad y otra.

1.3. EDUCACION ARTISTICA Y DESARROLLO INTEGRAL

Según el criterio de los maestros, para la mayoría de los individuos las actividades artísticas son un verdadero reto y pueden constituir una experiencia frustrante y llevar al fracaso total por la importancia que se le da a lo realista. Según su criterio, vale más una obra cuanto más parecido tenga con la realidad; una persona sabe dibujar si su dibujo es realista o un pintor sabe pintar si su obra representa la realidad.

Cuando una obra artística representa la particular manera de ver el mundo según el individuo que la concibe, pierde valor ante ciertas personas que encuentran en lo abstracto, lo incomprendible por no tener una educación visual.

No podemos decir que los individuos hayan tenido una educación integral pues una parte de ellos ha quedado bloqueada; tienen la habilidad y capacidad de contemplación, pero debido al sistema educativo estas no se manifiestan.

Una persona creativa es aquella que puede procesar la información de la que dispone de diferentes formas. Durante los años de formación escolar esta información es verbal más que visual. Mensajes que condicionan (por ejemplo, la manzana es roja), que no llevan a la reflexión, conducen a la imposición de patrones estéticos y a la repetición de esquemas gráficos, y así podemos observar adultos dibujando como niños, conservando

esquemas infantiles. La memorización es el correspondiente verbal del condicionamiento.

El sistema escolar es la institucionalización de la variable controlada. Los objetivos educativos que se pretende inculcar son propuestos hoy por adultos que tienen una perspectiva condicionada por su propia biografía y con ello se pretende señalar el comportamiento que habrán de tener los adultos dentro de diez o veinte años.

Dado que los educadores del pasado poco aportaron sobre arte y estética, es importante y necesario que se revisen las nuevas teorías e investigaciones con respecto a la educación, si en verdad se pretende una educación integral. Aristoteles, Platón y Schiller fueron de los pocos pensadores que se preocuparon por la educación estética y artística, considerando al arte como un doble oficio en la formación del hombre: es un fin y un medio en la obra de la educación. Como parte de la cultura, el arte es un ingrediente del alma humana, un medio de excepcional valor para despertar ciertos valores cívicos y de conciencia moral.

Por otro lado, los tiempos están cambiando, es ridículo pensar en seguir imponiendo el pasado. La máquina, con su tecnología, es la nueva condicionadora; el ser humano se está adaptando a ella; estamos entrando a la etapa de la inmovilización tecnológica, del control remoto, teclas, fuentes de datos. Los niños ya no son lo que uno era a su edad. Ya no tienen ni las mismas preocupaciones, ni los mismos intereses, ni el mismo carácter; también ellos se modernizan con gran rapidez y su comportamiento se ha modificado. Los niños de hoy no reaccionan como los de hace veinte o diez años. El trabajo escolar no les interesa porque no se inscribe ya en su mundo, solo le prestan una porción mínima de interés y de su vida, y todo lo demás lo reservan para lo que consideran la verdadera cultura y la verdadera alegría de vivir.¹¹

Influye también el que "los cambios sucesivos del sentido motivador de la actividad no son provocados por el juego de los intereses espontáneos del niño, sino por las ordenes de actividad que éste está llamado a ejercer en las condiciones creadas por el educador: no son intereses dados los que dirigen la formación intelectual del niño, sino intereses creados."¹²

Por esta razón "los programas deben presentar caracteres nuevos. No son un medio para establecer categorías y determinaciones sociales. Se convierten en actividades destinadas a permitir al sujeto que se defina. Pero como éste se define por su propia actitud en su medio, los programas deben tener

necesariamente en cuenta la diversidad de medios. Perdiendo su rigidez y su carácter imperativo sólo pueden ser proyectos que el educador debe interpretar según los fines provisionales cuya realización persiguen los niños que le son confiados. Se ve así afirmar su carácter indicativo a los programas vigentes en la escuela obligatoria. A la actividad del niño, necesariamente libre desde su punto de partida, corresponde la libertad del educador.¹³

"El programa desde luego no está completo; nunca lo podrá estar porque la sociedad en la que crecen los niños cambia constantemente y la educación debe responder al cambio, y porque cada maestro, orientado cognoscitivamente, aplica, de hecho, los principios generales del plan de estudios a un conjunto de circunstancias que para todo fin práctico son únicas. Esta es la esencia: el plan de estudios no es un paquete formulado para ser aplicado mecánicamente por una masa de técnicos en pedagogía; más bien está integrado por ideas y actitudes que utilizan todos aquellos que participan en él con responsabilidad."

"No es fácil poner el plan en práctica. Todo adulto que trabaja en él debe pasar varios años construyendo la combinación exacta de estilo personal y cognoscitivo, haciéndolo suyo a través del uso y del estudio."¹⁴

El plan de estudios, basado en la teoría de Piaget, debe considerarse como una estructura general orientada hacia una educación que de importancia a la resolución de problemas y a la toma de decisiones por parte tanto de los niños como de los adultos.

La escuela obligatoria tendrá que plantearse dentro de sus programas nuevos objetivos acordes con las nuevas generaciones.

1.4. COMUNICACION VISUAL Y CULTURA

La cultura, en sentido antropológico, "es constituida por todos los modelos de comportamiento (explícitos o implícitos) y por los sistemas institucionalizados, como la escuela, donde se concretan los valores, las normas, las creencias de un pueblo."¹⁵

"El conjunto de estos modelos y de estos sistemas sirve para resolver los problemas de supervivencia y de relaciones de una sociedad y, puesto que se transmiten, constituyen sus tradiciones."

"Las representaciones culturales utilizan como vínculo comunicativo la forma no verbal. A lo largo de la historia de la humanidad las manifestaciones visuales han estado presentes, gracias a las representaciones pictóricas nos ha sido posible conocer civilizaciones ya desaparecidas. El ambiente, formado por una gran variedad de bienes culturales, presenta dificultades en su asimilación; rechazo, rebeldía, aceptación,

suasion, son actitudes que adopta el individuo ante el ambiente. La educación artística, entre otras disciplinas tiene la función de convertir al individuo en un canal abierto a los estímulos exteriores de una manera activa, no pasiva, mas o sea reflexiva.¹⁶

El alumno debe de ser capaz de captar dichas expresiones de cultura, la historia y la sociedad que existen en su entorno y que están presentes en su vida personal y social, con la finalidad, además, de conservarlas y protegerlas.

Los documentos visuales juegan un papel determinante. La expresión visual en nuestra sociedad es el ama y señora, con el desarrollo de los medios de comunicación enriqueciendo el aspecto cognoscitivo de los individuos, pero al mismo tiempo convirtiéndose en un arma de dos filos. Los medios masivos de comunicación han llegado a convertirse en una segunda escuela que está ganando la batalla a la escuela obligatoria.

"La comunicación en su sentido mas amplio, es toda relación entre seres que trae consigo un intercambio de algo, la comunicación colectiva entraña la transmisión de contenidos significativos a un público amplio y diferenciado que comúnmente denominamos masa."¹⁷

"Para establecer esta comunicación colectiva, que permita al hombre entrar en relación con todos los hombres, por encima del espacio y del tiempo, la sociedad actual con su extraordinario desarrollo tecnológico ha arbitrado una diversidad de medios técnicos que no hacen otra cosa que amplificar las posibilidades de comunicación humana."

"La radio, la televisión, el cine, la información impresa, el cartel ... son el resultado de un proceso continuo de perfeccionamiento técnico y organizativo, puesto al servicio de las capacidades expresivas y comunicativas del hombre para establecer con los demás y con el mundo un intercambio de carácter simbólico, significativo."

"Los llamados medios de comunicación no son mas que instrumentos amplificadores de los signos que el hombre utiliza para comunicarse simbólicamente. El resultado de esa amplificación instrumental del SIGNO (la combinación signo-medio) da lugar a las distintas actividades comunicativas: informativas y expresivas."¹⁸

De aquí surge la necesidad de educar para la imagen y con la imagen.

Por educación para la imagen y con la imagen se entiende a la actividad educativa tal como lo exige la nueva realidad de la cultura de la sociedad contemporánea. Nuestra época se caracteriza por las nuevas técnicas de información y comunicación y la educación es un proceso de comunicación.

"Educar para la imagen significa prácticamente educar para leer la imagen; es decir, para recoger la información material (narrativa) que contiene, también el pensamiento directo o indirecto (el trastorno mental del autor de la imagen)."¹⁹

El lenguaje verbal, en consecuencia, ha tomado una nueva dimensión, una nueva colocación semántica, incluso nuevas estructuras.

Esto no quiere decir que se deba suplir el habla por la imagen, más bien hacer un uso combinado de lenguaje e imagen. Para lograr esta combinación es imprescindible saber leer la imagen.

Es necesario adoptar, en tareas de instrucción y de información, el lenguaje de la imagen, si queremos ser entendidos por quienes nos escuchan.

El abismo entre cátedra y alumnos, púlpito y fieles, adultos y jóvenes, es más que nada un problema de lenguaje.

Una vez más, el razonamiento cobra importancia básica precisamente por su importancia para la escuela. Continuando en la enseñanza con el lenguaje tradicional (o por contextos), hacemos prácticamente imposible el entendimiento.

En la enseñanza y en la educación nos debemos esforzar por dar lección con las nuevas tecnologías y con los nuevos medios audiovisuales que usan precisamente el lenguaje de la imagen.

"Indudablemente nuestro siglo puede ser calificado como el de las comunicaciones visuales. Los medios modernos, primeramente, al hacer repetibles las imágenes (tipográficas e iconicas) que debían ser reproducidas por la imprenta; la fotografía, desde sus comienzos hasta el día de hoy; las tiras cómicas que han evolucionado hasta transformarse en los cómics que hoy adornan los quioscos; la invención del cine, el medio de proyección de imágenes dotadas de movimiento; y, finalmente, la presencia de la televisión, formación electrónica de imágenes mediante un barrido de pantalla, justifican apabullantemente lo afirmado en los primeros renglones."

"Batteyo en Hacia una cultura visual nos muestra como se ha llevado a cabo esta transición. McLuhan nos habla, tanto en La comprensión de los medios como extensiones del hombre, en La Galaxia de Gutemberg, (sic) así como La

idea global, de la metamorfosis del hombre lineal de la era mecánica, resultante del impacto de la imprenta sobre los hábitos comunicativos, a la era electrónica."

"La idea global no hubiese sido posible si no se hubiese descubierto la validez universal de los signos icónicos visuales (símbolos) y de sus grandes propiedades cinéticas para provocar las asociaciones con el signo de otra naturaleza. Si se hubiese continuado con la prehistórica política comunicacional de apoyarse en los códigos signíficos (basados en la convencionalización arbitraria en las relaciones significado-significante), en lugar de códigos simbólicos (en los que existe una relación de analogía entre el símbolo evocante y el significado derivado de la imagen-conatural o conceptual) del referente aludido, nuestro actual panorama comunicacional sería una utopía."²⁰

"Si la educación para la imagen se presenta como necesidad de fin para devolver al hombre contemporáneo su libertad mental comprometida por la masificación y la enajenación de su mente inducida por los medios de comunicación, la educación con la imagen se presenta como necesidad de medio para todo ulterior paso educativo; después cabalmente del de la educación para la imagen."

"De hecho, no basta liberar de la masificación; también es indispensable formar al individuo."²¹

El mundo de la comunicación nos afecta a todos. Del buen uso que hagamos de los medios de que disponemos para comunicarnos, ya sea como emisores o como receptores, dependerá su utilidad.

Jesús H. Palestino nos dice, con respecto a la televisión: "... la tele no se queda en casa, ni termina su INFLUENCIA cuando la apagamos. Nos llevamos los mensajes de la tele a la oficina o a la calle. La tele es nuestra guía, nuestro apuntador electrónico, el compañero que nos socorrea las respuestas del examen de matemáticas, la nana de nuestros hijos, el consuelo de los solitarios, nuestro manual de urbanidad y nuestro confidente."

"¿Cómo salir todos los días sin nuestra dosis acostumbrada de INFLUENCIAS?"²²

Es increíble el alcance de los medios y la influencia de éstos sobre la vida y las costumbres de los seres humanos.

Carlos Monsiváis da un ejemplo claro: "Entre 50 y 100 millones de ejemplares de historietas y fotonovelas se producen mensualmente en México. Su circulación se amplía al ser leídas por dos o tres miembros de la familia del consumidor, que invierte en esta compra más de 700 millones de pesos."

"Somos el país del mundo que consume más historietas y fotonovelas por habitante y este consumo es la preora anular de la cultura popular mexicana junto con la TV y la radio."

"La historieta ha permitido que centenares de miles de adultos conserven las primeras letras ganadas pensadamente... mantiene leyendo a millares de mexicanos que hacen de ella su única relación con la letra impresa."²³

"Si bien la historieta ha dado un extraordinario servicio al pueblo de México, ha sido a costa de la

masacre estadística de la ideología de ese mismo pueblo."

"Resimos argumentos levantados sobre el chantaje sentimental, los lugares comunes mas burdos, la zoología de los nanitos mas denigrantes, la glorificación del machismo, la violencia, el racismo, el desprecio a los valores humanos, dominan la producción de historietas. A su lado, un grisáceo pobre y rutinario coquetea el trabajo de creación."⁴

En el comic y en general en los medios de comunicación "se manifiesta una realidad compacta, segura, limpia, una especie de claustro materno. Fuera, empieza la otra realidad, exacta la inseguridad, los recelos, el borracho tirado fuera de la escuela, las casas de mis compañeros que no respondían a la amplitud y el confort de las casas de los personajes. Estas series de apariencia tan desmitificada, obedecían con gran coherencia los valores clásicos de la familia, la propiedad privada y el Estado, y desempeñan una doble función enajenante."⁵

"Los medios masivos de comunicación constituyen la verdadera escuela del hombre contemporáneo y especialmente de las nuevas generaciones, ya que los medios tratan una gran variedad de temas cultural y científicamente valiosos. EL PROBLEMA NO RADICA EN LOS MEDIOS SINO EN EL DIRECTOR QUE NO ESTA PREPARADO PARA DISCRIMINAR Y TOMA TODO COMO BUENO. Los medios de comunicación no ofrecen conocimientos sistematicos y organizados."

"Los medios de comunicación, por esta razón, no pueden ser una verdadera escuela pero son insustituibles, sin embargo, han encontrado por parte de los maestros y educadores, una fuerte resistencia cultural debido a la famosa mitología relativa a la pasividad del espectador y telespectador, idea de la que los maestros se han erigido campeones y que tiene sus orígenes en las teorías de la imaginación mental."⁶

Lo imaginario siempre ha sido desacreditado por los docentes por considerarse como pérdida de tiempo y por estar muy ligado a individuos inadaptados y con problemas psicologicos severos.

En diversas conferencias, cursos, juntas de personal y juntas técnicas impartidos por maestros y para maestros, no por comunicadores ni expertos en la materia de comunicación, la mayor preocupación fue el alcance y manipulación de los medios en los niños y, como consecuencia, la recepción pasiva de las imágenes. Pero hay que tomar en cuenta que los mismos medios de comunicación han sido tomados como instrumentos para la enseñanza por aquellos que los atacan (es el caso de la televisión educativa, las historietas donde se cuenta la historia de un país, el libro de texto gratuito, las campañas de vacunación a

través de carteles, etc.).

En los últimos años se ha comenzado a hablar de una nueva pedagogía de la imaginación y de la pedagogía ficción que basan sus estudios en novelas de ciencia ficción para comprobar el futuro que nos aguarda si triunfan los medios de comunicación.

Se cita a diferentes autores: 1984, de George Orwell; Fahrenheit 451, de Ray Bradbury en donde la televisión crea personajes frenéticos y ruidosos; un mundo feliz, de Aldous Huxley toma el condicionamiento como móvil fundamental de su novela.

Afirman los maestros que los medios y sus imágenes son malos por sus mensajes condicionantes pero los maestros también rompen con la imagen con sus condicionamientos desde el aula.

Con el auge de los medios y su fuerte influencia sobre la cultura "ha surgido la nueva pedagogía de la comunicación, cuyos aspectos básicos derivan de la inserción de la educación en la comunicación y en sus medios, tanto humanos como tecnológicos."²⁷

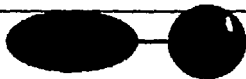
"Cabría pensar en que solo sería posible el logro de una situación educativa científicamente válida, cuando herencia, ambiente físico y contexto social fueran susceptibles de modificación interactiva."²⁸

"... si miramos hoy a nuestro alrededor podemos ver muchos progresos materiales pero se hacen serias interrogantes sobre nuestra capacidad de educar más allá de la producción y consumo de objetos. ¿Hemos tenido realmente en cuenta en nuestro sistema educacional los valores humanos? ¿O hemos estado obsesionados por los beneficios materiales de tal manera que no hemos sabido reconocer donde residen los verdaderos valores de la sociedad moderna justamente en su bien más preciado: el individuo?."²⁹

C I T A S

1. Fabre, Aurelien.- Escuela activa experimental. Pág. 150
2. Klausmeir, Herbert.- Psicología educativa. Pág. 55
3. Moreno Soto, Gabriela.- Psicología del aprendizaje. Pág. 74
4. Ibid. Pág. 57
5. Homann, Mary y otros.- Niños pequeños en acción. Pág. 17
6. Fabre, Aurelien.- Op. cit. Pág. 12
7. Ibid. Pág. 150
8. Sitie, J.L. Inories for learning en Paterson, C.H.- Bases para una teoría de la enseñanza y psicología de la educación. Prefacio.
9. Ser.- Programa de educación preescolar. Libro 3. Pág. 7
10. Ferrari, Aldonza de.- Primerito. Pág. 1
11. Freinet, Celestine.- Técnicas Freinet de la escuela moderna. Pág. 2
12. Fabre, Aurelien.- Op. cit. Pág. 151.
13. Ibid. Pág. 20
14. Homann, Mary.- Op. cit. Pág. 6
15. Lazzotti, Lucia.- Comunicación visual y escuela. Pág. 21
16. Ibid. Pág. 22
17. Doriles, Gilio y otros.- Publicidad, una controversia. Pág. 21
18. Ibid. Pág. 20
19. Iadel, Nazareno.- Educar con la imagen. Pág. 14
20. Monsivais, Carlos y otros.- El comic es algo serio. Pág. 76
21. Ibid. Pág. 16
22. Revista Tiempo libre. Unomex S.H. de C.V. Semanal. Mexico. Num. 654. Julio, 1972. Pág. 22
23. Monsivais, Carlos. Op. cit. Pág. 8
24. Ibid. Pág. 9
25. Ibid. Pág. 16
26. Jardy, Michel.- El profesor y las imágenes. Pág. 131

27. Illera Rodríguez, José Luis.- Educación y comunicación. Pag. 32
28. Rodríguez Diequez, José Luis.- Las funciones de la imagen en la enseñanza. Pag. 11
29. Hoyland, Michel.- Desarrollo del sentido artístico del niño. Pag. 11



CAPITULO 2
HISTORIA DEL ARTISTA

2.1. INTERVENCIONES PEDAGÓGICAS Y VISUALIDAD

Al lo largo de todos los grados escolares, tanto de la escuela obligatoria como de niveles superiores, exceptuando el nivel preescolar, la efectividad del curso se mide por exámenes, no por aptitudes; por la cantidad de información que el alumno es capaz de memorizar y repetir.

"El primer problema que debemos afrontar es el problema práctico de que podría usarse articulación escolar. La actual y desconcertante diversidad de escuelas es un reflejo de prejuicios, o de restricción económica, más que de algo natural o racional."

"Por motivos meramente prácticos o numéricos las escuelas se dividen en grados separados y la división evidente sería aquella basada en las etapas progresivas de edad y madurez. Tal división natural es la más lógica, y se sabe que el cese de dientes a los siete años, el adelantamiento de la pubertad a los catorce años y el cese del crecimiento a los veintin años, señalan la terminación de tres procesos físicos de desarrollo físico, con fases complementarias de desarrollo psíquico."¹

Una división de los métodos educativos y su organización deberían tomar en cuenta estas fases fundamentales, al igual que el medio de donde proviene el educando.

Muriel Fabre amplía el conocimiento de las fases del crecimiento y afirma que "en la serie de los tejidos del crecimiento se encuentran dos períodos críticos hacia los seis y siete años y los once/doce años en que el aparato nervioso abre al sujeto nuevas posibilidades psíquicas. Estos dos períodos dividen así el desarrollo en tres fases. Durante la primera la reacción sensoriomotriz conserva gran autonomía; en la segunda, pasa progresivamente bajo el control del sistema central y en la tercera el individuo tiene que organizar las reacciones de ese sistema."²

La idea de crecimiento discontinuo ha sido expresada por diferentes autores. G. Feissier dice:

"La vida puede dividirse en etapas distintas perfectamente definidas: durante cada una de ellas los cambios de forma, de composición química y de funcionamiento son de muy débil amplitud y se desarrollan de forma continua. El paso de una etapa a la siguiente está señalado por una crisis, donde los equilibrios fisiológicos presentan profundos cambios en un breve espacio de tiempo."³

H. Wallon insiste reiteradamente en todas sus obras en el papel director de la maduración del sistema nervioso en el crecimiento psíquico del niño. He aquí lo mejor parece ser un resumen de su pensamiento.

Lo que representan las estructuras nerviosas, su papel en la vida psíquica ... es el resultado de una historia, de una organización de niveles y formas diversas, en que cada nivel responde a una forma de experimentar y de reaccionar, a una forma de comportamiento. No existe el paso de un nivel a otro sin rupturas, ya del equilibrio íntimo, ya de las relaciones con el mundo exterior. De ese enfrentamiento entre organismo y medio: las impresiones y las relaciones psíquicas son solidarias y traducen las posibilidades del ser vivo. De esas en edad se desorientan a la actividad partes y centros nerviosos cuyo aislamiento e inercia persisten en tanto que una faja de mielina no ha hecho permeables al influjo nervioso las fibras que los unen entre sí. Esta madurez orgánica es indispensable para la evolución funcional. Cada vez espere posibilidades que se suman al material y que no pueden reducirse a simples efectos de sus mecanismos intrínsecos. Así prosigue el crecimiento del niño, no por lo que es cada instante, sino según el modelo que debe realizar como adulto.⁴

Los estadios de crecimiento se expresan así por las edades mentales. Por edad mental es preciso entender un sistema original y completo de reacciones psíquicas.

La edad mental es la expresión de un proceso fisiológico de crecimiento. La consecuencia es que el niño es capaz solamente en cada nivel de cierto orden de reacciones psíquicas, es decir, de cierto orden de conocimientos.

Es la ley de los tiempos y el educador debe observarla y respetarla porque no puede intervenir en la madurez fisiológica.

Guillaume dice a este respecto:

"Sería preocupación inútil apresurar las fases de evolución, para cada proceso intelectual, para cada transformación del carácter existe un momento favorable, una hora crítica. La naturaleza pone límites a nuestra impaciencia, hace estéril e inútil todo esfuerzo prematuro.

"¿No parecen desconocer ciertos educadores la condición rudimentaria del cerebro infantil? Con demasiada frecuencia se exigen a ese órgano inmaduro esfuerzos que le prohíbe su estructura anatómica. Los requerimientos de padres y maestros no podrían adelantarse en una jornada el sordo y lento trabajo de formación. Muchos aquellos cuyo espíritu no se halla jamás deformado por indiscretas impaciencias."⁵

El niño debe vivir íntegramente su vida infantil.

El desarrollo de la especie humana parece haber subrayado esta exigencia pues, entre todas las especies, es con mucho la de crecimiento más lento. El individuo dedica un tercio de su existencia a llegar al estado adulto. Esta lentitud parece ser necesaria para extender la duración de las actividades de la adaptación a fin de permitir la estructuración completa de la reacción psíquica compleja que es la inteligencia.

Una edad mental está así condicionada por el mayor o menor logro de la edad mental precedente. Un analfabeto de trece años podrá, en principio, ser accesible a la forma racional de la actividad intelectual, pero no ejercerla correcta y últimamente porque, en la edad precedente, habra carecido de la actividad que tiene por objeto la fabricación de símbolos que son las representaciones y el lenguaje.

"LA LEY DEL TIEMPO NO PUEDE SUSTITUIR A LA LEY DE LOS HECHOS. Lo recíproco es también auténtico". Niños considerados precoces llegan con facilidad al lenguaje abstracto y a la forma deductiva de la actividad racional, pero esta rapidez, si cesa la educación, suele estar afectada por las lagunas que resultan de los aprendizajes que no han tenido lugar y la adaptación de estos niños al medio se torna difícil.

La discontinuidad fisiológica del desarrollo infantil se manifiesta por una discontinuidad psicológica:

"Se trata de las edades mentales y las etapas psicológicas, Wallon define la etapa como un sistema mental reacciona con la edad, caracterizado por un conjunto de necesidades y de intereses que aseguran su coherencia. Estas etapas se suceden en un orden necesario, formando cada una, la preparación indispensable para la aparición de las siguientes. Hay momentos que se hace posible, en la evolución psíquica, nuevas conductas y nuevas actitudes. El crecimiento presenta efectos discontinuos, estas revoluciones de edad en edad no son improvisadas sino progresivamente maduras."

"Cuando se alcanza un nuevo estadio no deja abolidas las formas precedentes de vida o actividad de que proceda, sino que aparece una distinta determinación que integra, regula y dirige las determinaciones más elementales de los sistemas anteriores."

"... De etapa en etapa el desarrollo psíquico del niño muestra a través de las diversidades y

condiciones de las crisis que lo puntúan una especie de unidad solidaria, tanto en el interior de cada fase como entre todas. Es contrario a la naturaleza tratar al niño fragmentariamente. En cada edad constituye un conjunto irreducible y original. En la sucesión de estas edades en un sólo ser en curso de metamorfosis, hecha de contrastes y conflictos, su unidad será más susceptible de explotación y de enriquecimiento.⁶

Todos los psicólogos están de acuerdo en distinguir tres etapas de crecimiento que analizaremos más adelante y que Piaget las estructura por: inteligencia motriz, pensamiento egocéntrico y pensamiento racional.

La educación, dividida no por grados, sino más bien por niveles de madurez, sería más eficaz y congruente con el concepto que se ha dado sobre el desarrollo integral.

A este respecto, la educación artística se vería favorecida puesto que, como veremos en el siguiente punto de este capítulo, los progresos artísticos de los niños están ligados a los cambios de desarrollo del pensamiento, a la adquisición cognoscitiva y el desarrollo del lenguaje así como de la lateralización.

2.4. DESARROLLO DEL PENSAMIENTO, EVOLUCIÓN GRÁFICA EN LA PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA

La cultura, el ambiente y la educación influyen en el desarrollo del pensamiento y en las habilidades de cualquier individuo. Los progresos artísticos de los niños están estrechamente ligados a los cambios de desarrollo que tienen lugar en el cerebro.

"La psicología infantil establece que el niño recorre desde el momento de su existencia hasta la edad adulta, una serie de etapas (siempre las mismas en principio); y que, en la medida en que siga el cambio prescrito por la naturaleza, se elevará hasta el grado de perfección más alto que le sea posible alcanzar."

"Hasta los seis años la actividad dominante del niño es la educación espontánea de los sentidos, el niño es un ser sensorial. Durante la segunda infancia, que Stanley Hall considerara como el período más equilibrado del crecimiento, predomina la adaptación psicosocial: la imitación de los adultos y la iniciación en el conformismo social."⁷

En lo que se refiere a la actividad artística, a los tres años o cuatro, cuando el niño puede dibujar más que meros garabatos ya existe un cuerpo bien formado de conocimientos formulados en forma de lenguaje, que domina su memoria y controla su obra gráfica. Los dibujos son explicaciones gráficas de procesos especialmente verbales. Al ir ganando importancia la educación esencialmente verbal, el niño abandona sus esfuerzos gráficos y se apoya casi totalmente en las palabras. El lenguaje empieza por estropear el dibujo y termina devorándolo por completo.⁸

Esta afirmación no es aplicable a todos los niños, algunos dejan de dibujar a muy temprana edad y no precisamente por cuestiones del desarrollo: abandonan las actividades artísticas impulsados por comentarios sarcásticos y despectivos sobre sus dibujos, que les crean un sentimiento de frustración.

Otro factor muy importante del desarrollo, que influye en la actividad artística, es "la lateralización (consolidación de funciones específicas en un hemisferio u otro) que progresa gradualmente durante la infancia, paralelamente a la adquisición de habilidad con el lenguaje y los símbolos artísticos de la infancia."

"Alrededor de los diez años, la lateralización suele ser ya completa coincidiendo con el periodo de conflicto en el arte infantil, cuando el sistema de símbolos parece dominar sobre las percepciones e interferir con el dibujo de estas percepciones."⁹

La percepción es un proceso físico y psíquico de carácter inmediato (que no es resultado de elaboraciones de tipo mental) y objetivo (generado por condiciones externas), mediante el cual nos ponemos en contacto con el mundo en que vivimos y obtenemos información de la realidad externa.

"La actividad perceptiva presenta características distintas según la edad del niño. En una primera etapa, la actividad táctil y sinestésica es fundamental, ya que permite al niño organizar el espacio y los objetos que en él se encuentran."

"Más adelante interiorizará esas experiencias y las identificará con el pensamiento."

"El paso de la noción de una forma bajo sus tres dimensiones a la noción de la misma dibujada en dos dimensiones no es tan fácil, dice Decroly, el niño puede reconocer muchas cosas en su estado natural y ser incapaz de distinguirías al ser representadas sobre el papel."¹⁰

Pese a que el contenido de nuestra memoria está constituido

fundamentalmente por huellas de cosas oídas y vistas, el estudio de la retención del material visual ocupa un lugar secundario frente a la retención de material verbal. Muchas investigaciones sobre la mente humana han concedido primordial importancia al material verbal por dos motivos. El primero, que la codificación verbal es de fundamental importancia en la memoria humana. Pese a que se recuerdan imágenes de cosas percibidas visualmente, se recuerdan por medio de su codificación verbal. En literatura se encuentran innumerables ejemplos que tienden a demostrar que una imagen visual, fácil de verbalizar, se recuerda con más facilidad que otra que no lo es tanto o que no se puede verbalizar. En un segundo lugar, el material verbal resulta más sencillo de utilizar, por ser más fácil de presentar y controlar experimentalmente que el material visual, auditivo o táctil.

Nuevamente lo verbal cobra importancia sobre lo visual. Sin embargo, los maestros pueden lograr estimular a sus alumnos a desarrollar sus capacidades visuales.

Para poder lograr esta estimulación, los educadores deben conocer las etapas de desarrollo del pensamiento, este conocimiento también les ayudará a corregir errores en la enseñanza.

Montessori afirmó que "actualmente es imposible profundizar en cualquier rama sin considerar las aportaciones que provienen del conocimiento de la vida infantil. Hay que estudiar al niño en su origen...".

Los dibujos infantiles han aportado conocimientos valiosos con respecto al desarrollo del pensamiento. Por esta razón, los maestros deben tomar muy en serio las actividades artísticas dentro del programa.

"Los dibujos infantiles, su contenido y el modo de representarlo han sido objeto de investigaciones desde 1880, los primeros esfuerzos fueron efectuados en California y se estudio la originalidad de los dibujos. En el primer decenio del presente siglo, en un segundo esfuerzo se trató de comprender su origen y evolución así como su motivación y psicología. La primera guerra mundial interrumpió otros aspectos de esta investigación."

*Basándose en la teoría de similitud (o identidad) de los dibujos infantiles con los de algunas tribus primitivas y también en la suposición de que existe un paralelismo entre la evolución estética del niño y la historia del arte desde sus períodos primitivos hasta las altas realizaciones del renacimiento.¹²

Woodenough informa que ya en 1865 apareció en Inglaterra un artículo de Cooke en el que describía los estadios evolutivos del dibujo infantil. Desde entonces ha habido numerosos estudios e informes de psicología y educación. A través de los años, el énfasis de la literatura se desplazó de las investigaciones comparativas de las producciones gráficas de niños y primitivos al análisis clínico de pinturas y dibujos de niños perturbados, a los estudios longitudinales de niños en forma individual, desde sus primeros garabatos hasta los dibujos maduros, y a la evaluación mental por medio del dibujo de la figura humana.

*Las investigaciones han explorado todo tipo de producciones creativas de niños de todas las edades, desde la infancia hasta la adolescencia. Los trabajos estudiados incluyen trabajos de oaxtilo-pintura, acuarelas y dibujos hechos con crayón, tiza o lápiz así como producciones artísticas libres.¹³

*Los dibujos de la figura humana se han convertido en una de las técnicas más ampliamente usadas por los psicólogos que trabajan con niños. Pero varían mucho los objetivos en función de los cuales se los administra. Actualmente existen dos enfoques principales en la interpretación de la figura humana. El primero es utilizado por los clínicos... los cuales consideran el dibujo de la figura humana como una técnica proyectiva y analizan los dibujos buscando signos de necesidades inconscientes, conflictos y rasgos de la personalidad. Los representantes de la segunda escuela de pensamiento enfocan el dibujo de la figura humana como un test evolutivo de maduración mental. La mayoría de los psicólogos parecen adherirse casi exclusivamente a uno u otro método de interpretación.¹⁴



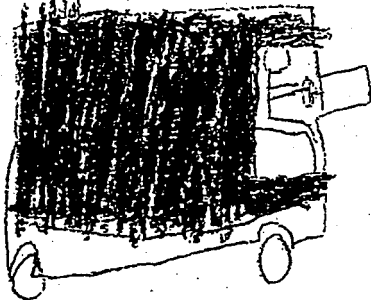


Fig.1

Jean Piaget elaboró una teoría general del conocimiento utilizando el dibujo infantil como medio para estudiar la capacidad representativa del niño. El dibujo espontáneo es bastante parecido al juego simbólico, mientras que la copia de modelos depura la técnica de imitación. (Fig. 1)

Se ha llegado a la conclusión de que la teoría del desarrollo es útil pero incompleta.

"El conocimiento científico de los procesos del desarrollo es aun primitivo y en muchos aspectos no existe consenso entre los teóricos y los investigadores. Debido a esto se ha utilizado la teoría de Piaget por ser la más completa y coherente."¹⁵

"Piaget ha llamado la atención sobre la importancia de los cambios de la estructura subyacente de los procesos del pensamiento, para la comprensión del desarrollo humano. Se acepta como un punto de partida válido, la suposición de Piaget de que el cambio evolutivo se basa tanto en procesos biológicos de maduración, como en las experiencias de un sujeto activo que adquiere conocimiento actuando sobre su mundo y usando la retroalimentación de sus acciones para construir hipótesis cada vez más útiles de la realidad. El sujeto interpreta las nuevas experiencias a la luz de las hipótesis, suposiciones y teorías que constituyen su intelecto en determinado momento de su desarrollo."¹⁵

Piaget realizó estudios de las distintas relaciones existentes entre esquemas sensoriales e inteligencia. Según Piaget se pueden distinguir dos estadios en el desarrollo de la inteligencia: uno general, independiente de los estadios de la función cognoscitiva, y otro ligado a los estadios de desarrollo de la inteligencia.

En el primer estadio, el desarrollo del conocimiento viene a representar un proceso de asimilación y acomodación.

"El segundo estadio comprende cuatro periodos distintos de desarrollo:

- 1.- Periodo de la inteligencia sensorio-motriz: comprende desde el nacimiento hasta alrededor de los dos años. Abarca los primeros comportamientos reflejos inmediatamente posteriores al nacimiento hasta la aparición de las primeras invenciones de carácter espontáneo del niño;
- 2.- Representación preoperacional (2-7 años): coincide con la aparición en el niño con la capacidad de expresar simbólicamente el mundo exterior;
- 3.- Operaciones concretas (7-11 años): Es un periodo que se caracteriza por un equilibrio móvil en el que las operaciones mentales se hallan todavía asociadas a objetos concretos;
- 4.- Operaciones formales (11-15 años): la actividad mental se desvincula del objeto concreto y adquiere la capacidad de efectuar procesos abstractos (por ejemplo, la formulación de hipótesis)."¹⁶



Fig.2

El dibujo se desarrolla siguiendo las etapas del desarrollo de la inteligencia:

etapa del garabateo: Los niños, alrededor del año y medio comienzan a hacer marcas en el papel sin dirección alguna; con la ejercitación muscular del brazo comienzan a adquirir una dirección determinada, preponderantemente en forma circular como puede apreciarse en la figura 2.

La causa por la que sus primeros trazos siguen una dirección circular es el movimiento natural del brazo.

El niño utiliza cualquier instrumento gráfico para realizar sus trazos.

El espacio gráfico no ejerce influencia en el momento de realizar los trazos, por lo regular los niños pequeños trazan en toda la hoja. Les importa el trazado, no dibujan objetos debido a que todavía no tienen la información simbólica para hacerlo.

La mayor parte del tiempo la dedican a la exploración del espacio circundante y los objetos que hay en él.

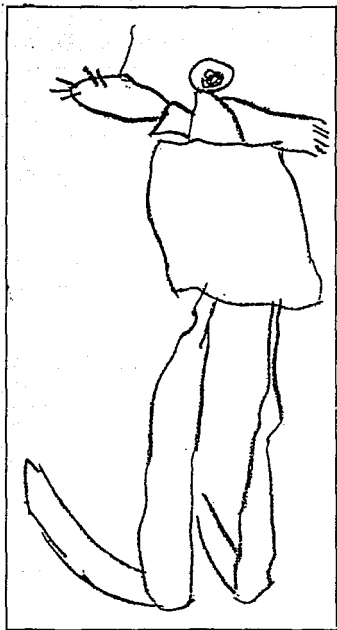


Fig. 3

CH 1100 2



FIG. 4

ETAPA ESQUEMÁTICA O DE LOS SÍMBOLOS:

En esta etapa el niño comienza a representar objetos del entorno a través de símbolos simplificados que guardan semejanzas con los objetos reales. El niño les da diferentes significados y conforme los va dibujando va poniendo detalles según lo que recuerde y para su propia satisfacción. (Fig. 3)

un círculo puede significar una llanta, una cara, un sol, una pelota, etc.; a medida que el niño avanza estos dibujos se hacen más complejos, más detallados, aparecen vestidos, botones, aretes, perfeccionan la imagen por la constante repetición. En los dibujos plasman sus vivencias, sus miedos, sus terrores; a los 5 años poseen los símbolos suficientes para dibujar un paisaje utilizando línea de tierra y cielo correctamente, se dibuja de memoria utilizando la información que se tiene del objeto. (Figs. 4 y 5)

Durante los dos años de seguimiento, observe que las maestras frecuentemente les ordenan a los niños poner línea de cielo y tierra, o bien, utilizar todo el espacio gráfico en una hoja.

Los educadores deben de tomar en cuenta que los símbolos y la ubicación espacial son resultado de la maduración, de la percepción y de la interacción con el ambiente y no de lo que el adulto ve.

Fig. 5



A CONTINUACION TENEMOS TRES DIBUJOS, REALIZADOS POR UN MISMO NIÑO EN DIFERENTES PERIODOS, QUE MUESTRAN LA EVOLUCION DE LOS SIMBOLOS GRAFICOS.

EL PRIMER DIBUJO, REALIZADO EN OCTUBRE DE 1991 REPRESENTA LA IMAGEN DE UN HOMBRE. EXISTEN POCOS DETALLES EN LA ROPA, LAS PIERNAS SON MAS LARGAS QUE EL TRONCO Y LOS DEDOS NO ESTAN DEFINIDOS. (Fig. 6a).



Fig. 6a

Edad 5 años

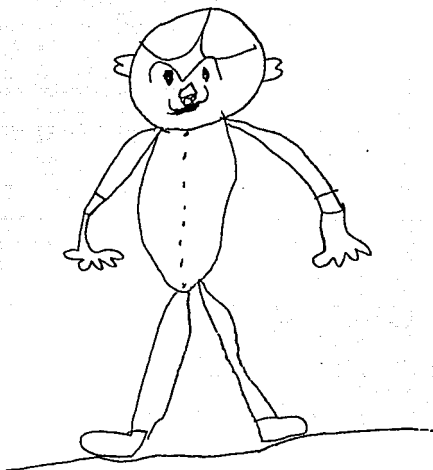


Fig. 6b

Edad 5 años 3 meses

El segundo dibujo (enero de 1992) presenta mayores detalles en el rostro, así como expresión en el mismo. El cabello y las orejas están bien ubicados en lo que respecta a la proporción de la cabeza. El niño dibujó el número correcto de los dedos en una de las manos, el tronco es más largo que ancho, al igual que las piernas, hay una mejor proporción de la figura humana. (Fig. 6b)

El tercer dibujo (mayo de 1992) es el dibujo de una mujer (esta vez en niños de 5 años), aparece el número exacto de los dedos en una mano, expresión en el rostro, y movimiento en los brazos y en las piernas que dan la sensación de que la mujer está saltando. La presencia de la regadera y el agua saliendo de ésta tocando la cabeza de la mujer hacen que la mujer parezca suspendida en el aire.



Fig. 6c
Edad 5 años 7 meses

CAPITULO 2

Los educadores. Al evaluar los dibujos, no toman en cuenta la etapa en la que se encuentra el niño y le piden a niños de cuatro años que pongan detalles en la ropa y si los detalles no aparecen consideran que el dibujo es feo.

Etapa en la fase intermedia:

En esta etapa los dibujos de los niños son más lógicos que visuales, tienen características de la fase que la precede, la esquemática, mezclados con la reproducción realista, son más detallistas que artísticos, les importa el cómo se ven las cosas y comienzan a diferenciarse los dibujos según el sexo. (Fig. 7)

El espacio gráfico comienza a influir en el momento de dibujar, las esquinas y el centro tienden a llamar más la atención del niño. No se preocupa por abarcar toda la hoja y se concentra en un determinado espacio en la hoja.

Por lo regular, las niñas escogen para tema de sus dibujos flores, frutas, casas de muñecas, vestidos. Los niños plasean en las hojas coches de carreras, personajes de la televisión, el juguete favorito o copian de algún cuento un dibujo completo o detalles del mismo que le puedan servir para completar el dibujo que está realizando. Los niños dejan de crear modelos propios y comienzan a copiar.

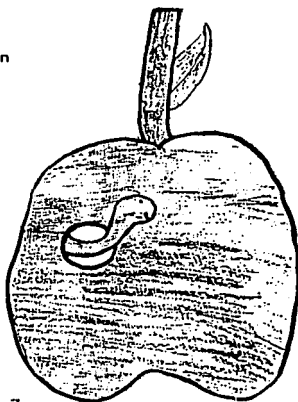


Fig. 7

Etapa de la reproducción realista: Entre los diez y los once años el niño se obsesiona por reproducir gráficamente los objetos tal y como los percibe, el interés del niño por donde están las cosas se sustituye por un interés en cómo se ven las cosas. Durante las primeras etapas del dibujo, el niño posee un sentido de la composición bien desarrollado. Sin embargo, en esta etapa la composición también entra en conflicto. (Figs. 8 y 9)

Estos dibujos fueron realizados por un niño de once años que cursaba el quinto año de primaria.

Fig. 8

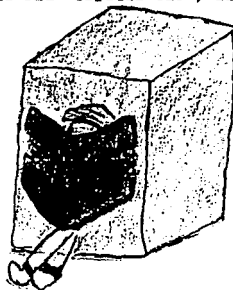
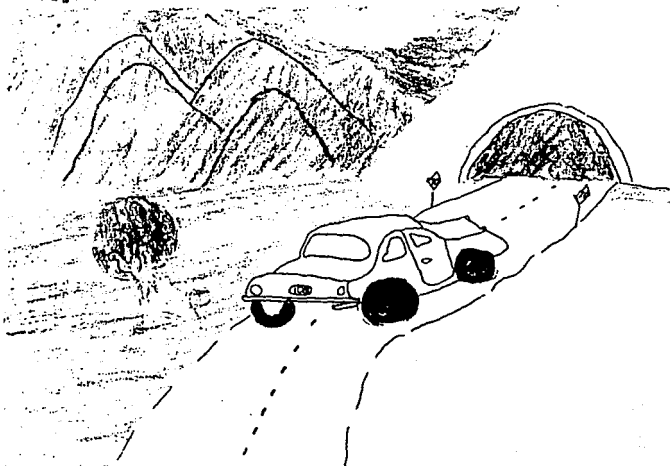


Fig. 9



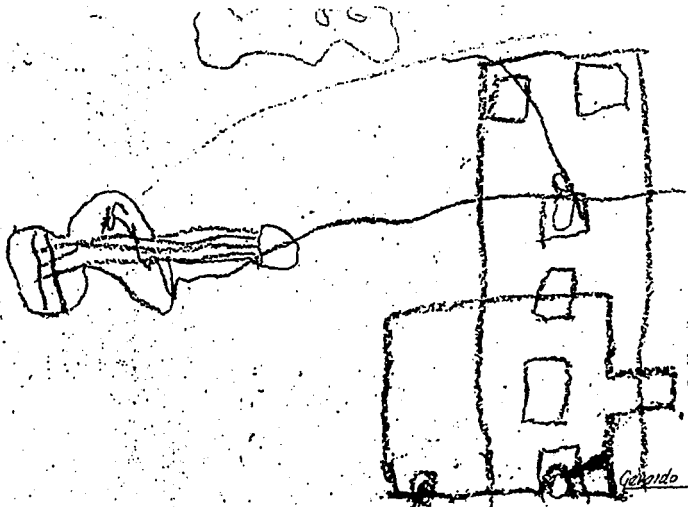
Los niños, a la edad de cinco años, poseen un sentido de la composición que les permite colocar correctamente los objetos y las figuras sobre el papel sin equivocarse.

Distribuyen los objetos sin preferencia sobre algún punto del papel (centro, esquinas). Colocan el cielo arriba y el pasto abajo, posteriormente agregan una casa, un árbol, animales, flores, nubes, y saben hacerlo con seguridad. En los dibujos realizados en esta edad es raro encontrar borrones o tachaduras que demuestren error al colocar un símbolo gráfico.

La transparencia y la yuxtaposición son características de los dibujos de los niños de cinco años.

Las figuras 10 y 11 fueron realizadas por un mismo niño de

Fig. 10



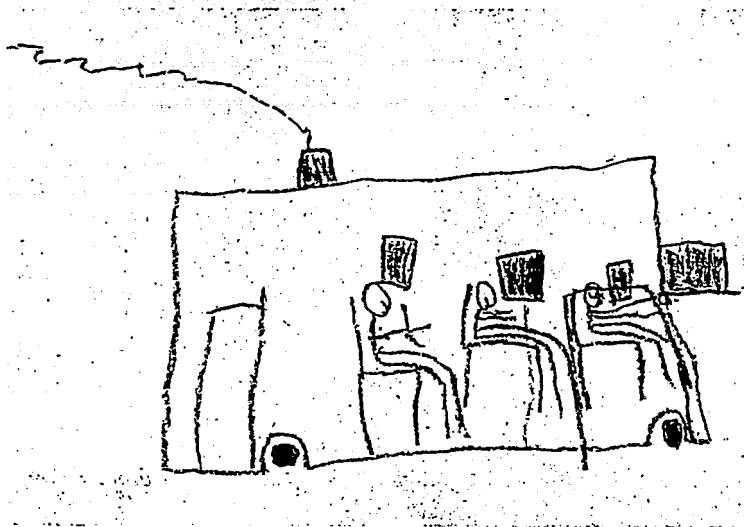


Fig. 11

cinco años. El primero lo realizó en el mes de enero (Fig.10) y el segundo dibujo en mayo (Fig. 11).

Una de las razones por la que los niños a la edad de cinco años tienen un sentido de la composición es la etapa del pensamiento en que se encuentran y que corresponde al llamado pensamiento sincrético.

Las investigaciones de Piaget lo confirman: "El niño piensa y observa a medida que dibuja. Su mente se adhiere a las cosas, a los contenidos de una cadena de pensamientos más que a su forma (se contradice a sí mismo antes de perder su asidero en la realidad)."

No es razonador y pasa directamente de las premisas a la conclusión en un sólo acto intuitivo, sin las etapas intermedias de la deducción. Esto sucede aun cuando el pensamiento se e presa verbalmente mientras que en el adulto sólo la intervención y el proceso que le acompaña poseen este carácter intuitivo, y la exposición es deductiva en diferentes grados. El niño hace uso de esquemas de imágenes y de esquemas de analogías: ambos tipos de esquemas son extremadamente activos en la conducción del pensamiento, y sin embargo, sumamente escurridizos por ser incommunicables y arbitrarios. Estos tres rasgos caracterizan el fenómeno llamado sincretismo del pensamiento. La percepción sincretica, como lo explica Piaget, tiene puntos de contacto con lo referente a las imágenes eidéticas.¹⁷

En el pensamiento sincretico "la representación individual, o global, permanece vinculada a las circunstancias de que procede y no puede evocarse sin recordarlas. El progreso consistirá en romper ese estado de indivisión a fin de aislar y disociar la representación."¹⁸

En el pensamiento sincretico el niño no se fija en detalles, no observa los objetos como uno sólo, como únicos, sino como parte de un todo. Se le dificulta centrar su atención en un solo objeto dentro de un conjunto y al ordenarlos los compara entre sí. Comienza a utilizar conceptos como más alto que ..., más bajo que ..., a la izquierda de ..., etc. Aparecen las subcategorías, la estructuración del espacio y la de tiempo, conceptos de número,¹⁹ de clasificación y de seriación.

Toda esta información le permite al niño ordenar los objetos correctamente, puesto que la casa es más alta que papa y el coche más largo que la bicicleta, el cielo está arriba y el piso abajo.

Entra en juego el conocimiento lógico-matemático que es construido por el niño a partir de muchas experiencias y acciones específicas. "Las perspicacias lógicas, como la conservación del número, la transitividad, la relación de inclusión en una clase y la conservación de las propiedades físicas, a pesar de las aparentes transformaciones (transformación de masa, peso, etc.), surgen secuencias evolutivas predecibles que se resisten a la aceleración a través de la intervención del adulto."¹⁹

"Debido a que el número se desprende de la acción sobre las cosas, la operación manual debe preceder a la operación mental, que no es otra cosa que la interiorización de la acción."²⁰

Quando se llega a la adolescencia se pierde notablemente el sentido de la composición debido a que el interés del niño ya no se centra en un todo sino en un objeto determinado, por ejemplo, un florero, un coche. Sin embargo, a pesar de centrar su atención en un sólo objeto y plasmarlo gráficamente, los dibujos entre los once y quince años son menos frescos y creativos, puesto que la mayor preocupación al dibujar no es donde están las cosas sino en cómo se ven las cosas.

A esta edad el niño entra en conflicto debido a que los objetos pierden interés para él.

Un error muy común por parte de los maestros en cuanto a la enseñanza del dibujo y en general de todas las actividades que se consideran artísticas las cuales son sustituidas por manualidades o trabajos artesanales, es mostrarle a los alumnos como se hace un dibujo; el resultado es la imposición de esquemas gráficos que son repetidos hasta la edad adulta.

En el nivel preescolar es común utilizar muestras, que son trabajos elaborados por la educadora para que el niño se vaya guiando y vea cómo debe de quedar su trabajo. Los niños aptos para el dibujo poseen un vocabulario gráfico más amplio y variado que el niño común, lo que les permite sobrevivir a la imposición de esquemas gráficos.

2.3. NUEVAS TEORÍAS SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DEL CEREBRO.

Todos los niños pasan por los periodos antes mencionados, los juicios estéticos pertenecen a consideraciones de carácter estético-educacional. Los distintos periodos evolutivos pueden interpretarse como representativos de cambios de actividades mentales. La memoria y la imaginación de ciertos niños son altamente visuales mas que verbales, los niños cuyo pensamiento es mas verbal que abstracto se preocupan menos que los del tipo visual por la apariencia y aspecto de sus símbolos y expresan la

accion con la ayuda de elementos no pictoricos tales como líneas de puntos o comentarios.

Las personas creativas procesan la información sensorial recibida de una manera distinta a como lo hacen otras personas. No todos los individuos reciben pasivamente la información que les llega a través de sus sentidos y dan diferentes soluciones a un problema.

En la última década se han realizado investigaciones sobre el cerebro humano, "que han ampliado considerablemente las teorías científicas sobre la naturaleza de la conciencia humana. Los nuevos conocimientos y descubrimientos son directamente aplicables a la tarea de liberar las capacidades creativas del ser humano."²¹

A pesar del conocimiento que se tiene sobre el desarrollo de la inteligencia, la adquisición del lenguaje y la habilidad del dibujo, todavía no se ha aclarado el proceso creativo; los teóricos señalan a la escuela como uno de los principales y determinantes agentes encargados de bloquear las aptitudes innatas de algunas personas, sin embargo, los mismos teóricos no han podido encontrar un método que permita liberar las potencialidades creativas.

A este respecto, uno de los problemas que más se ha estudiado por científicos de diferentes ramas, es representado por la cuestión del cerebro como substrato de la compleja actividad psíquica así como la posible localización de las actividades, que son llamadas superiores, en ciertos centros cerebrales bien determinados.

Durante largo tiempo permaneció prácticamente sin modificar "el criterio de superposición directa y mecánica de los conceptos de la psicología y de la filosofía sobre la materialidad del cerebro."

"Cuando la psicología, recién separada de la filosofía, empezó a abandonar la concepción indiferenciada de la conciencia y a distinguir facultades o propiedades sueltas, se planteó a los anatomistas la misión de buscar las bases físicas y neurológicas de estas facultades."²²

Sin embargo, la idea de que complejas funciones psíquicas y espirituales pudieran encontrar una localización fija y precisa en determinadas zonas del cerebro seguía chocando con otros estudiosos de la materia.

El cerebro humano presenta dos mitades redondeadas conectadas por el centro. Una mitad recibe el nombre de hemisferio izquierdo y la otra hemisferio derecho.

El sistema nervioso está conectado al cerebro mediante una conexión cruzada, de manera que el hemisferio izquierdo controla el lado derecho del cuerpo y el hemisferio derecho controla el lado izquierdo. Los hemisferios cerebrales humanos presentan una asimetría funcional. El efecto externo más aparente de esta asimetría es el predominio del uso de una mano sobre otra.

"Durante el último siglo y medio, los científicos han sabido que la función del lenguaje y las capacidades relacionadas con el lenguaje están localizadas, en la mayoría de las personas en el hemisferio izquierdo. El lenguaje y la palabra están estrechamente ligados con el pensamiento razonado y con las otras funciones mentales elevadas que distinguen al hombre de las demás criaturas."

"La opinión que prevaleció hasta hace muy poco, era que la mitad del cerebro correspondiente al lado derecho estaba menos avanzada que la mitad izquierda."

"Uno de los temas que más intrigaban a los neurologos eran que las funciones de un grueso cable nervioso, compuesto por millones de fibras, que conecta los dos hemisferios cerebrales. Este cable de conexión, el corpus callosum, puede ser cortado sin afectar el funcionamiento de las dos mitades cerebrales."

"Durante los años 60's (sic) se obtuvo una información sobre las funciones del corpus callosum y obligaron a replantearse su opinión sobre las capacidades relativas de las dos mitades del cerebro humano; ambos hemisferios intervienen en funciones cognitivas elevadas, aunque cada mitad del cerebro está especializada en diferentes formas de pensamiento."²³

Este nuevo concepto del cerebro tiene importantes implicaciones para la educación en general.

"La cuestión principal es que parecen existir dos modos de pensar, el verbal y el no verbal, representados respectivamente por el hemisferio izquierdo y el hemisferio derecho, y que nuestro sistema educativo, así como la ciencia en general, tiende a despreciar la forma no verbal del intelecto, el resultado es que la sociedad moderna manifiesta una discriminación en contra del hemisferio derecho."²⁴

"Los datos indican que el hemisferio no verbal está especializado en la percepción global, sintetizando

la información que le llega."

"El hemisferio verbal y dominante por su parte, parece funcionar de un modo más lógico y analítico. Su lenguaje es inadecuado para las rápidas y complicadas síntesis que realiza el hemisferio subordinado."²⁵

Jerry Levi, neurólogo, "descubrió que el procesamiento en el hemisferio derecho es rápido, complejo, totalizador, espacial y perceptivo, igual de complejo y analítico que el verbal del hemisferio izquierdo, además de que los dos tipos de procesamiento tienen la tendencia a interferir uno con el otro; ambos hemisferios utilizan modos de cognición de alto nivel, que implican pensar, razonar y un complicado funcionamiento mental."²⁶

El hemisferio derecho es superior en problemas espaciales y aunque cada mitad tenga funciones especiales ambas colaboran de diversas maneras y en algunas ocasiones los hemisferios trabajan por separado.

La manera en que el cerebro procesa la información influye notablemente en las capacidades artísticas, ya que ambos hemisferios reciben la misma información visual y sensorial pero la manejan de manera diferente. El hemisferio izquierdo analiza en el tiempo, mientras que el derecho sintetiza en el espacio, el estilo del hemisferio derecho es intuitivo, subjetivo, relacionador, holístico, intemporal.

La escuela obligatoria, y en general todas las escuelas, con sus clases verbales y numéricas no favorecen el modo de conocimiento del hemisferio derecho, que tiene que ver con la creatividad, ya que este lado del cerebro no vale para clasificar ni para poner nombres.

Aun hoy día, a pesar de que los educadores son cada vez más conscientes de la importancia del pensamiento intuitivo y creativo, los sistemas escolares, como vimos en el capítulo uno, siguen estructurados en forma secuencial, los estudiantes progresan ascendiendo grados en una dirección lineal. Las principales materias de estudio son verbales y numéricas: lectura, escritura, aritmética. Se siguen horarios estrictos, se entregan diplomas, boletas y títulos. Sin embargo no hay un adelanto, todo es estático y no hay un verdadero avance.

El cerebro derecho se pierde casi totalmente en el sistema educativo. Los cursos de imaginación, de visualización, de percepción espacial, de creatividad, son temas aparte. Los maestros esperan que los estudiantes desarrollen la imaginación, la percepción y la intuición como consecuencia natural de un entrenamiento verbal y analítico, en algunas personas este desarrollo se produce casi a pesar del sistema escolar.²⁷

Lauro de Oliveira señala que "los países subdesarrollados pueden adoptar soluciones audaces. En educación toda situación clásica es una amenaza para el despegue hacia el desarrollo; el papel de la educación es ejercitar la imaginación en busca de soluciones nuevas; para lograr esto debe desaparecer el aula, la escuela, recinto y así, la escuela llega a convertirse en un centro de reflexión; la escuela ce no, esbota."²⁸

Lucia Lazotti se refiere a las funciones cerebrales como pensamiento convergente y pensamiento divergente y señala también la importancia que tienen en la educación artística.

"Se define como pensamiento divergente aquel tipo de pensamiento flexible, típico del individuo creativo, opuesto al pensamiento convergente, que es del individuo que aplica lo que ha aprendido de manera constante y repetitivo, el pensamiento convergente da una única respuesta a un problema. El pensamiento divergente, en cambio, relaciona de manera nueva e imprevisible los datos de la experiencia para encontrar soluciones múltiples."

"Las escuelas deberían ayudar a los alumnos en el desarrollo de ambas formas de pensamiento."²⁹

Otro autor "entiende por pensamiento convergente, al conjunto de proposiciones que a la vez procuran la objetividad (adecuación al objeto) y la aprobación de la comunidad social a la cual se pertenece; por pensamiento divergente, todas las formas de expresión plásticas, lingüísticas, etc., que buscan a la vez la afirmación de una subjetividad y los desvíos respecto a las normas reconocidas habitualmente por su comunidad social."

"Pero, pensamiento convergente y pensamiento divergente pueden muy bien sucederse uno a otro, o mejor, atraerse mutuamente en una oposición fecunda. Lejos de perjudicar al pensamiento científico, ese paso a la divergencia, si es consciente o controlado enriquece más la visión y la comprensión del arte."³⁰

Guilford sostiene "que en el comportamiento inteligente el sujeto tiene que identificar algún problema y seleccionar cuales informaciones y operaciones de entre las que dispone serían aquellas que se adaptarían mejor al problema que debe resolver; esto lleva al individuo al pensamiento convergente. En el comportamiento creativo, el individuo ya no se contenta con sólo utilizar lo adquirido; sino que se muestra

capaz de elaborar nuevos modelos de respuestas, de estructurar el campo del problema mismo y de provocar un corto circuito, cuyo resultado será una operación original y más eficaz, lo cual lleva al individuo a desarrollar un pensamiento divergente.³¹

"Al preocuparnos por el niño de hoy, pensamos en que debemos prepararlo para que pueda adaptarse a cambios muy rápidos para que sea capaz de encontrar soluciones frente a situaciones nuevas; capaz de asimilar y comprender los valores esenciales del espíritu humano en medio de un ambiente prodigioso de lo contrario; de autoafirmarse como ser individual-social, sin caer en el estereotipo acostumbrado que hace a los seres humanos: pasivos, uniformes, pasivos e irreflexivos."

"Es muy importante que los educadores entendamos la etapa preescolar como definitiva y trascendente porque es durante la edad preescolar cuando el cerebro humano se dispone o se atrofia para las facultades intelectuales y artísticas más elevadas."

"El cerebro infantil (órgano de la memoria, de la conciencia, del aprendizaje y de las emociones) madura en un 70% antes de los 3 años de edad. Es en este período por consiguiente cuando la riqueza y variedad de estímulos llega a andar zonas neurales que posibilitan el desarrollo de un mayor número de facultades y capacidades."

"Munke el crecimiento y maduración del cerebro son procesos biológicamente determinados, la estimulación que cada niño recibe del medio ambiente determina la calidad y el ritmo de tales procesos."

"Sensopercepciones, afectos, conceptos, son alimentos del cerebro infantil."³²

son pocos los maestros que conocen y aplican teorías sobre el funcionamiento del cerebro, los términos convergente y divergente podríamos decir que son casi desconocidos por los docentes.

Los maestros se dejan llevar por la subjetividad y conocimientos adquiridos por la práctica docente.

2.4. LA IMPORTANCIA DEL SIMBOLO

"Para que la supervivencia biológica sea posible la mente en libertad tiene que canalizarse a través de las válvulas del cerebro y el sistema nervioso. Lo que sale por el otro extremo es un insignificante chorrito de conciencia, de la clase de conciencia que nos ayuda a mantenernos vivos en la superficie de este planeta. Para formular y expresar los contenidos de esta conciencia reducida, el hombre ha inventado y perfeccionado los sistemas de símbolos e implícitas filosofías que llamamos lenguaje."³³

El surgimiento del individuo con tendencias hacia lo visual y artístico de aquél que no lo es se da en el mismo momento, cuando los símbolos y el lenguaje dominan la actividad cognoscitiva y del pensamiento. Como se vio en el punto anterior, los niños con una mayor información visual logran superar la etapa del dibujo realista y la percepción de los objetos les permite formularse una concepción propia sin que la información pasada interfiera al momento de dibujar o crear.

Los niños que procesan la información visual dando una explicación verbal a las imágenes que reciben procuran evitar las concepciones artísticas y visuales.

Los símbolos aparecen al inicio del periodo preoperatorio o periodo de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento y que se extiende aproximadamente desde los dos años y medio hasta los siete años. Puede considerarse como una etapa a través de la cual el niño va construyendo las estructuras que daran sustento a las operaciones concretas del pensamiento, a la estructuración paulatina de las categorías de los objetos, del tiempo, del espacio y la causalidad, a partir de las acciones y no todavía como nociones del pensamiento. En este periodo enfrenta la dificultad de construir en el plano del pensamiento y por medio de la representación, lo que ya había adquirido en el plano de las acciones.

La función simbólica o capacidad representativa aparece como un factor determinante para la evolución del pensamiento. Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, personas, acontecimientos, etc., en ausencia de ellos.

Esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto.

A lo largo del periodo preoperatorio, la función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo.

Los símbolos son signos individuales elaborados por el mismo niño sin ayuda de los demás, y generalmente son comprendidos solo por él mismo ya que se refiere a recuerdos y experiencias íntimas y personales. Los signos, a diferencia de los símbolos son altamente socializados y no individuales; están

comuestos de significantes arbitrarios en el sentido de que no existe ninguna relación con el significado y son establecidos convencionalmente según la sociedad y la cultura.³⁴

Una de las formas en que se manifiesta el símbolo es a través del dibujo, por medio del cual el niño intenta imitar la realidad a partir de una imagen mental formada por lo que sabe del objeto, hasta poder representar al mismo objeto, esto es, incorporando progresivamente aspectos objetivos de la realidad.

Progresivamente, a través de muchos momentos intermedios el niño va llegando a la construcción de signos, cuyo máximo exponente es el lenguaje oral y escrito tal y como lo utilizan los adultos.

Sin embargo, estos mismos símbolos intervienen en el desarrollo de la actividad artística.

Puesto que, al momento de dibujar, se tiene ya una información visual sobre aquello que se va a dibujar, los niños, en vez de dibujar lo que ven, dibujan lo que saben, no aceptan detalles; y no es porque no tengan la habilidad de dibujar, sino que hay una interferencia entre lo que ven y lo que saben.

El niño adquiere los símbolos a través del juego.

"La imitación aparece a temprana edad en el niño, para Mallon es el conjunto de movimientos producidos en coincidencia con los de las personas u objetos que se mueven frente a él, como consecuencia de la necesidad orgánica de ejercitar sus músculos, articulaciones y de la emoción."

"Durante el periodo precedente a la imitación, el niño se prolonga en los objetos y personas, aún no ha integrado la noción del yo."

"La imitación, la ambulación y la palabra enriquecen la inteligencia del niño."³⁵

"Mas tarde surgen del acto las asociaciones entre imágenes y símbolos, una figuración matriz que podría formar cada vez mas el aspecto de un simulacro; pero hay todavía cierta distancia entre el y la representación pura."³⁶

"Aquí se presenta la imitación diferida, el niño evoca las imágenes y las reproduce sin tener modelos frente a él, puede continuar ayudándose de movimiento para imaginar objetos que están ausentes, aparecen los juegos de alternancia, encarna personajes modulando la voz para distinguirlos y al fin entra, hacia los tres años, al estadio del personalismo, durante el cual establece paulatinamente la diferencia entre el yo y el no yo, o sea entre su individualidad en formación y el medio exterior dotando a la personalidad infantil del rico caudal de posibilidades de acción y de evolución del pensamiento."

"El niño no utilizado hasta aquí los actos reflejos, los hábitos y la búsqueda de medios nuevos por tanteo y las combinaciones interiorizadas en su etapa sensoriomotora y entra a la función semiótica que presenta una unidad notable. Se trata de imitaciones diferidas, de juego simbólico, de dibujo, de imágenes mentales y de recuerdos-imágenes y el lenguaje, consiste en permitir la evocación representativa de objetos o de acontecimientos no percibidos actualmente ... que no se desarrollan ni se organizan sin la ayuda constante de la estructuración propia de la inteligencia."³⁷

"Del lenguaje ligado al acto inmediato y presente, el niño procede a la construcción de representaciones verbales de juicios de comprobación y no solo de juicios de acción, en donde se reconstituyen acciones pasadas, en un proceso mnemónico incipiente constituyendo así la función de representación."

"El juego que implica lenguaje e imitación, conduce a la comunicación con el mundo exterior y a un gradual proceso de socialización."

"La evolución de juego, imitación y lenguaje conjugados inician el proceso de integración progresiva de la inteligencia como tal, buscando un equilibrio que permita las representaciones cognoscitivas de un pensamiento preconceptual que es intermediario entre el símbolo, la imagen y el concepto."

"El lenguaje y la función semiótica han permitido, además de la evocación, la comunicación con un universo formado no tan solo de objetos sino también de sujetos a la vez exteriores y análogos al yo, sin embargo, dicha función no es suficiente para construir la operación mental, la cual requiere que el pensamiento del niño se descentralice no solo físicamente sino socialmente, es decir, que desaparezca su aislamiento comunicándose con las personas, no con los objetos."³⁸

"La aceptación de producciones simbólicas se presenta a consecuencia de que el niño recibe incansablemente acciones motrices físicas, y después de la euforia comienza a asociar estas acciones con imágenes mentales o con recuerdos; así, la acción motriz pura se convierte en generadora del juego simbólico espontáneo."³⁹

Después de que el niño ha vivido suficientemente el juego simbólico espontáneo, en algunas ocasiones se observa que juegan casi en silencio y que buscan otra cosa que hacer. Posteriormente, harán su aparición dos fases subsecuentes como parte de un proceso natural: la primera, impulsivo-destructiva y la segunda de organización-reconstrucción.

El conocimiento de estas fases ayuda a comprender con mayor profundidad al niño, a aceptar sus producciones y a tenerle confianza, así como a perder el miedo al caos, el desorden y la rebelión que en apariencia se despierta cuando se deja al niño crear libremente, a descubrir su manera particular de apropiarse

del espacio y de los objetos que tiene a su alcance.

"La primera fase impulsivo-destructiva lo lleva a liberarse de tensiones. Le permite relacionarse con toda su acción motora global, gritar, buscar sus límites corporales y expresarse dentro del espacio."⁴⁰

El niño aparentemente destruye, pero si se le permite vivir estos momentos entra en una segunda fase llamada organización-reconstrucción.

"En esta fase, organiza sus producciones para reestructurar su acción, asocia sus movimientos con sus recuerdos, su imaginativa; los enlaza mediante sonidos, frases o gestos particulares; aparece el juego simbólico espontáneo. El niño pasa de la actividad motriz simple, a la actividad del juego simbólico."⁴¹

La representación simbólica despierta la fantasía y da rienda suelta a hipótesis y conjeturas alimentando la curiosidad, la necesidad de saber y de conocer concretamente a través de la acción, para poder mediarle y compararse con el mundo exterior.

La simbolización que hace posible el paso del uso del objeto al uso de su nombre o símbolo viene dada por la elaboración de la ausencia del cuerpo materno mediante el juego.

Gracias al concepto de simbolización, el juego convierte en presente lo que está ausente. El uso del objeto en el juego crea un espacio llamado transicional, una tercera zona cuya elaboración se traduce en simbolización. El juego proporciona seguridad al niño, un control sobre la realidad y la posibilidad de desplegar todo su potencial creativo al tiempo que adquiere una autonomía afectiva e intelectual. En la dimensión lúdica el niño encuentra la base de la actitud que el adulto adoptará en su trabajo.

A este respecto, el juego infantil tiene la misma importancia que el sueño, en cuanto ambos permiten la satisfacción de nuestros deseos; el juego infantil induce la elaboración de conflictos preñados de angustia, hasta tal punto que el juego transforma la angustia normal en placer.

Así, han surgido numerosos talleres que ofrecen al niño un espacio de juego productivo y creativo, aunque lo ideal es que se

realicen actividades de carácter permanente, como parte del programa y no como simples talleres donde las actividades artísticas y creativas son organizadas en forma aislada.

Como se había mencionado en párrafos anteriores, el símbolo ocupa el puesto del objeto real o de la situación que expresa de modo arbitrario: los números se convierten en símbolos de cantidad y la palabra nace las veces del objeto designado.

Es importante señalar que la fase gráfica y la verbal sirven para ordenar las observaciones del niño a fin de que su significado no se pierda enseguida.

A la motivación para hacer se añade, por tanto, la motivación para leer las imágenes y comprender verbalmente la realidad.

Los intereses en el aprendizaje se ven enriquecidos por la confrontación del niño con argumentos de estudio e imágenes que pueden ser fotográficas y televisivas, que lo orientan hacia cosas y hechos distantes a él, en el tiempo y en el espacio.

El período de los 7 a los 11 años señala, desde este punto de vista, una etapa importante, resultado de la preparación de la fase anterior: la conquista del concepto, de la capacidad para clasificar en series objetos reales y simbólicos (palabras, números, etc.). Puede resolver problemas sin actuar sobre los objetos concretos, sino simplemente pensando, imaginando objetos o situaciones concretos.

El niño, que ha sido manipulador activo de los objetos materiales, de las imágenes, de los símbolos y después de los conceptos, en la fase operatoria-concreta, ha vivido unas condiciones válidas para afrontar el último y decisivo paso en este proceso: el pensamiento abstracto.

Sin embargo, a medida que el niño madura se pierde su habilidad para el dibujo y algunas expresiones artísticas.

2.5 ESTEREOTIPOS FIGURATIVOS

Los símbolos adquiridos durante la infancia permanecen hasta la edad adulta; en la segunda infancia, los niños repiten el mismo tema constantemente en sus dibujos con el afán de perfeccionarlos, posteriormente esta repetición lleva a la imposición de determinados esquemas.

Las personas, al llegar a la edad adulta se expresan gráficamente de manera infantil, estereotipada y convencional.

Los maestros tienen la difícil tarea de desbloquear y estimular la capacidad creativa de sus alumnos para poder así lograr los objetivos concernientes a la educación integral.



Fig. 12. Dibujo realizado por un adulto

En el campo pedagógico se discuten desde hace años los problemas de los estereotipos figurativos que representa el alumno, las causas de su formación se atribuyen a imposiciones ambientales, a modelos que el niño ha asimilado del exterior o bien, a automatismos gestuales, es decir, a una repetición de gestos iguales. Esta repetición facilita, por un lado, la expresión gráfica, porque la simboliza y la convierte en mecánica pero por el otro, no desarrolla ni los conocimientos ni la personalidad y bloquea su evolución, quedando bloqueada y estandarizada en automatismos que, una vez visualizados, se convierten en estereotipos figurativos.⁴

El estereotipo es la repetición de formas convencionales y, como tal, indica una situación de sojera, de no creatividad, de repetición de lo ya conocido. El estereotipo puede constituir psicológicamente una situación de representación figurativa reconfortante.⁴²

El niño repite los esquemas gráficos por mera satisfacción visual, es una repetición inconsciente; el pensamiento creativo que empuja al cambio puede provocar ansiedad, lo que resulta intolerable para algunos niños.

El estereotipo puede constituir una defensa contra el ansia, así como podría convertirse en la base de nuevas organizaciones que el menor precisa.

El niño busca equilibrio y seguridad, frente a factores del medio que desconoce adopta actitudes defensivas. El estereotipo es una de ellas. La educación artística puede aportar una contribución válida para la formación del niño, para que adquiera seguridad frente a lo desconocido y aumente su creatividad.

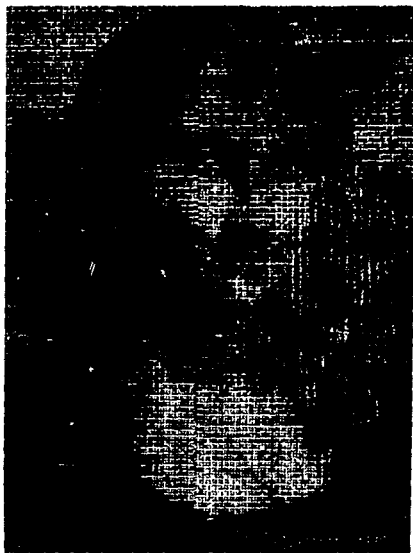
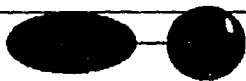
Cabe hacer notar que cuando se pretende la remoción mecánica de los estereotipos figurativos se corre el riesgo de inducir a los alumnos a substituir los esquemas infantiles por nuevos estereotipos más evolutivos. Lo importante es desarrollar una educación perceptiva, esto exige una didáctica que lleve al desarrollo global.

El camino para desbloquear ciertas situaciones ya establecidas no es fácil y el resultado impredecible, por lo que los maestros prefieren adoptar una actitud pasiva frente al problema, debido también a que ellos, los maestros, experimentan, al igual que sus alumnos, la misma ansiedad frente a las actividades artísticas por su incapacidad para motivar situaciones creativas.

CITAS

1. Read, Herbert.- Educación por el arte. Pag. 120
2. Faore, Aurelien.- Escuela activa experimental. Pág. 87
3. Ibid. Pág. 88
4. Ibid. Pág. 88
5. Ibid. Pág. 89
6. Ibid. Pág. 91
7. Ferriere, A. La escuela activa. Pag. 49
8. Edwards, Betty.- Aprender a dibujar. Pág. 77
9. Ibid. Pág. 59
10. Ferrari, Aldonza de.- Primerito. Pág. 52
11. Montessori, Maria.- El niño, el secreto de la infancia. Pág. 31.
12. Lark-Horovitz, Betty y otros.- La educación artística del niño. Pag. 35
13. Koppitz, Elizabeth.- El dibujo de la figura humana en los niños. Pág. 13
14. Ibid. Pág. 16
15. Honmann, Mary y otros.- Niños pequeños en acción. Pág. 19
16. Gran enciclopedia de la psicología. Artemisa. Semanal. México, 1984. Vol. 1. Fascículo 6. Pág. 116.
17. Read, Herbert.- Op. cit. Pág. 79
18. Faore, Aurelien.- Op. cit. Pág. 20
20. Ferrari, Aldonza de.- Op. cit. Pág. 147
21. Edwards, Betty.- Op. cit. Pág. 26
22. Gran enciclopedia de la psicología. Op. cit. Pág. 171
23. Edwards, Betty.- Op. cit. Pág. 28
24. Ibid. Pág. 29
25. Ibid. Pág. 29
26. Ibid. Pág. 30
27. Ibid. Pág. 37
28. De Oliveira Lima, Lauro.- Mutaciones en educación. Vol. 1
Contraportada.
29. Lazzotti, Lucia.- Comunicación visual y escuela. Pag. 21

30. Best, Francine.- Hacia una didáctica de las actividades motivadoras. Pag. 97
31. Selchovich, Galia.- Hacia una pedagogía de la creatividad. Pag. 34
32. Hohmann, Mary.- Op. cit. Pag. 13
33. Huxley Aldous.- Las puertas de la percepción en: Edwards, Betty. Op. cit. Pag. 37
34. SEP.- Programa de educación preescolar. Pag. 26
35. SEP.- Programa pedagógico para niños de 4 a 6 años. Pag. 20
36. Ibid. Pag 21
37. Ibid. Pag. 21
38. Ibid. Pag. 23
39. SEP.- Actividades psicomotrices en el Jardín de Niños. Pag. 29
40. Ibid. Pag. 32
41. Ibid. Pag. 33
42. Lazzotti, Lucia.- Op. cit. Pág. 57



CAPITULO 3
LA EDUCACION ESTETICA

3.1. ADQUISICION E IMPOSICION DE VALORES ESTETICOS

La educación estética puede ser definida como "la conciencia y el goce inteligente de los objetos de artes, incluyendo en cierta forma la sensibilización hacia sus valores estéticos, como también la discriminación de sus diversas cualidades."¹

Es, también, la parte activa de la percepción, que interrelaciona al individuo con su medio ambiente.

Jean Claude Forquin considera la educación estética como "un aprendizaje de las apariencias."²

A pesar de las diferentes definiciones que se han dado sobre la educación estética, se tiene un concepto erróneo de la misma pues la educación estética no sólo se refiere a los museos y otros lugares específicos, también entran en juego los valores culturales, los cuales "cambian ... porque cambian las necesidades del hombre."³

Sobre esto leemos: "Un objeto de arte es considerado como tal si satisface los postulados básicos de la filosofía en cuestión. La introducción filosófica señala los medios para obtener cierto conocimiento del concepto infantil de lo bello el cual va cambiando con la edad:

- a) El niño pequeño aprecia unidades reducidas y simples;
- b) El niño muy pequeño no separa sus actividades de la apreciación estética de los objetos;
- c) El niño mayor proyecta su estado emocional sobre el objeto artístico;
- d) El niño pequeño mide el valor estético de un objeto de arte por su apreciación, ser bello, ser bueno es uno, el criterio estético de los niños es distinto al de los adultos."⁴

Montessori da su punto de vista sobre la educación estética y manifiesta su interés por un entrenamiento previo para lograr así la perfección estética, entendiéndola por perfección estética un objeto u obra bella, sin considerar las normas estéticas que son la expresión de diferencias en cuanto a disposiciones temperamentales, psicológicas, sociológicas e ideológicas: "... los juicios de valor son el mismo tiempo imposibles de evitar, difíciles de justificar, y casi inconscientes. Cada

cual maneja las normas de lo bello como si se tratase de ideas claras y distintas: en la practica social diaria el arte es dominio privilegiado de la creencia, y seria facil mostrar los multiples y notables acercamientos entre el discurso estetico y religioso. Las mas de las veces el juicio estetico se utiliza independientemente de aquello en que se funda.⁵

Francine Best sustenta que: "La educación de la percepcion es uno de los componentes esenciales de la educación estética."⁶

Es importante tomar en cuenta que "la belleza no es atributo de los objetos sino de uno mismo, es el adjetivo calificativo que le damos a las cosas y objetos que nos rodean."⁷

Aquí entra en juego el gusto que interviene en la apreciación artistica. "El buen gusto se podría definir, probablemente, como aquello que alegraría el critico de arte, y el individuo sin educación tendría que ser considerado con poco o ningún gusto."

"Pero naturalmente, esto está vinculado con la cultura y es obvio que actualmente no apreciamos en los objetos las mismas cualidades que admiraban nuestros abuelos. Cada época tiene sus propias peculiaridades, y estas diferencias culturales suelen aniquilar las reglas establecidas sobre el buen gusto. Que un objeto bello es una alegría perdurable es un dicho que rara vez se escucha hoy en nuestra cultura tan rápidamente variable."⁸

Tal es el caso del comic. El comic, antes del pop art era considerado como un producto artesanal, subestimado por los artistas del momento, después del pop art el comic se hizo merecedor no sólo de la atención de artistas e intelectuales sino de profundos estudios de semántica y lingüística.

Podemos afirmar que la educación estética es el resultado de la observación y la sensibilidad y no de una supuesta enseñanza estética bajo criterios del llamado buen gusto, puesto que, como ya habíamos señalado "las pautas de belleza están cambiando continuamente ... el gusto y las normas estéticas de nuestro tiempo están influidos por muchas variables."⁹

Por esta razón, "El desarrollo de la conciencia estética debe estar mucho más vinculado con el individuo que con la imposición de ideas, términos o ciertas enseñanzas."¹⁰

En la escuela primaria no se fomenta en los niños el sentido del valor estético, los maestros se limitan a señalar lo que es bello, lo que determinan los libros como válido. Si se fomentará la educación estética, las visitas a museos y galerías dejarían de ser algo obligado y se convertirían en actividades placenteras.

Hay autores que afirman que la educación estética es exclusiva de unos cuantos conocedores y que no puede ser fomentado el gusto e interés por asistir a exposiciones, conocer museos, apreciar la fotografía, etc., pero al igual que la expresión plástica es un proceso de desarrollo; la educación estética también se da paulatinamente en diferentes etapas del desarrollo del niño. "la iniciación estética de los niños pasa necesariamente por fases de aprendizaje."¹¹

"En la edad preescolar, la educación estética consiste en estimular la percepción sensorial. Reconocer formas y colores, discriminar figuras de fondo, ordenar por tamaños, ubicación espacial, diferenciar texturas, sonidos y volúmenes son algunos de los aspectos importantes, que tienden a crear las primeras preferencias. En la escuela primaria, además del reforzamiento de los puntos antes mencionados, la educación estética promueve la profundización en el conocimiento de los objetos."

"Percebir diferencias y similitudes, observar detalles, asociaciones con conceptos e integrarlos en un trabajo propio, son elementos importantes para el desarrollo integral del niño."¹²

"No es cuestión de hacer del niño un bailarín, un músico profesional o un pintor que viva de su arte, sino de formarle el gusto, el deseo de todas esas formas artísticas, permitiéndole desarrollar sus propios poderes creadores."¹³

No existe una regla general que permita declarar una obra como artística. Además, existen una serie de definiciones sobre lo que es el arte. No vamos a profundizar en un determinado concepto o ideología o encontrar las variantes y contradicciones que cada autor tiene con respecto a su teoría, de lo que es para él el arte. Lo que sí es importante señalar es que todos concuerdan en que el arte es la expresión, el sentimiento de cada ser. La interpretación del individuo de lo que le rodea.

Partiendo de esta premisa, se les ha llamado actividades de expresión al canto, la pintura, el grabado, el dibujo y no

actividades artísticas por considerar el resultado de estas actividades con poco valor estético.

Fanny Schuller en su tesis La importancia de la expresión plástica en el desarrollo del niño, haciendo alusión a los dibujos infantiles menciona que dichos trabajos no pueden ser catalogados como obras artísticas, más bien como vehículos de expresión.

No pretendo afirmar que los dibujos, pinturas, grabados, etc., realizados por los niños sean arte. Lo que sí es importante tomar en cuenta es que los valores estéticos varían.

Desde este punto de vista, debemos criticar cierta tendencia existente en las escuelas e incluso en ciertos educadores, a confundir los valores del arte y la construcción mecánica. Arte y mecánica no deben ser tratados por separado. Ambos deberían ser tratados como distintos medios para la expresión de la actividad estética.

Debe de haber una comprensión intuitiva del hecho de que la belleza y la utilidad, cada una en su grado más elevado, no pueden concebirse por separado.

Las formas de educación estética se eliminan progresivamente a medida que la educación se confunde con una preparación activa para la vida. Comenzando desde las primeras etapas, encontramos que las actividades artísticas, por ser fácilmente asimilables a las actividades lúdicas, ocupan un lugar importante en el Jardín de Niños.

En los siguientes periodos escolares las actividades estéticas se hacen presentes a través de materias aisladas de otras asignaturas de carácter lógico.

3.2. SUPERVIVENCIA DE LO VISUAL

Es en el periodo preescolar donde se hace uso de diferentes actividades artísticas para lograr el aprendizaje más que en otras etapas de la escuela obligatoria. Sin embargo, el docente debe tener cuidado en el momento de evaluar el resultado de dichas

actividades; debe de tomar en cuenta, como se expuso en el punto anterior a este capítulo, los diferentes móviles que entran en juego con respecto al valor estético.

Los niños, al ingresar a la primaria, experimentan cierta ansiedad y la adaptación a la misma se torna difícil y confusa debido al cambio en la forma de enseñanza. El juego, la música, el dibujo y la dramatización son sustituidos por actividades de carácter lógico y verbal.

La imaginación, la visualización, la fantasía, no son tomadas en cuenta como factores que puedan ayudar a la adquisición del conocimiento numérico y lingüístico, lo que constituye para el niño una verdadera contradicción. Las imágenes mentales van perdiendo fuerza a medida que el niño avanza en los grados escolares debido a que los objetos van perdiendo interés frente al niño.

Según Calvin, una imagen mental es "una actividad de la conciencia en la cual un objeto de sensación se experimenta como no inmediatamente presente."¹⁴

La tendencia imaginativa es entre la gente cuerda mucho más común de lo que se supone generalmente. En los comienzos de la vida diferenciar entre el mundo real y el mundo visionario parece constituir una dura lección para un niño imaginativo. Si los demás se burlan de sus fantasías y las desalientan continuamente, el niño adquiere pronto el poder de diferenciarlas, cualquier incongruencia y no conformismo es rápidamente advertido, las imágenes se descubren y se desacreditan, y ya no se les presta atención. En esta forma, la tendencia natural a verías se ve empobrecida por la represión."

"La verdadera función de las imágenes se cumple solo en los primeros años del desarrollo mental, cuando conservando y elaborando datos sensoriales acentúa para el niño el significado de la situación estimulante y le permite confeccionar sus respuestas de adaptación."¹⁵

En estos primeros años, el niño se encuentra en la fase eidética, entendiéndose por eidético (eidos-imagen) a aquellas imágenes mentales que se caracterizan por su excepcional claridad e intensidad perceptiva, las imágenes eidéticas se asemejan a alucinaciones, pero no debe considerarseles como fenómenos patológicos. Estos fenómenos provocan en el niño confusión al tratar de diferenciar la percepción de la imaginación mnémica y

postimagen. Los individuos eidéticos son aquellos en quienes dicha característica infantil perdura en años posteriores.

"Las investigaciones sobre la estructura de la personalidad del niño en la fase eidética del desarrollo han demostrado que el paralelo más aproximado a la estructura de la personalidad del niño no es la estructura mental del lógico, sino la del artista."¹⁶

"Lo que tales afirmaciones sostienen es que pueden idearse métodos educativos que aseguran que la fase eidética y toda la estructura mental que la acompaña, en particular la estructura perceptual que le es peculiar, puede ser conservada en los niños mayor tiempo que el acostumbrado."¹⁷

El niño, al evocar, definir y coordinar las imágenes mentales estimula el uso creador de las imágenes, proceso que se conoce como imaginación. Esta actividad incluye el uso productivo de material sensorial que conduce al descubrimiento científico; el ensueño y la fantasía son, también, indispensables en la actividad creadora.

"Hay entre el sueño y la actividad creativa algunas semejanzas interesantes y también vínculos importantes. Mackenzie muestra que en los sueños la mente parece estar en cada momento tratando de organizar en forma suficientemente significativa sus experiencias a fin de permitirnos sentir, comportarnos con coherencia."¹⁸

"Los sueños cumplen una doble función: formular y resolver problemas. El arte también se relaciona con el planteamiento de problemas y su solución. Las actividades artísticas, al tener profunda conexión con el inconsciente, ayudan a integrar sus movimientos espirituales con el proceso mental consciente y de este modo también con el mundo exterior. En cierto sentido, el arte es la prolongación del sueño a la consciencia; manera de soñar vigilante y de solución de problemas."

"Esta relación se esclarece más si reparamos en que los sueños son, principalmente, de naturaleza visual y gráfica y que poseen contenido emocional."

"Cuando se sueña despierto, se construyen fantasías que no solo poseen matiz emocional, constituyen también el proceso de imaginación consciente. Los sueños desembocan, naturalmente, en obras de arte. La imaginación es una función unificadora poderosa, reúne imágenes mentales y emotivas, las relaciona en varias formas y se fortalece con el estímulo y el ejercicio."

"El arte infantil pertenece a una clase de actividad conceptual infantil y debe ser respetada por los maestros."¹⁹

"El niño crea subconscientemente ... Todas las grandes obras han surgido del subconsciente. El arte,

cosas ya se seca más porque está siendo suplantado por el intelecto, y ya pocos producen del subconsciente. Mucho ha pasado el tiempo del arte. En su lugar vendrá, probablemente la técnica."⁴⁴

Se ha negado la posibilidad de entrenar la imaginación en el sentido artístico. Ballard manifiesta que "es un don natural como la memoria fisiológica y tan incapaz de alteración como esta, la poseemos o no la poseemos."⁴⁵

"La representación simbólica, la utilización del llamado conocimiento figurativo en la forma de imágenes mentales e imitación, ha evolucionado de las acciones del período sensoriomotriz (del primer año y medio a los dos años de vida)."

Los preescolares se encuentran poderosamente motivados para ejercitar estos procesos simbólicos, de la misma forma en que están programados por los patrones heredados para ejercer sus capacidades de uso y aprendizaje del lenguaje. Los niños en edad preescolar disfrutan imitando, simulando, dibujando o haciendo modelos de las cosas reales mediante bloques o barro, pues a través de estas actividades pueden ejercitar su habilidad para representar el mundo. Están aprendiendo a distinguir los símbolos o representaciones de las cosas, aunque algunas veces les es difícil diferenciar la fantasía, la magia, los sueños y la simulación de las realidades."⁴⁶

Lo anterior nos demuestra que si es posible entrenar la imaginación o bien, desbloquear la habilidad de imaginar. Sin embargo, algunos educadores opinan que no debe estimularse la imaginación en exceso pues se tienen, como resultado, conductas psicópatas o autistas en los niños.

Pero se trata, no tanto de despertar una facultad atrofiada o de fortalecer una capacidad debilitada, sino de ejercitar una facultad natural, una facultad poseedora de una función biológica de suprema importancia.

Sobre la imaginación "Hay que distinguir varios tipos de imaginarios y sobre todo discernir entre lo imaginario de la memoria (memoria imaginaria en la ensañación del pasado); lo imaginario como expresión de los temas y de los esquemas de la afectividad y del subconsciente y la imaginación activa que permite superar el dato y lo real para acceder a lo superreal, la prospectiva de la operación a realizar, la experimentación a llevar a cabo ... el mundo a construir."

"En esta última forma sobre todo, la imaginación se revela en su misma esencia, que es la capacidad de desordenar al hombre de lo real actual, del automatismo, para vagar en lo posible, en lo irreal, en el por que no. A ese nivel es quizá el pensamiento mismo y el auxiliar natural de la razón."

"Lo imaginario, considerado como un valor que orienta a un sujeto para componer representaciones sensibles que sean la copia de objetos o de situaciones vividas, se emparenta a la creatividad. Los autores han investigado el proceso de tal actividad."¹³

"¿Cúe que se conoce ese poder de sustraernos a las influencias del medio que actúa en nosotros, de poner por un momento entre paréntesis lo que llamamos la realidad para dejarnos adresar en cuadros irreales?"

"Estos cuadros irreales, producto de lo imaginario, son los que consideramos creativos, por oposición a la realidad."

"El que lo imaginario sea tomado como criterio de creatividad y preferido a lo real nada tiene de asombroso ni de nuevo. Antes de que existiera el término creatividad, el estudio de la creación era abordado bajo las rubricas dispersas de la imaginación, la invención, el genio ... Existe un estrecho parentesco entre lo imaginario y el producto creado o creativo. Osborn considera la imaginación como el principio matriz de toda actividad creadora; le asigna dos funciones: la primera consiste en encontrar ideas materiales; la segunda en transformar lo que se ha encontrado."

"Lo imaginario es un criterio para descubrir la creatividad de un producto."¹⁴

"El escolar cuyos poderes imaginativos no han sido encauzados mediante la convergencia, la sistematización de lo real, es capaz de una visión personal y de una expresión creadora de esta visión, si es cierto que la creatividad es un factor totalmente innato al igual que la inteligencia general."

"El análisis de todos los test psicológicos lleva a la conclusión de que la facultad creativa normalmente está repartida y cada uno de nosotros posee esta facultad en un grado más o menos elevado y nuestra eficiencia en materia de creatividad es variable en función del empleo de nuestra energía mental que en función de nuestro talento innato."¹⁵

"Para numerosos investigadores, la originalidad sería el criterio clave del producto creativo y sinónimo de novedad."

"Inurstone y Stewart sostienen que el producto no tiene que ser nuevo en sí, sino nuevo para quien lo ha creado."¹⁶

Segun estos autores el verdadero creador no es el que inventa sino el que descubre.

Una de las principales dificultades "estriba en definir sin excesivas ambigüedades como se puede reconocer al individuo creador del que no lo es. Ciertos autores no se han apartado del acostumbrado criterio de designar como creativos a aquellas personas que se han afirmado de manera especial en el ámbito de la producción artística (pintores, arquitectos, escritores) o de la producción científica (ingenieros, físicos, matemáticos, etc.)."

Guilford explica parcialmente el hecho mental llamado creatividad, que presenta algunas características típicas porque:

- a) Produce numerosos y variables elementos en el caso de las ideas, aunque no enlazados en organizaciones capaces de resolver eficazmente los problemas;
- b) Introduce mejoras situacionales, incluso allí donde los datos se encuentran estructurados de manera suficientemente buena y eficaz;
- c) Produce ideas nuevas, es decir, insólitas, no comunes entre la mayoría de las personas.*

*fuede señalarse la fluidez como uno de los procesos mentales más abiertamente relacionados con la productividad de crear. Se entiende por fluidez la capacidad de producir un conjunto de ideas, sin referencia a su calidad, a partir de un determinado estímulo. Consiste en el flujo de ideas que se desencadena cuando una situación solicita las actividades del pensamiento.²⁷

Como ya hemos mencionado, el sistema educativo deriva de una tradición lógica, solamente se concibe la realidad como un sistema de conocimiento formal.

No sugerimos que un modo integral de pensamiento excluya al pensamiento lógico, pero resulta evidente que un entrenamiento dirigido exclusivamente hacia el pensamiento lógico produce un tipo incapaz de actividades imaginativas y de goce sensorial.

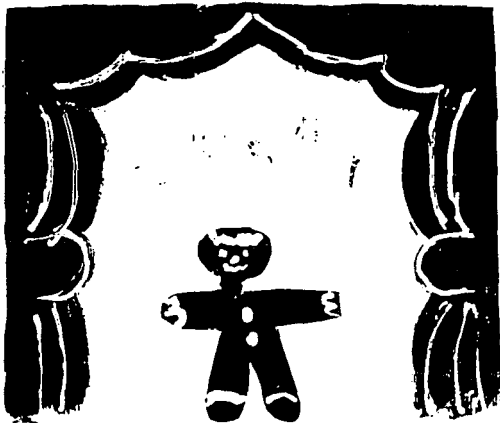
Lo visual sobrevive, a pesar del sistema educativo y se manifiesta en los individuos a través de diferentes expresiones artísticas.

La educación manual se propone ejercitar al individuo, es decir, hacerlo productivo, lo que le permitirá, a la larga, incorporarse fácilmente al sistema económico y social vigente; la educación manual se preocupa más por adiestrar olvidando los valores estéticos y desechando la imaginación.



. U
 itic m
 ton.
 bajo
 da
 paña
 "arrastra
 eso que la
 cuna del to
 las Ventas, la
 portante" del
 en México, sin
 vertimos más y
 con JORGE GUTH
 GUEL "Armillito" y





Para que lo artístico y lo visual sobrevivan es preciso proporcionar al alumno nuevas situaciones comunicativas, nuevos instrumentos lingüísticos como son líneas, colores, ritmos, superficies, que enriquezcan su imaginación, así como una ejercitación visual.

Es necesaria una sensibilización visual que no consista en ver, sino en observar, entendida ésta como la aplicación de las actividades mentales de reflexión, clasificación y análisis, la sensibilización táctil que establezca experiencias de las formas, las texturas, los contrastes, la temperatura, etc.

Para obtener lo anterior se deberá:

CAPÍTULO 3

Crear un ambiente educativo estimulante, cordial y entusiasta para que todos lo involucrados dejen aflorar su propia personalidad.

Ayudar al niño a encontrarse a sí mismo por medio del desarrollo.

Evitar la uniformidad de las tareas, para no anogar lo espontáneo y original del pensamiento infantil.

Motivar la inventiva.

Alientar la participación y la iniciativa.

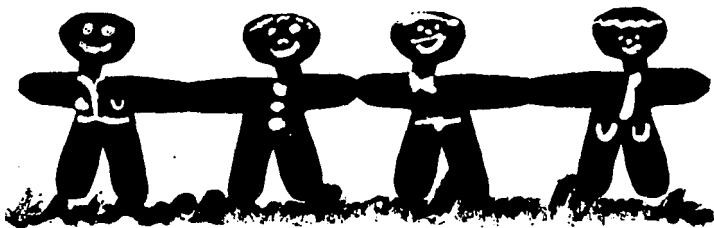
Valorar lo original.

Estimular al niño para determinar sus propias metas y encontrar con él los medios para lograrlas.

Proponer situaciones problemáticas para que los niños ejerciten la reflexión y la inventiva.

Mantener despierta la curiosidad y el espíritu de aventura, así como la capacidad de admiración de los hechos y ante ellos y de los fenómenos de su entorno.

Algunos de los errores más comunes que cometen los maestros en la educación artística y que deben evitarse son:



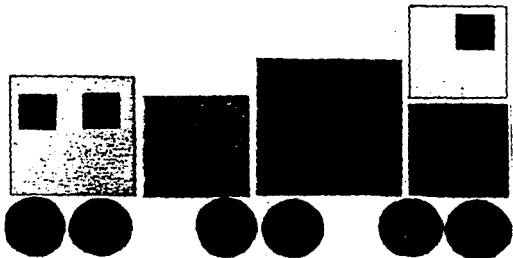
Las actividades artísticas no se producen para satisfacer los gustos del adulto o del maestro, que impone patrones o límites.

Dar libertad al niño para crear no es dejarlo hacer lo que quiera. Se requiere que los docentes tengan una constante preparación, mantenerse al día en cuanto a materiales, teorías, técnicas, etc., que sobre arte y educación se propongan, así como la experimentación por parte de los docentes de los diferentes materiales y realizar diferentes ejercicios que le den mayores posibilidades a los niños para ejercitar su coordinación visomotora.

Un último error que se comete muy a menudo y cuyos resultados pueden ser nefastos para la seguridad del niño, es calificar sus trabajos o compararlos con otros. En lugar de criticarlos es mejor darle algunas sugerencias y animarlo a que realice nuevos trabajos para que así, adquiera mayor seguridad en lo que hace.

Se pueden realizar ejercicios como unir puntos, colorear dentro de diferentes figuras, realizar composiciones con figuras geométricas, etc.

Sin embargo, es importante que estos ejercicios sean una forma de enriquecer la visualidad, ejercitar su coordinación motora, acercarlos a la manipulación libre de objetos y de diferentes materiales como pintura, crayolas, yeso, plastilina, barro, acuarelas, estambre, etc., que les permitirá crear libremente y no convertirlas en algo restrictivo por lograr la



perfeccion técnica. Por ejemplo, el recortar siguiendo una línea o colorear sin salirse del cuadro. Los ejercicios así concebidos en vez de constituir una actividad placentera se convierten en momentos de gran tensión y pueden producir ansiedad, lo que lleva a bloquear la capacidad que posea el niño.

Lo importante es la experimentación y la solución práctica a un determinado problema a través de la manipulación de diferentes materiales y el conocimiento de la técnica (proceso que tiene gran similitud con el del diseño gráfico donde se da solución a un determinado problema de comunicación).

Así, el niño se enfrenta a dar solución a como podríamos representar un helicóptero, con palitos, con una caja, con cartón o con una esfera de unicel.

¿CÓMO LO HACEMOS?

Dibujamos el helicóptero, lo recortamos, lo pintamos y con los palitos hacemos las hélices.

Definitivamente, para llegar a este momento en que al niño no se le motiva a participar en las actividades o a crear e imaginar, sino que él mismo determina que se debe de hacer, a que vamos a jugar, a proponer reglas, acatarlas, hacer valer su opinión no solo frente a sus compañeros, también frente a los adultos que conviven con él, debemos primero proporcionarle al niño la oportunidad de experimentar.

Al principio, el niño necesita de motivación por parte del maestro, posteriormente, él sólo ira proponiendo nuevas actividades y materiales.

Se pueden contemplar dos periodos: un primer periodo de preparación y un segundo periodo de expresión libre. Dentro del periodo de preparación las actividades son dirigidas, más no impuestas. Dirigidas significa que el maestro proporcionará al niño toda la información sobre la existencia, uso y conservación de los materiales y el manejo de la técnica más no cómo debe nacerse un dibujo o cómo debe quedar un collage, acuarela, etc.

Los grandes pintores como Picasso y Van Gogh pasaron por un periodo en el cual se dedicaron a aprender las diferentes técnicas y la composición.

El segundo periodo es un resultado lógico del primer periodo, siempre y cuando el educador haya dado pauta a la experimentación y libre manipulación de los objetos.

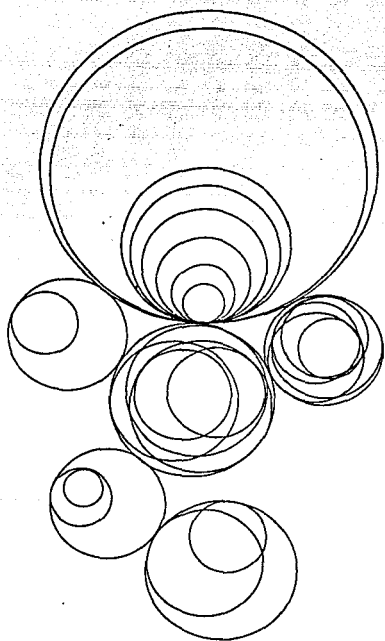
De lo contrario, el segundo periodo resultará repetitivo. El niño se concretará a repetir lo que realizó en el periodo de preparación.

Este tipo de aprendizaje constituye un mero entrenamiento, el niño aprende la respuesta, no razona sobre el problema que se le presenta. Puede realizar la primera parte pero no la segunda.

Antes de la realización de ejercicios de líneas, colores, superficies, ritmos, es importante que el niño ubique las diferentes partes de su cuerpo y su cuerpo mismo para que vaya estructurando el espacio circundante y pueda conocer las relaciones que los objetos guardan entre si y en relación a él mismo; de esta forma adquirirá nociones de dirección y de distancia.

Y como la noción de espacio se adquiere simultáneamente con la noción de tiempo, tomará conciencia también de las nociones de antes y despues.

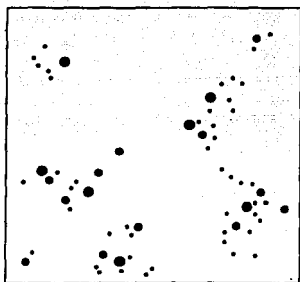
La hoja en la cual el niño debe trabajar representa un espacio caracterizado por su tamaño, líneas, margen, en el cual debe reproducir grafías. Los ejercicios gráficos le ayudarán a conocer, explorar y experimentar no sólo en el espacio que le ofrezca una hoja o cartulina, comenzara a buscar otras opciones y a crear obras tridimensionales.



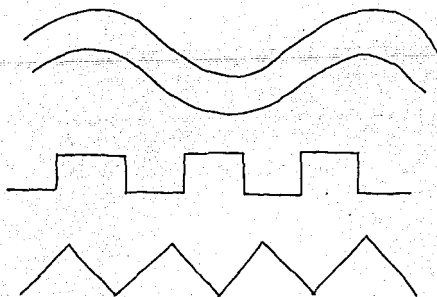
Los ejercicios que pueden realizarse son:

a) Ritmo

CAPÍTULO 3



b) Punto

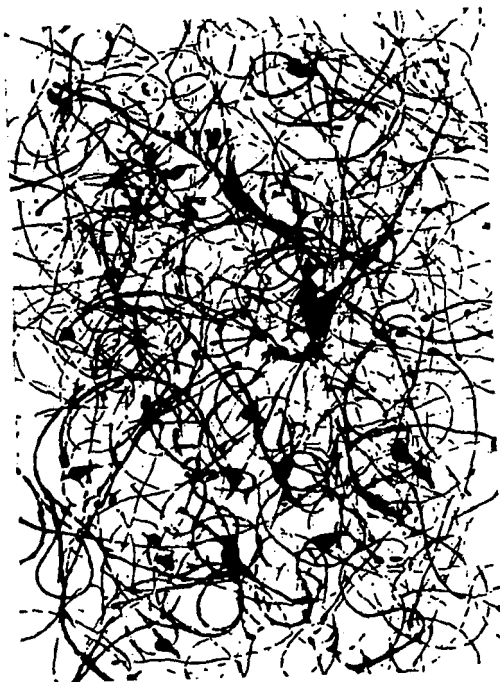


c) Línea



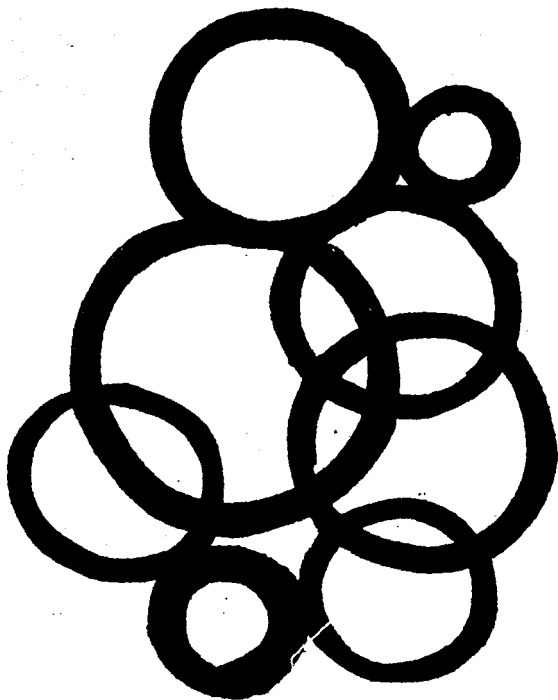
a) Mancha

CAPITULO 3



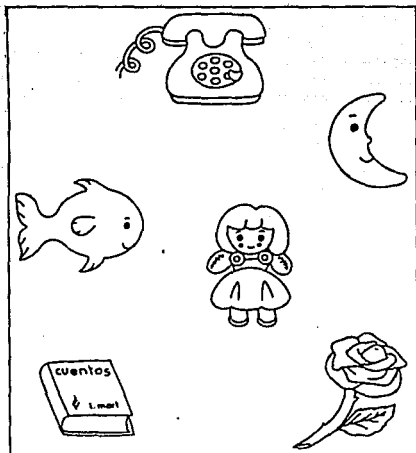
e) Textura

CAPITULO 3



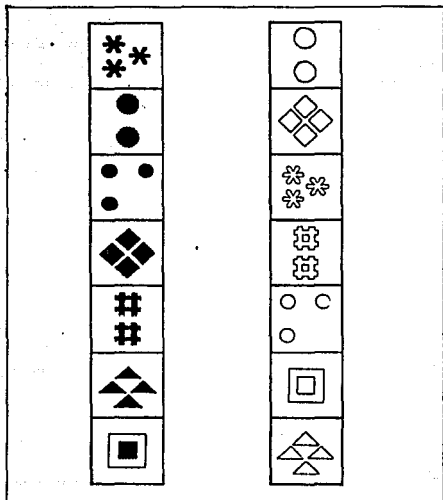
+) Juxtaposition

(Pillars)

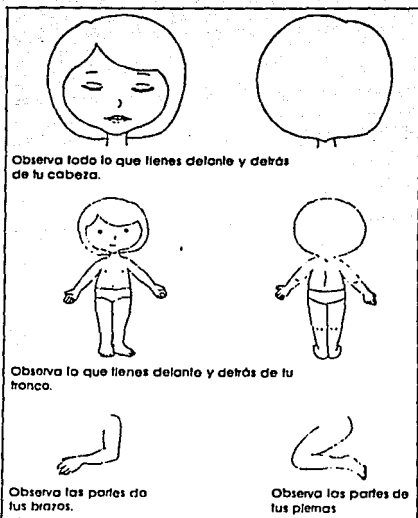


Observa cuidadosamente estas figuras.

g) Atención, memoria y retención



h) Discriminación de formas visuales



1) Ubicación corporal

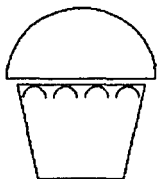
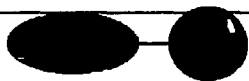
Además: construcción con bloques, modelado con plastilina y barro, oactilopintura, etc.

En el siguiente capítulo analizaremos los elementos del código visual.

CITAS

1. Lark-Horovitz, Betty y otros.- La educación artística del niño. Pág. 37
2. Porcher, Louis y otros.- La educación estética, lujo o necesidad. Pág.25.
3. Gorcillo, José.- Lo que el niño enseña al hombre. Pág. 23.
4. Lark-Horovitz, Betty.- Op. cit. Pág. 11
5. Porcher, Louis.- Op. cit. Pág. 15
6. Best, Francine.- Hacia una didáctica de las actividades motivadoras. Pág. 95
7. Aeronautica. Rock 101. 9:35 hrs. 18 de mayo de 1992. México
8. Lowenfelo, Viktor.- Desarrollo de la capacidad creadora. Pág. 340
9. Ibid. Pág. 348
10. Ibid. Pág. 347
11. Porcher, Louis.- Op. cit. Pág. 19
12. Schuller Slomiansky, Fanny.- La importancia de la expresión plástica en el niño. Pág. 58
13. Best, Francine.- Op. cit. Pág. 19
14. Read, Herbert.- Educación por el arte. Pág. 27
15. Ibid. Pág. 70
16. Ibid. Pág. 78
17. Ibid. Pág. 71
18. Hoylland, Michel.- Desarrollo del sentido artístico del niño. Pág. 5
19. Ibid. Pág. 7
20. Rodríguez, Josefina.- El arte del niño. Pág. 33
21. Read, Herber.- Op. cit. Pág. 86
22. Hohmann, Mary y otros.- Niños pequeños en acción. Pág. 21.
23. Desrosiers, Rachel.- La creatividad verbal en los niños. Pág. 18

24. Ibid. Pag. 19
25. Ibid. Pag. 23
26. Ibid. Pag. 23
27. Revista Gran enciclopedia de la psicología. Artemisa. Semanal. Mexicana, 1986. Volumen 1. Fascículo 7. Pág. 140.



CAPITULO 4
CODIGOS VISUALES
Y
ELEMENTOS CONSTITUTIVOS

4.1 SIGNOS, SIMBOLOS Y LENGUAJE VISUAL

El nombre, para su comunicación, se sirve de distintos lenguajes verbales o no verbales (visuales).

El medio que rodea al niño esta lleno de grafismos, saturado de grafismos.

El primer libro de cuentos en imágenes que llega a sus manos, la televisión, los anuncios de las calles, las señales de tráfico, etc., constituyen un lenguaje gráfico que de forma constante envía mensajes que el niño recibe a través del oído y la vista principalmente. Es fundamental disponer de códigos para la interpretación y posterior comprensión de dichos mensajes si no queremos que el niño primero y el adulto después, se sienta dominado por el cúmulo de estímulos que le bombardean de manera continua.

Es importante conocer las leyes y las técnicas que conforman los grafismos para posibilitar una mejor comprensión de los mensajes citados en ellos.

El lenguaje gráfico constituye un conjunto de signos con los que se pueden enviar y recibir mensajes.

Cualquier lenguaje, para poder comunicar, debe tener un código.

Un código comunicativo está formado por un sistema organizado de signos, de elementos (como sonidos, imágenes, etc.) que podemos contar con los sentidos y que transmiten ciertas informaciones a quienes los perciben. Cada signo se caracteriza por la presencia de un elemento perceptible por medio de los sentidos y de un elemento no perceptible (un concepto o una idea) al que se refiere. El primero se define como significante y el segundo como significado."

"Para su comunicación, el hombre utiliza distintos tipos de signos."

"Se pueden distinguir en base a la materia de su significante; así tenemos signos vocales, gráficos, gestuales, etc., o bien se puede definir en base al sentido que la persona utiliza para percibirlos: de esta manera, tenemos signos acústicos, visuales, táctiles, etc."

"casando en dichas clasificaciones, llamamos lenguaje visual al que utiliza los signos visuales." ¹

Un signo visual es "una asociación entre un significante que percibimos con la vista y un significado al que remite."

"Desde el punto de vista de la semiología existen subdivisiones entre signos intencionales y no intencionales, signos motivados y signos arbitrarios. Los signos intencionales son los emitidos por un emisor con la precisa intención de enviar un mensaje; los signos no intencionales son los que transmiten una información, sin que exista la intención de hacerlo. Como signos visuales intencionales citaremos, por ejemplo, un cartel publicitario o la imagen de un fila; ejemplos de signos visuales no intencionales son las huellas que un animal deja sobre el terreno, donde el significante (la huella) nos informa de un acontecimiento, sin que el animal tuviese la intención de informarnos."

"Los signos motivados son todos aquellos en el (sic) que existe una relación natural no establecida convencionalmente por las personas, entre el significante y el significado. En el campo visual, estos signos se definen como iconos y están constituidos por imágenes, dibujos y fotografías."

"Denominamos signos arbitrarios todos aquellos en que la relación entre significante y significado se establece de forma convencional por los usuarios de la comunicación. En el ámbito visual se consideran signos arbitrarios todas las señalizaciones de carreteras, los pasos peatonales, etc. Entre los signos arbitrarios que interesan a la comunicación visual podemos evidenciar los símbolos, en los que la relación entre significante y significado es motivada culturalmente." ²

Ejemplos de símbolos visuales en nuestra cultura: la calavera como símbolo de la muerte, el color negro como símbolo de luto.





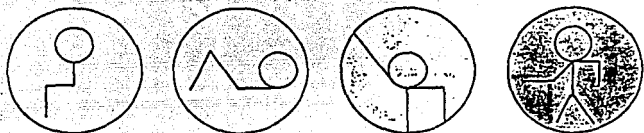
Los ejemplos de signos visuales intencionales

CAPÍTULO 4

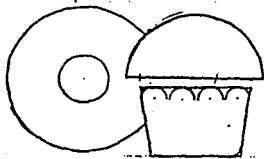


BICENTENARIO
DE LA REVOLUCION FRANCESA.

Ejemplos de signos arbitrarios



International symbols.



Todos los signos del código visual se captan perceptivamente.

Según este código, los puntos, las líneas, los colores, las luces, las superficies se colocan como elementos estructurales básicos de la composición visual.

Las estructuras del lenguaje visual son el punto, la línea y las líneas de fuerza, el color, la luz, el peso y el equilibrio, el ritmo, la configuración espacial y la composición.

Se puede introducir al niño en la comprensión y lectura de las señales a través del juego.

A través de conversaciones se le sugiere a los niños que establezcan una serie de reglas o lugares específicos dentro del salón.

Por ejemplo: no pegar a los compañeros, levantar la mano para opinar, no arrastrar las sillas, no gritar, no correr, no empujar, no tirar basura. Determinar lugares de trabajo como son las áreas de biblioteca, cocina, artes plásticas, construcción y dramatización, entre otras.

Pueden realizarse señales de tránsito una vez que los niños han captado el fin de las señales.

Se pueden inventar varias señales utilizando diferentes y variados grafismos.

Así han nacido las diferentes escrituras en el mundo. Los antiguos hacían dibujos (grafismos) de las cosas que querían decir y las culturas prehispánicas se valían de símbolos (Fig.a).

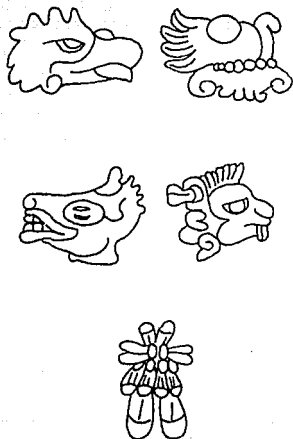
Las letras del abecedario no son más que dibujos que representan sonidos y estos a cosas, acciones, cualidades, etc.

Se puede comenzar por elaborar con los niños señales simples e ir las haciendo cada vez más complicadas según se vaya dominando la técnica de su elaboración.

Después de las conversaciones con los niños sobre lo que les gustaría representar, se les invita a que elaboren un dibujo o que busquen en revistas una fotografía sobre lo que desean hacer.

Basándose en el dibujo o la fotografía, el siguiente paso consiste en simplificar la imagen a través de un esquema.

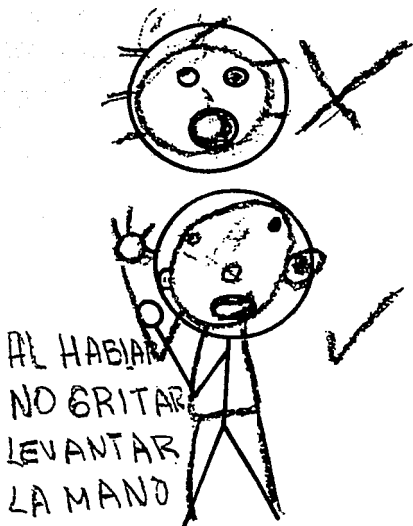
Fig. a



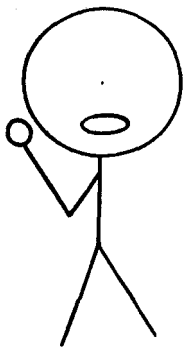
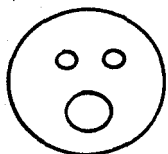
A continuación damos dos ejemplos de señales realizadas por los niños utilizando dibujos.



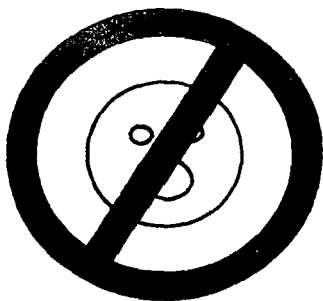
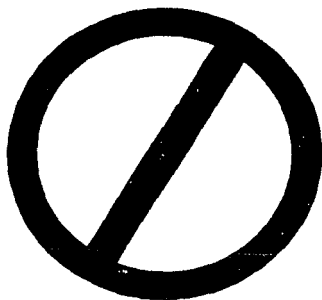
Primero se realiza un dibujo sobre lo que se quiere simbolizar



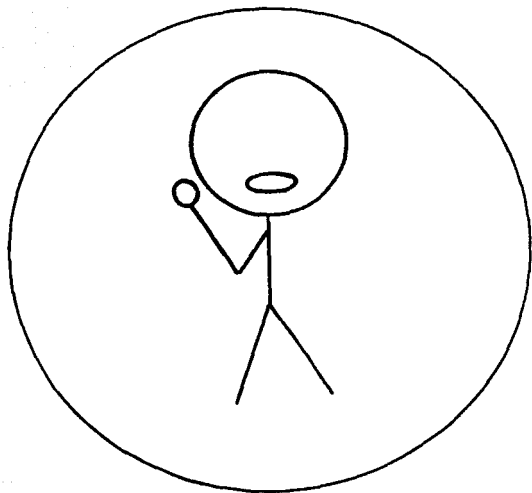
Se dibuja un esquema tomando como base el dibujo, en este caso tenemos dos dibujos, se incorpora un nuevo elemento que es el círculo de prohibición.



El primer simbolo debe indicar que no se debe de gritar, para indicar que algo esta prohibido, utilizamos el simbolo que indica prohibicion y lo dibujamos sobre el simbolo resultante.

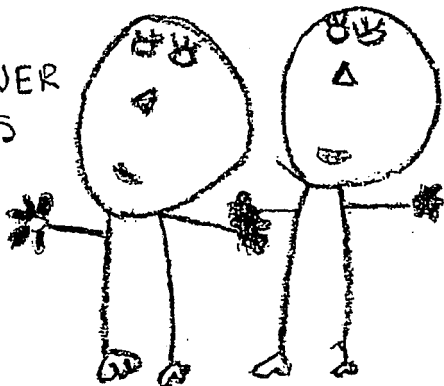


De esta manera, indicamos NO GRIJAR



AL HABLAR LEVANTAR LA MANO

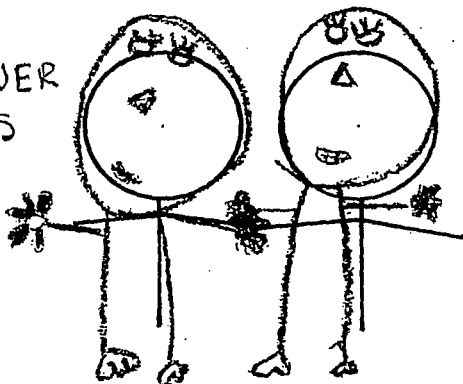
HAY
QUE TENER
AMIGOS



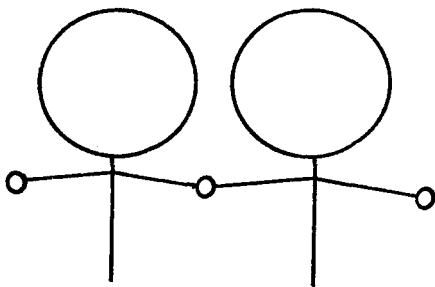
Para un segundo ejercicio, se siguió el mismo proceso que el ejemplo anterior.

Primero se realizó el dibujo.

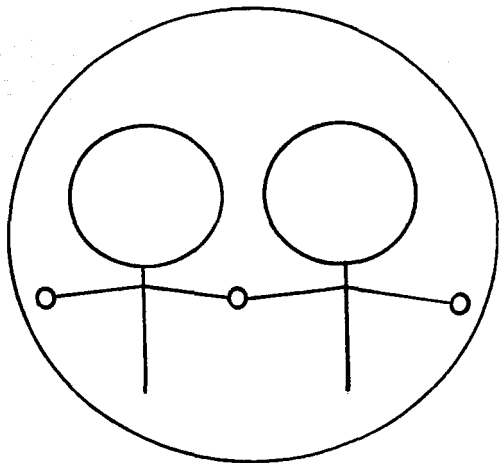
HAY
QUE TENER
AMIGOS



se simplificó la imagen por medio de un esquema



Se obtiene el símbolo correspondiente a...



HAY QUE TENER AMIGOS

Sin embargo, las personas dan diferentes significados a las imágenes y los símbolos.

El significado está determinado en gran parte por la información que manejan tanto el emisor como el receptor.

4.2 SIGNIFICADOS DE UN MENSAJE VISUAL.

La comunicación gráfica es el proceso de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales que normalmente están en una superficie plana. Se usan dos clases de imágenes: ilustraciones y símbolos visuales. Las palabras se representan gráficamente a través de símbolos de diversas formas llamadas letras. Estas letras y las palabras que forman se llaman símbolos porque nada en ellas puede relacionarse con los objetos o ideas que representan. El símbolo representa algo más debido a una convención, es decir, un acuerdo entre sus usuarios.

Hay tres tipos de símbolos que pueden utilizarse en lo visual:

Símbolos pictóricos.- Son combinaciones de líneas, formas, colores y texturas;

Símbolos de lenguaje.- Dentro de estos símbolos tenemos las letras, los números y caracteres que forman el lenguaje escrito;

Símbolos gráficos.- Aquí entran el punto, la línea, la forma, etc."³

"Las imágenes y el lenguaje escrito desempeñan funciones muy diferentes en la comunicación gráfica, pero comparten una notable similitud."

"Las imágenes visuales posibilitan a los seres humanos para que consideren cosas que no se refieren al aquí y al ahora. Incluso podemos usar lo imaginario, es decir, aquellas cosas que están completamente divorciadas de la realidad."

"Hay otra similitud entre los dos tipos de imágenes. El receptor de una imagen visual que busca comprender el mensaje debe leerlo. La lectura puede definirse como la extracción de información a partir de imágenes visuales, lo que significa que se leen tanto las imágenes como las palabras."

"De estos dos tipos de imágenes, las palabras-símbolos son más básicas para una comunicación gráfica efectiva. El lenguaje es el medio principal de comunicación humana, y las palabras desempeñan un papel importante en la acción de pensar y en la toma de decisiones. Esto no quiere decir que sea imposible pensar sin palabras; es más correcto decir que el lenguaje facilita el pensamiento."⁴

Pensar es el resultado de la actividad cerebral que implica códigos simbólicos que tienen la forma de patrones de energía neurales.

Los palabras-símbolos externos activan estos patrones (y las

imagenes también). Los resultados del pensamiento se convierten después, para lograr la comunicación, en un código formado por palabras.

"En la elaboración de un mensaje impreso debemos de tomar en cuenta algo muy importantes la forma está inevitablemente unida al contenido del mensaje. El escritor trabaja con un vocabulario y con una sintaxis, que se refiere a la ordenación de las palabras en estructuras que muestran las relaciones de la palabra. El escritor tiene ciertas ideas en mente y estructura los códigos de palabras de tal modo que en la mente del lector se originen esos mismos pensamientos."

"El diseñador de mensajes impresos también trabaja con un vocabulario, pero este no consiste en palabras sino en puntos, líneas, formas, texturas y tonos. Al igual que el escritor, el diseñador puede organizar estos elementos en una escritura o forma para dirigir los procesos del pensamiento del lector." ⁵

Sin embargo, en cualquier situación de comunicación humana, el emisor desconoce, hasta cierto grado, el efecto que su mensaje tendrá sobre el receptor.

A medida que se adquiere más información, se sabe más sobre la forma de estructurar el mensaje y el efecto que tendrá sobre los lectores.

Con base en lo expuesto es posible suponer que el origen desempeña una tarea más difícil en el proceso de comunicación que el lector. Esto no es así. El que envía el mensaje, por lo menos sabe lo que quiere decir, esto es, conoce el significado que quiere comunicar, las ideas que el lector va a adquirir. Por otra parte, cuenta con una sintaxis verbal y visual.

"Por sintaxis se entiende la ordenación de los elementos verbales y visuales para mostrar sus relaciones a fin de que el lector interprete correctamente el significado pensado."

"El lector carece de estas ventajas y debe descifrar sin ayuda el significado. EL PAPEL DEL LECTOR NO ES PASIVU. El lector se introduce en un proceso de toma de decisiones; decide cuales son los significados que se le señalan." ⁶

No obstante, no existe una retroalimentación que parta desde el lector, además de que un mensaje visual presenta dificultades en su lectura y su interpretación debido a que no se encuentra en

la información almacenada por el lector.

Cuanta mas información tenga el origen sobre la forma en que lee el receptor, con mayor efectividad podrá elegir y ordenar las imágenes visuales para que tengan una mayor efectividad y el mensaje sea comprendido.

Efectivamente, el lector deja de ser pasivo en el momento en que le da una interpretación personal, según la información que maneja y que esta determinada por diferentes elementos externos.

pero para llegar a una discriminación de diferentes mensajes de manera crítica, es necesario, como se vio en el primer capítulo de este trabajo, tener una educación visual.

No todos los lectores le dan un determinado significado a un mensaje, algunos individuos ni siquiera llegan a captar en una primera y rápida lectura lo que el emisor trata de decirles o simplemente lo ignoran. Aparentemente toman una actitud pasiva quedándose con lo primero que entiendan pero, posiblemente, la información que se les proporciona no vale en el entorno en que se desenvuelven.

Es importante que los maestros conozcan todo lo referente a la lectura de mensajes impresos y visuales, donde se complementan imagen y palabra escrita, ya que este conocimiento ayudara a seleccionar la información que pueda servir en la enseñanza dentro del aula y eliminar aquella que no satisface las necesidades actuales.

El maestro debe conocer las necesidades primarias de los alumnos y el lugar en el cual viven, esta información le ayudara a seleccionar y elaborar material didáctico cuyos resultados sean mas efectivos.

La falta de información por parte del maestro con respecto a sus alumnos trae como consecuencia una lectura errónea sobre las imágenes y mensajes que se le presentan entorpeciendo el verdadero fin del mensaje.

Es el caso de libros con textos donde se muestra la vida de las ciudades, un niño que viva en la sierra no comprenderá algunos términos o se sentirá confundido al comparar su entorno

con el que se le presenta en las láminas que adornan las páginas de los libros.

Apenas en años recientes se ha empezado a comprender el proceso de la lectura. Esta comprensión ha sido posible gracias a las contribuciones de las teorías de la información, de la comunicación, de la psicología y de la lingüística.

"En el último cuarto de siglo, la teoría de la información ha tenido un fuerte impacto sobre el campo de la psicología. Los psicólogos han podido descubrir cómo y por qué nos comunicamos con el mundo exterior."

"Básicamente leemos porque lo tenemos que hacer. Los humanos y los animales vienen al mundo con cerebros precableados o programados para buscar información, seleccionar entre el total y disponer en forma correcta de lo que es potencialmente útil para abrirse camino en la vida, organizar la información en un almacén de la memoria y recuperar la información de la misma para usarla en la toma de decisiones."⁷

El cerebro ve, oye y siente, es un instrumento de toma de decisiones, decide qué experimentar y aprender y cuales serán nuestras actitudes.

Es importante que el diseñador conozca la construcción de la estructura cognoscitiva la cual comienza con el aprendizaje perceptivo.

"Como hemos visto, los símbolos de las palabras descansan a lo largo de un continuo que va de lo concreto hasta lo altamente abstracto." Proceso similar al del pensamiento del niño que va de lo concreto a lo abstracto.

"Las ilustraciones descansan a lo largo de un continuo similar. Por abstracción debe entenderse el realce de las características de una categoría que mejor la identifican y la supresión de aquellas características que no son básicas para comprenderla."

"El hombre se comunica en la impresión con el lenguaje verbal y con la forma visual. El lenguaje es una estructura innata en el hombre; los lenguajes del mundo son similares en su forma gramatical, no con su estructura superficial sino en su estructura profunda."⁸

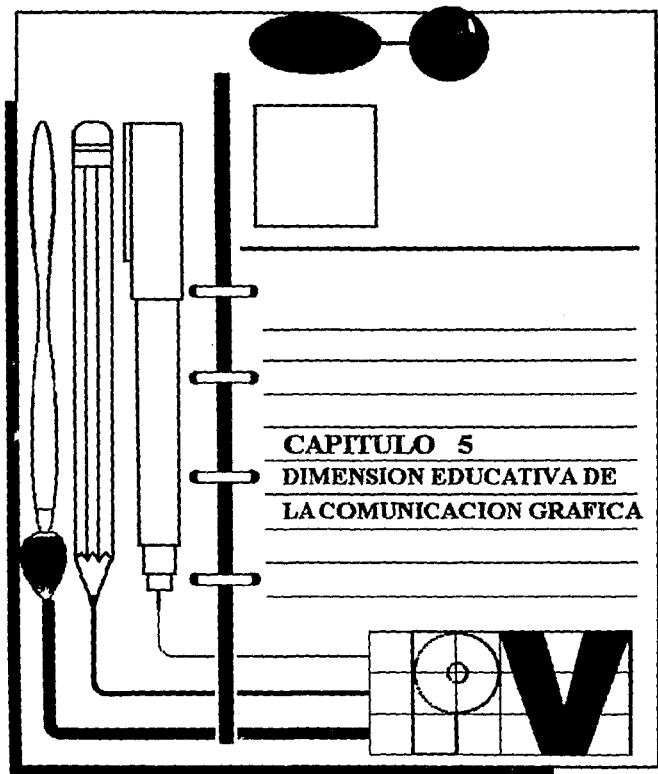
El ser humano asocia en forma natural una estructura organizada, una sintaxis y unas reglas gramaticales técnicas con cualquier lenguaje verbal.

"De la misma forma en que todos los seres humanos están dotados con la capacidad de hablar, también cuentan con un sistema de percepción visual físico básico. Y de la misma forma que existen reglas gramaticales para componer mensajes verbales efectivos, hay también reglas para componer formas visuales efectivas. Donde haya a estas reglas sintaxis visual."⁹

Los mensajes visuales llevan la intención de ser comprendidos, las imágenes pocas veces pueden transmitir un mensaje por sí solas, por lo que se debe tener cuidado en la aplicación de las imágenes, puesto que "una misma imagen tiene diferentes implicaciones según el sentido que imponen las palabras y, recíprocamente, un mismo texto puede actuar sobre distintas imágenes".¹⁰

CITAS

1. Lazzotti, Lucia.- Comunicacion visual y escuela. Pag. 61
2. Ibid. Pag. 62
3. MacLinker, Jerry.- Diseño de material visual didactico. Pag. 17
4. Turnbull, Arthur.- Comunicación grafica. Pag. 14
5. Ibid. Pag. 14
6. Ibid. Pag. 33
7. Ibid. Pag. 36
8. Ibid. Pag. 40
9. Ibid. Pag. 112
10. Lonet, Eugeni y otros.- En torno al video. Pag. 208.



5.1. APLICACIONES PEDAGÓGICAS DE LA COMUNICACION GRÁFICA

Los medios masivos de comunicación han adquirido gran importancia dentro del campo educativo y por ende, la comunicación gráfica.

El docente ha utilizado los medios de comunicación más que en otros tiempos como auxiliares didácticos. El libro de texto gratuito ha constituido uno de los mayores logros en lo que se refiere a la educación pública.

Sin embargo, la importancia de los medios de comunicación desde el punto de vista magisterial, radica en su utilidad pero no en el conocimiento teórico y semántico de los mismos.

"La enseñanza... no se ha desarrollado oficialmente por la necesidad de interiorizar sobre las características del cine, de capacitar para el análisis crítico de la publicidad o para desarrollar una actitud favorable a la fotografía y el diseño como medio de expresión que supera el trivial recuerdo de una excursión o "brang."¹

"Los educadores disponen ahora de los métodos más prácticos que pudieran encontrarse en las escuelas para producir ayudas visuales educativas. Sin embargo, no basta montar bien las fotografías o laminar correctamente, sino que la ayuda visual debe producir en los estudiantes la respuesta educativa deseada."²

"El objetivo central... es buscar su proyección docente, su aplicación al aula... se pretende dar sentido aplicativo y directo a conocimientos ya poseídos con anterioridad, sistematizar otros y, sobre todo, desarrollar la capacidad desmitificadora, crítica."³

Lo expuesto anteriormente puede lograrse capacitando a los docentes sobre la comunicación y en especial de la comunicación gráfica, no entendiendo la capacitación como dar recetas de cocina, proporcionarles soluciones prácticas a los diferentes problemas que se les presenten al elaborar material audiovisual o gráfico, porque, de esta manera, lo único que se lograría es la pasividad por parte de los maestros y lo que se pretende es el cuestionamiento de los docentes sobre la labor educativa, la influencia de los medios sobre la educación y la educación sobre los medios.

No se trata de adiestrar a los docentes para dar una sola respuesta a determinado problema de comunicación sino de que reflexionen y busquen nuevas y más prácticas soluciones.

El ILCE (Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa) es, hasta el momento, la única institución que se ha preocupado por capacitar al docente dentro del campo de la comunicación y que ve a los medios de comunicación y al diseño como asignaturas serias, dignas de ser tomadas en cuenta dentro del currículum escolar.

Es importante mencionar que en los últimos años han surgido una gran variedad de escuelas donde es posible cursar la carrera de comunicación y diseño gráfico, lo que hace pensar que en México existe un diseño gráfico bien definido y de calidad.

La realidad es otra. Las escuelas se han limitado a proporcionar a los alumnos conocimientos rudimentarios de la técnica sin el cuestionamiento sobre la influencia que su trabajo creativo va a tener en el entorno en que se desenvuelven.

El ILCE, en materia educativa, da al diseño un enfoque alternativo, no comercial, pero no toma el trabajo gráfico como objeto de arte por considerar la obra gráfica como funcional, que satisface una determinada necesidad social y el arte satisface una necesidad personal.

Los medios de comunicación (o medios visuales como los llaman algunos autores) "son especialmente útiles en la enseñanza debido a que:

1. Presentan mensajes al sentido más altamente desarrollado;
2. Concentran el interés y la atención;
3. Pueden relacionar principios abstractos con objetos concretos;
4. Pueden ilustrar claramente las interrelaciones;
5. Pueden comunicar mensajes imposibles de expresar con palabras;
6. Pueden prepararse tanto en forma realista como en forma abstracta." ⁴

"Los medios de comunicación utilizados como auxiliares didácticos son:

- a) Medios de proyección fija (uso del retroproyector);
- b) Película de movimiento;

Ejemplos de aplicaciones pedagógicas de la comunicación gráfica.



TRUJAS

CRONITO, reportero de la historia, conduce a los niños a las épocas en que florecieron las culturas prehispánicas más importantes de Mesoamérica, y juntos estudian la forma de vida, costumbres y sorprendentes realizaciones de nuestros antepasados.



Para niños que quieren internarse en el fascinante mundo del México prehispánico, mediante la lectura de las amenas e ilustrativas narraciones, llenas de atractivas imágenes, que contienen los ejemplares de esta colección.

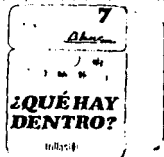
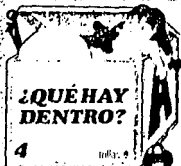


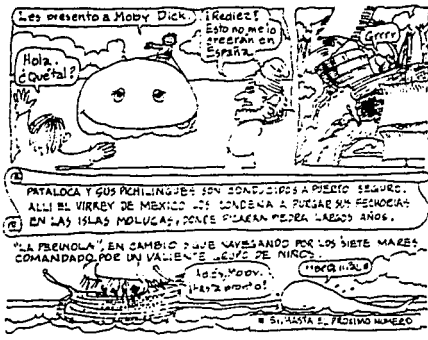
leyendas hispano-americanas

Doble placer para el niño será leer en breves y explícitos párrafos, el significado y el nacimiento de los símbolos de nuestras antiguas culturas, mientras colorea *La leyenda del maíz*, *La historia de los Aluxes* y *El caparazón de la tortuga*.

¿QUÉ HAY DENTRO?

Cuentos con figuras sugerentes, como la mochila, el refrigerador, la canasta de frutas o la caja de juguetes, que invitan al pequeño a asomarse en ellos para identificar y nombrar los objetos que contienen.






cultura
presenta

"FRANZ JOHANN VERDI"

MARIONETAS DE LA ESQUINA

Operación Lunes-Piércoles
 19:00 - 21:00 horas
 19:00 - 21:00 horas
 19:00 - 21:00 horas
 19:00 - 21:00 horas
 19:00 - 21:00 horas



Precio de entrada en el teatro con todos los servicios: \$ 10.000
 Precio de entrada en el teatro con todos los servicios: \$ 10.000
 Precio de entrada en el teatro con todos los servicios: \$ 10.000



TIEMPO DE NIÑOS

SEP
CULTURA

PROGRAMA
PARA NIÑOS
MEXICANOS
1970-1971



- c) Televisión;
- d) Video;
- e) Gráficas, exposiciones, publicaciones y exhibiciones;
- f) Multimedia.

"Multimedia es la combinación de diversos tipos de medios que están organizados de manera que proporcionen capacidad adecuada de presentación para lograr los objetivos y el contenido de una lección, motivando las respuestas deseadas. El factor clave en una estructura multimedia es la interrelación de los medios utilizados para aprovechar las características y capacidades propias de cada uno."

"Por ejemplo, la película sonora, que combina el sonido de un disco o cinta audio con una película que avanza en forma automática o manual."

"Otra utilización del concepto multimedia no es la que resulta de la combinación de los medios, sino es la de una secuencia precisa de varios medios para formar un conjunto integrado o juegos de materiales relativos para lograr objetivos específicos."

"El uso más dramático de multimedia consiste en la combinación de medios de proyección para representar múltiples imágenes simultáneas."⁵

Las aplicaciones pedagógicas de los medios de comunicación y en especial de la comunicación gráfica dentro de la escuela se hacen presentes en la elaboración de periódicos murales, libros de texto, cuadernos de trabajo, historietas, pruebas psicológicas, exámenes, audiovisuales, maquetas, letreros, simbologías, carteles, folletos, desplegados, exposiciones donde se hace uso del video y la fotografía, así como el diseño de libros y la ilustración, para mostrar las actividades que se realizan con los niños.

Pero para tener una mayor efectividad al usar los medios de comunicación, es importante realizar primero el diseño del material que se va a elaborar, ya que "el diseño involucra la toma de decisiones entre las cuales tenemos:

1. Definición de las necesidades del estudiante que el material ayudará a satisfacer;
2. Especificación del tema y objetivos: Sin el conocimiento de las necesidades por satisfacer, los mensajes por comunicar y los objetivos por lograr, el diseño tiene poca oportunidad de lograr ayudas visuales efectivas;

3. Identificación de restricciones; Tenemos las económicas y el tiempo.
4. Generación de diseños posibles;
5. Selección de la mejor alternativa;
6. Producción;
7. Evaluación;
8. Modificación del diseño.*⁶

Una adecuada organización permite ahorrar tiempo y dinero.

El resultado de los trabajos elaborados por los maestros en las escuelas y en los talleres es técnicamente mediocre debido a la falta de organización de los contenidos y de los materiales, pero "si se hace didáctica de la imagen en la escuela, en la misma aula para desarrollar las actitudes de búsqueda, conocimiento y comunicación de los niños, poco importa que los primeros experimentos sean aburridos y mediocres; serán a pesar de todo, significativos, porque representarán los resultados de una labor desmenuada en común en el proceso del aprendizaje.*⁷

Sobre esto, el libro de texto gratuito ha sido cuestionado no por su fin utilitario (contenido) sino por su forma (presentación) se le han atribuido diferentes calificativos pero lo importante es que cumple con el objetivo para el cual ha sido diseñado.

5.2. EL DOCENTE Y LA COMUNICACIÓN

El docente puede lograr una actitud reflexiva por parte de sus alumnos utilizando adecuadamente los medios de comunicación.

Aparentemente, al leer estas líneas, la tarea se ve fácil, pero debemos tomar en cuenta el sistema político-social-económico en el que nos desenvolvemos.

Hacer una crítica profunda de los medios de comunicación, a los maestros y al resultado de la enseñanza de ambos equivale a mirar la superficie pero no profundizar en el fondo. Los maestros verdaderamente cumplen con su tarea educativa dentro del restrictivo sistema.

"El mensaje audiovisual tiene cada vez más a una tecnificación tan impulsiva como para convertir las técnicas y las metodologías en algo difícil de comprender por la gran mayoría, los medios se han convertido en instrumentos de información, más que en instrumentos de comunicación, o sea, la creación de un instrumento para la comunicación unidireccional, nos dan a entender cuan grandes intereses están en juego y como tiende al coque a mantener el monopolio absoluto de la información. Solo una profunda reestructuración técnico-organizativa podría hacer de estos instrumentos, hoy totalmente adscritos a la ideología de la clase dominante, un instrumento didáctico para el incremento de la cultura de masas."

"Pero educar en la descodificación significa ya sensibilizar al problema de la comunicación circular, significa no aceptar pasivamente el ser informados como pretende el establishment, significa habitar y formar en cada uno un sano espíritu crítico."⁸

"El mensaje audiovisual comporta innumerables condicionamientos perceptivos, psicológicos y de comportamiento, es decir, contiene unos modelos que propone al espectador. El mensaje tiende a causar una confusión de tales modelos con la realidad."

"Para impedir la difusión de esta visión acrítica, el niño debe aprender a tratar en forma autónoma la producción del mensaje, superando las condiciones de pasividad en la aceptación de los estímulos a través de la comprensión de las leyes de codificación del mensaje, en una confrontación continua con los compañeros y profesores."

"Al aprender los aspectos científicos y técnicos de los mass media, el niño se acostumbra a considerarlos incluso a nivel cultural, es decir, como simples instrumentos de comunicación y con ello adquiere una actitud crítica, de análisis."⁹

Los medios de comunicación y los docentes constituyen meros informadores, no porque ambos lo deseen sino porque así lo determina el sistema.

No puede lograrse una actitud reflexiva por parte del niño si el maestro no lo ha hecho, es como si un ciego guiara a otro ciego en un campo lleno de hoyos, los docentes pueden lograr que sus alumnos se cuestionen sobre la información que se les está proporcionando, por ejemplo, la historia. Una cosa es informar en que año se descubrió América y repetirlo hasta memorizarlo y otra comprender las repercusiones que trajo consigo, como es la aniquilación de la cultura de los pueblos descubiertos, el saqueo y exterminio de los indios, la imposición de creencias y costumbres de otros lugares.

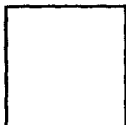
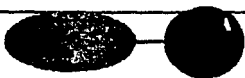
recordemos que el individuo es un ser social y como tal se le prepara para que se integre a la sociedad y al sistema en el que vive. Por esta razón afirmo que los maestros cumplen con su tarea formativa: integrar al alumno al sistema. Pero integrarlo no significa hacerlo acritico o conformista. Significa dar las bases que le permitan asimilar el entorno en el cual vive y que es susceptible de ser modificado.

Pretender un cambio radical al sistema y por ende a los medios y a la educación es una verdadera utopía, aunque no se descarta la posibilidad de que algún día llegue a lograrse.

A través de este trabajo de investigación no se pretende dar una solución definitiva o hacer una crítica profunda, existen autores que ya lo han hecho en diversas publicaciones. Pero sí es importante reflexionar sobre el papel del docente dentro de la comunicación y de la comunicación en la enseñanza, porque, en efecto, los maestros y los medios de comunicación se han convertido en informadores, pero como afirma Toffler "en un futuro no muy lejano el poder pasará a manos de quienes posean la información y el conocimiento transformando el concepto de producción".¹⁹

CITAS

1. Rodríguez Dieguez, José Luis.- El comic y su utilización didáctica. Pág. 5.
2. MacLinkey, Jerry.- Diseño de material visual didáctico. Pág. 4.
3. Rodríguez Dieguez, José Luis.- Op. cit. Pág. 5.
4. MacLinkey, Jerry.- Op. cit. Pág. 11
5. Haney, John.- El maestro y los medios audiovisuales. Pág. 122
6. MacLinkey, Jerry.- Op. cit. Pág. 39
7. Giacomantino, Marcello.- La enseñanza audiovisual. Pág. 18
8. Ibid. Pág. 18
9. Ibid. Prefacio.
10. Revista AloBlanco. Montetoro Ediciones. Mensual. España. Número 30. Febrero 1971. Pág. 93.



**CAPITULO 6
EL COMUNICADOR
GRAFICO
COMO
INVESTIGADOR**

6.1. LA ETAPA DEL BOCETAJE

El diseño gráfico ha emergido como disciplina independiente en los últimos treinta años. Podríamos decir que el diseñador gráfico es un investigador y un artista al servicio de los que le encargan su trabajo.

Es un investigador, puesto que, para la realización de cualquier trabajo gráfico es indispensable conocer y analizar a quien va dirigido y la forma como debe estructurarse el mensaje para ser comprendido.

Con respecto al arte, existen diferencias, puesto que "los objetivos del artista y el diseñador gráfico difieren debido a que en el diseño hay un cuerpo dado de información que debe comunicarse para que el público la experimente. Este es el objetivo primario en la mayoría de las actividades del diseño. Por otra parte, la función esencial del arte es cambiar e intensificar la percepción de la realidad por cada persona."¹

La Bauhaus (escuela de diseño en Alemania) reconcilió el arte y la manufactura y formaba estudiantes expertos tanto en arte como en los trabajos manuales. "El objetivo de la Bauhaus era eliminar los inconvenientes de la máquina sin sacrificar ninguna de sus auténticas ventajas. La Bauhaus vio la necesidad de rescatar al artista creativo de sus otros mundos y reintegrarlo en el mundo cotidiano de la realidad, y al mismo tiempo ampliar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios."²

"El diseñador gráfico debe combinar la comunicación con la creatividad. En la medida en que la tarea del diseñador sea presentar el mensaje en una forma estéticamente placentera, habrá cierta justificación en llamar arte gráfico al trabajo del diseñador. Es preferible el término comunicación gráfica, porque el diseñador debe ocuparse primordialmente de la comunicación más que del arte. El diseño del material impreso nunca debe ser un fin en sí mismo, un medio de autoexpresión del diseñador. El contenido puede dominar la forma, pero la forma nunca debe dominar el contenido."³

El diseño gráfico, como industria especializada y profesional, se ha perfeccionado gracias a la colaboración de diferentes y variados talentos individuales.

"Como es lógico, el buen diseño gráfico se produce a través de varios procesos claramente definidos, los cuales arrancan de una idea inicial adecuada para el proyecto en cuestión. La idea la crea el diseñador

basándose en los requerimientos del cliente. En esta fase inicial, la idea está representada visualmente como una versión esbozadora de lo que se va a desarrollar. A partir de este momento se solicita la experiencia de aquellas personas: la primera es el grafista profesional.⁴

La función del grafista es dar forma visual a una idea inicial mediante la creación de una gama de opciones, las cuales estarán expresadas tanto por el énfasis individual que se haya dado a cada uno de los elementos del diseño, como por el método y medios elegidos por el para expresar sus interpretaciones. La tarea consiste en transmitir el concepto al cliente, dando al trabajo encargado tantas alternativas como sea posible.⁴

El paso siguiente es la realización del boceto que incluye la rotulación y la composición de los elementos gráficos.

El diseñador trabaja con un lenguaje de signos e imágenes, y en todos los casos, está tratando de comunicar información.

Cuando el diseñador dispone de todos los elementos, puede ya empezar a preparar el diseño para su reproducción e impresión.

La etapa final antes de imprimir es el montaje, donde se marcan las instrucciones para la impresión.

Sin embargo, el diseño en México es poco valorado debido a que la creatividad, sensibilidad e ingenio no son palpables y por ende, no remunerables económicamente.

Carlos Monsivais nos da un ejemplo y nos dice: "el profesional de la disciplina (cabe en el que se desenvuelve el diseñador) es un sudamericano, los ilustradores gráficos, al negarse la posibilidad de experimentación, al desvalorizar su creación, al cuestionar sistemáticamente para excluirse sus verdaderos logros han robado su orgullo profesional y su posibilidad de desarrollo."⁵

Por otro lado, el diseño está fuertemente condicionado por la estética y la actualidad del estilo pasando a ser no un proceso para resolver problemas de comunicación en forma concisa e interesante, sino que se convierte en algo meramente decorativo.

Es importante valorar el diseño, puesto que "es básico para todo lo que hacemos... la creatividad sugiere nuevas y mejores formas de llevar a cabo una acción con un propósito determinado."⁶

"Cualquier diseño creativo debe ser tanto funcional como expresivo. Para evaluar o juzgar un diseño debemos conocer su objetivo o función. Si desconocemos el objetivo de un objeto, sólo podemos evaluar el diseño superficialmente." 6

Vicente Rojo afirmó que "Encontrar nuestras raíces permite crear. Saber de nuestros orígenes es un buen inicio para comprender y mejorar la función del diseño en México y su relación con nuestra cultura." 7

Puesto que la cultura condiciona al diseño, es indispensable poner al día la cultura visual.

LA SOLUCIÓN AL PROBLEMA DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL COMUNICADOR GRÁFICO

En este punto se establece un enfoque del diseño desde el punto de vista de la comunicación. Más precisamente, del diseño gráfico y, por lo tanto, de la comunicación visual. La solución a un problema de comunicación desde el punto de vista del comunicador gráfico.

Joan Costa nos ofrece un análisis sobre el enfoque comunicacional del diseño, el cual pone de relieve la existencia de tres polos fundamentales: el cliente, el diseñador y el público. El cliente y el público constituyen los dos extremos comunicantes, el primero afectando al segundo en la relación producto-comunicación-consumo; el tercer elemento del circuito: el diseñador, situado en el punto central, ejerce desde este lugar el rol intermediario. Como tal enlaza al cliente y su público a través de los diferentes resultados de su tarea, que pueden clasificarse en dos grupos:

- Los productores y objetos técnicos: bienes de uso, de consumo, de equipamiento, etc.
- Los mensajes gráficos que constituyen el conjunto de las comunicaciones funcionales: institucional, comercial, didáctico y publicitario, señalética y de la identidad e innovativa.*

"El área de los productos y de los objetos técnicos define las tareas del llamado diseño industrial, que es el mundo de los objetos. El área de la comunicación por mensajes visuales define el universo del diseño gráfico, que es el universo de los signos y de los símbolos." ⁸

La relación entre quien usa el diseño (cliente), el profesional (el diseñador) y el público consumidor, que en esta cadena representa al destinatario constituye un sistema interdependiente, y por ende, un proceso de comunicación y de interacción, donde todas las partes son importantes.

"Quien utiliza el diseño, quien lo establece, cómo se materializa en mensajes, cómo se introduce en el sistema social, quien lo recibe, constituyen los eslabones sucesivos de una verdadera cadena de comunicación."

"El diseñador deviene en una suerte de intérprete intermediario entre el cliente y el mercado. Por esto, su rol (que es en síntesis el de convertir unos datos simbólicos en un proyecto funcional, y este en un producto o mensaje) requiere de un talento especial, una seria formación técnica, flexibilidad psicológica, sensibilidad y un sentido creativo indispensable para combinar formas visuales."

"El diseñador deberá ser, sobre todo, hombre de comunicación deberá operar en todo momento soluciones en forma de verdaderas síntesis expresivas; desarrollar un proceso de síntesis mentales y técnicas, que desemboquen en forma de respuesta a los requerimientos de la empresa, del producto o del mensaje y de sus funciones, así como de las demandas y condicionantes socioculturales de sus destinatarios." ⁹

El hecho de que la creatividad juegue un papel fundamental en el proceso del diseño no lo separa del proceso de la comunicación como suele suceder en el arte.

Puesto que "Todas las formas de diseño implican un doble proceso: internamente, un desarrollo creativo; externamente, un desarrollo comunicacional... el grafismo pasa a ser propiamente diseño y a coordinarse después con las demás disciplinas del diseño. Los procesos creativos y los procesos comunicativos camojan con ello radicalmente." ¹⁰

Esto no quiere decir que sean independientes, la creatividad juega un papel determinante dentro del diseño y la comunicación.

Joan Costa nos dice "los elementos del diseño se combinan según un cierto esquema mental, un modo de razonamiento que es esencialmente dialéctico y que constituye el mismo proceso de búsqueda de

SOLUCIONES: de síntesis, en un trabajo que coordina el pensamiento lógico y el lenguaje creativo con el método casinagórico. 11

La creatividad no hace distinta o diferente la comunicación, es más que nada, el manejo que le otorga el comunicador gráfico.

En este último punto referente a la solución de un problema de comunicación podemos hacer notar que entran en juego el proceso de comunicación visual, la creatividad, la educación y el diseño, entendiendo la educación como una educación visual y que no puede tratarse por separado.

Las escuelas de diseño deben ubicar a los estudiantes en la realidad del país para que pueda darse el proceso de comunicación, los programas de estudio deben adecuarse a lo que el país requiere y, de esta manera, el diseño será mejor valorado y reconocido.

En las escuelas de diseño surge la misma problemática que en la escuela obligatoria, con respecto a la estética, se satisface a un maestro, los gustos de un docente y no se deja crear, además de que no se resuelven verdaderos problemas de diseño. Al igual que en el trabajo con los niños, donde se les presentan problemas para que los resuelvan y de esta manera invitarlos a crear, así en el diseño.

Es importante revisar y adecuar los programas de estudio si en verdad queremos resolver problemas de comunicación eficientemente.

CITAS

1. Dalley, Terence.- Guía completa de ilustración y diseño gráfico. Pág. 104.
2. Ibid. Pág. 106
3. Tumbull, Arthur.- Comunicación gráfica. Pág. 15.
4. Swann, Allan.- La creación de bocetos gráficos. Pág. 6.
5. Monsivais, Carlos y otros.- El comic es algo serio. Pág.9
6. Tumbull, Arthur.- Op. cit. Pág. 111
7. Kojo, Vicente.- Cuarenta años de diseño gráfico. Pág. 7
8. Costa, Joan.- Imagen global. Pág. 10
9. Ibid. Pág. 11
10. Ibid. Pág. 12
11. Ibid. Pág. 13

CONCLUSIONES

En el ejercicio de la docencia y el diseño me he encontrado grandes similitudes, no sólo en la forma de enseñanza, también en el proceso creativo, lo que me ha llevado a investigar ambas partes y complementarias.

Este interés es muy personal y surgió de la necesidad de contestar varias interrogantes y de la dolorosa aceptación de que a veces, como maestros, incurrimos en errores que perjudican a nuestros alumnos por la falta de información y de tomar con poca seriedad el proceso de la enseñanza.

Así, creemos que en verdad estamos enseñando y que nuestros alumnos están aprendiendo. Pero la realidad es otra.

Incurrimos cada año escolar en los mismos errores.

Preparamos a los niños para que repitan números, reciten fechas, obtengan calificaciones aceptables, aprueben exámenes.

Las cifras no mienten. Cada vez es mayor el número de niños con problemas de aprendizaje, y la deserción escolar va en aumento. La escuela está perdiendo interés y se ha convertido en un lugar donde se adiestra a los niños.

Nosotros como maestros tenemos el conocimiento de teorías sobre el aprendizaje y es nuestro deber aplicarlas guiándonos por los programas e incorporando, según las necesidades de los alumnos, no nuestras necesidades, actividades artísticas.

No debemos oponernos a las nuevas técnicas de comunicación, estas pueden constituir verdaderos aliados en el aula.

A este respecto, un análisis profundo sobre los beneficios que pueden traer el uso de los medios evitara lo que hasta ahora se ha venido dando: atacar lo que no conocemos, y no darle el verdadero valor a la visualidad.

Nuestra sociedad está cambiando rápidamente y con ello las necesidades de los individuos, por lo que las nuevas generaciones tendrán que desarrollar habilidades diferentes a las que nosotros desarrollamos. La manera de enseñar tiene que cambiar para que esto sea posible.

La preparación tradicional, verbal y numérica que hasta ahora ha prevalecido tiene que complementarse con lo artístico y creativo.

Muchos educadores han comenzado a buscar nuevas técnicas de enseñanza que les permitan fomentar en los alumnos, además de la capacidad de sumar y conjugar verbos, la capacidad creativa y de intuición.

En mi opinión, es de gran importancia conocer el funcionamiento del cerebro y las teorías del desarrollo. Este conocimiento nos llevara a planear actividades que permitan activar las dos formas de pensamiento, la intuitiva y deductiva. De esta manera se lograra un verdadero desarrollo integral.

Es vital aprender a leer y escribir y razonar sobre los conceptos de número, pero no lo es todo.

Hay que reflexionar, cuestionar sobre lo que estamos leyendo, escribiendo, aprendiendo.

Esto puede lograrse a través de las actividades artísticas.

La música, la danza, el dibujo, la pintura, además de ser vehículos de expresión, representan momentos que enriquecen el alma humana.

Gracias a las actividades artísticas, el niño incorpora la visualidad.

En nuestra sociedad y en el sistema educativo es común la separación de las actividades artísticas de las demás materias o asignaturas. Esta separación conduce a formarse un concepto erróneo sobre el arte y sobre la estética. Arte no es sólo cuadros colgados en un museo o galerías. Es una manera de ver la vida, la realidad.

Actualmente estamos bombardeados por imágenes, nuestra era es la era de la imagen y poco sabemos sobre la imagen.

Como maestros, nuestro deber es informarnos, capacitarnos, experimentar con las nuevas teorías, incorporar las actividades artísticas, conocer los medios de comunicación, lo que nos permitira utilizarlos adecuadamente.

No debemos conformarnos con lo que nos señalan los

programas, estos son susceptibles de ser modificados.

Como profesionales de la enseñanza, es preciso investigar y compartir los conocimientos que se tengan sobre el proceso de enseñanza, además de aceptar los descubrimientos que están aportando los profesionales de otras ramas (en este caso lo que está aportando la comunicación gráfica).

Dentro del sistema básico se ignora a aquellos profesionales que supuestamente no entran en el llamado sistema básico, que no es otra cosa que las ramas auxiliares de la educación.

En otros países, los grupos de investigación dedicados a la educación están formados por psicólogos, pedagogos, educadores, nutriólogos, dietistas, sociólogos y diseñadores gráficos.

En nuestro sistema, a pesar de los alcances de la comunicación gráfica en la educación, son ignoradas sus propuestas.

Es indispensable valorar el trabajo del diseñador, puesto que, el diseñador para lograr la composición de un libro, la creación de un juego didáctico, la organización de una campaña de vacunación, debe investigar, analizar y proponer.

No pretendo afirmar que las actividades artísticas deban suplantar a las de carácter lógico y verbal y que todo educador deba ser un erudito en comunicación, al contrario, las actividades artísticas, en la medida en que los docentes conozcan y valoren las diferentes teorías del desarrollo, irán adquiriendo un lugar propio.

Las actividades artísticas y la educación visual deben plantearse como una necesidad para que, de esta manera, se preparen no verdaderos profesionales o buenos técnicos, sino mejores seres humanos, libres, reflexivos e individuales.

Debo aclarar que algunos puntos en este trabajo no fueron investigados por no encontrar bibliografía de autores mexicanos.

La existente, referente a la teoría del desarrollo y la evolución del pensamiento, está basada en estudios y pruebas aplicadas en el extranjero, tal es el caso de la de pedagogía de la comunicación y de la imaginación. Los autores que han

investigado y han puesto de manifiesto la importancia de la comunicación en el proceso de la enseñanza son españoles.

José Luis Rodríguez Dieguez y José Luis Illera se han dado a la tarea de profundizar sobre los efectos y los beneficios de los medios de comunicación en la enseñanza.

La literatura que hay en México se enfoca al análisis de los medios en forma general.

Me abstuve de dar ejemplos de actividades artísticas por considerar que los individuos deben crear e imaginar nuevas y variadas actividades según las necesidades del grupo.

Para finalizar, considero que, como comunicadores gráficos, debemos investigar más allá de lo que es el trabajo práctico.

BIBLIOGRAFIA

AJUBLANCO. Montecoro Ediciones. Mensual. España. Núm. 30. Febrero 1971.

ARGONAUTICA. Rock 101. 9:35 hrs. Mayo 1992. Mexico, D.F.

BEST, FRANCINE. Hacia una didáctica de las actividades motivadoras. Kapelusz. Mexico. 1982. 187 pp.

BONET, EUGENI. En torno al video. Colección punto y línea. 2a. ed. España. Gustavo Gili. 1980. 300 pp.

COSTA, JOAN. Imagen global. Enciclopedia del diseño. 2a. ed. España. CERC, 1987. 205 pp.

DALEY, TERENCE. Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales. 1a. ed., 3a. reimp. España. Hermann Blume, 1987. 222 pp.

DESROSIERS, RACHEL. La creatividad verbal en los niños. 1a. edición. España, Uikos-fau, 1978. 178 pp.

DORFLES, GUILLO Y OTROS. Publicidad, una controversia. 1a. edición. Mexico, Cufesa, 1983. 220 pp.

EDWARDS, BETTY. Aprender a dibujar. 1a. ed., 2a. reimp. España. Hermann Blume, 1988. 205 pp.

FABRE, AURELIEN. Escuela activa experimental. 1a. edición. España. Planeta, 1977. 181 pp.

FERRIERE, A. La escuela activa. 2a. ed. España. Herder, 1982. 191 pp.

FERRARI, ALDANZA DE. Primerito. 1a. edición. Argentina. Estrada, 1971. 190 pp.

FREINET, CELESTIN. Técnica Freinet de la escuela moderna. 2a. ed. Mexico. Siglo XXI, 1983. 145 pp.

- Gran enciclopedia de la psicología. Artemisa. Semanal. Mexico, 1986. Vol. 1. Fasc. 6.
- Gran enciclopedia de la psicología. Artemisa. Semanal. Mexico, 1986. Vol. 1 Fasc. 7.
- GIACUMANTINO, MARCELLO. La enseñanza audiovisual. Colección punto y línea. 3a. ed. España. Gustavo Gili, 1985. 213 pp.
- GORDILLO, JOSE. Lo que el niño enseña al hombre. Mexico. CEMPAE, 1977. 187 pp.
- HÖHMANN, MARY y otros. Niños pequeños en acción. 3a. ed. Mexico. Trillas, 1970. 416 pp.
- HANEY B, JOHN. El maestro y los medios audiovisuales. Mexico. Pax. 1980. 143 pp.
- HOYLAND, MICHEL. Desarrollo del sentido artístico del niño. Mexico. Publicaciones Cultural, S.A. 1977. 152 pp.
- ILLERA RODRIGUEZ, JOSE LUIS. Educación y comunicación. 1a. edición. Mexico. Paidós Comunicación, 1988. vol. 53. 220 pp.
- KLAUSMEIER, HERBERT. Psicología educativa. 2a. ed. Mexico. Harla, 1977. 167 pp.
- KOPPITZ, ELIZABETH. El dibujo de la figura humana en los niños. 7a. ed. Argentina. Guadalupe, 1984. 386 pp.
- LARK-HÖRKOVIIZ, BETTY y otros. La educación artística del niño. 1a. edición. Argentina. Paidós, 1965. 92 pp.
- LAZZOTTI, LUCIA. Comunicación visual y escuela. Colección punto y línea. 1a. edición. España. Gustavo Gili, 1983. 167 pp.
- LOWENFELD, VIKTOR. Desarrollo de la capacidad creadora. Argentina. Kapelusz, 1980. 204 pp.

MACLINKER, JERRY. Diseño de material visual didáctico. 1a. edición. México. Páx, 1971. 43 pp.

MONSIVAIS, CARLOS y otros. El comic es algo serio. Colección Comunicación. 1a. edición. México. Eufesa, 1982. 198 pp.

MONTESSORI, MARIA. El niño, el secreto de la infancia. 1a. ed., 4a. imp. México. Diana, 1985. 358 pp.

MURENO SOTO, GRACIELA. Psicología del aprendizaje. 3a. ed. México. Siglo Nuevo Editores, 1983, 205 pp.

OLIVEIRA LIMA, LAURO DE. Mutaciones en educación. Argentina. Humanitas, 1975. 148 pp.

PATHEMERSON, C.H. Bases para una teoría de la enseñanza y psicología de la educación. 1a. edición. México. El manual moderno, 1982. 362 pp.

PURCHER, LOUIS y colaboradores. La educación estética, lujo o necesidad. Argentina, Kapelusz. 1975. 175 pp.

REAU, HERBERT. Educación por el arte. 5a. ed., vol. 7 Biblioteca del educador contemporáneo. Argentina. Paidós, 1975.

RODRIGUEZ DIEGUEZ, JOSE LUIS. El comic y su utilización didáctica. Colección medios de comunicación. 1a. edición. España. Gustavo Gili, 1988. 138 pp.

RODRIGUEZ DIEGUEZ, JOSE LUIS. Las funciones de la imagen en la enseñanza. Colección comunicación visual. 2a. ed. España. Gustavo Gili, 1978. 236 pp.

RODRIGUEZ JOSEFINA. El arte en el niño. 1a. edición, España. Gráficas Benzaí, 1958. 174 pp.

SCHULLER SLUMIANSKY, FANNY. La importancia de la expresión plástica en el niño. México. UNAM/ENAH, 1990. 199 pp.

SELCHOVICH, GALIA. Hacia una pedagogía de la creatividad. México. Trillas, 1977. 203 pp.

SEP. Programas de educación preescolar. Libro 1. Mexico, 1981. 119 pp.

SEP. Programa pedagógico para niños de 4 a 6 años. Mexico, 1981. 130 pp.

SEP. Actividades psicomotrices en el Jardín de Niños. Mexico, 1991. 72 pp.

SWAN, ALLAN. La creación de bocetos gráficos. 1a. edición. España. Gustavo Gili, 1990. 144 pp.

TADEE1, NAZARENO. Educar con la imagen. Vol. 22. España, Marova, 1983. 190 pp.

TARDY, MICHEL. El profesor y las imágenes. 1a. edición. España. Planeta, 1978. 105 pp.

TURNBULL, ARTHUR y colaboradores. Comunicación gráfica. 1a. edición. Mexico, Trillas. 1986. 429 pp.

Vicente Hino, cuarenta años de diseño gráfico. 1a. edición. Mexico. Era, 1990. 17 pp.

**TESIS
PROFESIONALES**

—○—
Mecanografía e Impresión

Precios Económicos
—○—

**Campeche No. 156 Col. Roma 06700
Mexico, D. F.**

564-3954 - 584-8153