



48
20

UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA
DE MÉXICO
ESCUELA
NACIONAL
DE ARTES
PLÁSTICAS

**La utilización de la imagen gráfica como apoyo didáctico
en la enseñanza de la historia en la educación primaria**

Tesis que
para obtener
el título de
licenciada en
Diseño Gráfico
presenta:

Xochiquetzal Vázquez Salgado

274909

Director de Tesis: Mtro. Daniel Manzano Águila

México D.F. 1999

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

ESTA TEMA NO PUEDE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

La
utilización
de la
imagen
gráfica

en la enseñanza de la Historia en la educación primaria

Por:

Xochiquetzal Vázquez Salgado

El

*niño es en esencia, una
criatura creadora que vive de
acuerdo con sus sentidos...Mayo Bryce
La educación creativa dirigida a planear
personas dotadas de iniciativa, llenos de
recursos y de confianza en sí mismos y en
la vida, listos para enfrentar problemas
de cualquier índole, es la base
de las mejores esperanzas.*

Mauro Rodríguez



Introducción 5

- 1. La enseñanza de la Historia de México a nivel primaria 8
 - 1.1 Antecedentes 8
 - 1.1.1 Concepto de Historia 8
 - 1.1.2 Papel social 9
 - 1.1.3 Importancia de la educación histórica 10
 - 1.2 Enseñanza de la Historia 11
 - 1.2.1 Enfoques educativos 11
 - a) Programa 4º grado 12
 - b) Propósitos 12
 - 1.2.2 Problemática actual 13
 - 1.2.3 La comunidad escolar de la Esc Prim Fco. del Olmo 15
 - a) Entorno sociocultural de la escuela 15
 - b) Características del grupo 16

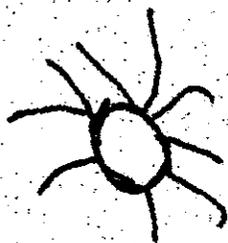
- 2. El proceso comunicativo y su vínculo con las imágenes en el pensamiento infantil 18
 - 2.1 El proceso comunicativo en el lenguaje gráfico 19
 - 2.1.1 Esquema comunicativo 20
 - 2.1.2 El lenguaje visual como instrumento de comunicación 20
 - 2.2 La imagen 21
 - 2.2.1 Percepción 22
 - 2.2.2 El espectador 22
 - 2.2.3 Contexto social 22
 - 2.2.4 Pensamiento visual 23
 - 2.3 La imagen como elemento del pensamiento infantil 25
 - 2.3.1 Pensamiento infantil 25
 - a) Conocimiento sensorial infantil 26
 - 2.3.2 La imagen como vehículo de conocimiento 26
 - 2.3.3 La imagen gráfica 26

- 3. La imagen gráfica como recurso en la enseñanza 28
 - 3.1 La imagen gráfica apoyando la enseñanza 28
 - 3.1.1 Libro de texto 29
 - 3.1.2 Material didáctico 33
 - 3.2 De la enseñanza histórica verbal a la enseñanza histórica gráfica-verbal 34
 - 3.2.1 La Escuela Activa 35
 - 3.2.2 Modelo pedagógico educativo de Autoestructuración 36
 - a) Descubrimiento a través de la observación 40
 - Observación - Experimentación
 - 3.3 Material Didáctico Gráfico para la enseñanza-aprendizaje de la Historia 41
 - 3.3.1 La imagen gráfica como estímulo visual 42
 - 3.3.2 La imagen gráfica como estímulo experimental 44
 - 3.3.3 La imagen gráfica como medio de expresión infantil 47
 - 3.3.4 Medios plásticos y técnicos 54
 - a) Espacio plástico 54
 - b) Color 57
 - c) Representación visual de conceptos 59
 - El tiempo en la imagen gráfica
 - La secuencialidad en la imagen gráfica
 - El espacio en la imagen gráfica
 - Técnicas de representación visual
 - Ilustración Narrativa
 - d) Técnicas de resolución gráfica 64
 - Gouache -Acrílico -Collage -Montaje
 - 3.3.5 Material didáctico y su uso 66
 - a) Material Didáctico gráfico y Aprendizaje Significativo 69

- 4. Propuesta del material gráfico 78
 - 4.1 Listado y justificación de cada propuesta 82
 - 4.2 Fase de aplicación 92
 - 4.3 Resultados 93
 - 4.3.1 Ejercicios y Preguntas por sesión 93
 - 4.3.2 Resultados Gráficos 104
 - a) Resultados formales 105
 - b) Resultados Conceptuales 108
 - 4.3.3 Prueba final 119

- Conclusiones 121
- Glosario 130
- Bibliografía 131





*Todos
nosotros fuimos educados,
enseñados con métodos pedagógicos
antediluvianos. ¿En qué consiste el fallo
principal de esos métodos? Que no se desarrollaba
en el estudiante, en el joven, la iniciativa, que no se
desarrollaba el análisis, que no se desarrollaba el instinto
de observar todo, de indagarlo todo, de preguntarse
acerca de todo, de analizar de investigar. Y toda la forma-
ción que nosotros hemos recibido desde el primer grado,
no tenía nada que ver con el desarrollo de ese
pensamiento inquisitivo, pensamiento analítico, y
espíritu de observación.*

*Fragmento del libro La Educación en
Revolución.*



FALTAN PAGINAS

1

De la:

4

A la:

Introducción

La Imagen Gráfica es un vehículo de contenidos, un lenguaje que comunica, constituye una motivación estética y su lectura es rápida. El hombre la ha utilizado, permitiéndole una decodificación más rápida y fácil para transmitir cualquier tipo de conocimiento.

La imagen gráfica es parte del lenguaje visual, el cuál tiene una importancia trascendente en la adaptación del individuo a su mundo. Por medio de la percepción del mundo visual conoce, asimila y se adapta a su entorno.

Por lo tanto en el niño el pensamiento visual es uno de los medios más importante para aprender y conocer. La imagen gráfica como parte del pensamiento visual puede permitir en el niño una construcción del conocimiento de forma práctica, sobre todo porque enriquece su pensamiento visual y puede desarrollar elementos expresivos por medio de la actividad plástica que le permite conocer y aprender, a partir de elementos gráficos.

Al ver una imagen nos apropiamos de un conocimiento, fácil y rápidamente; conociendo, por medio del lenguaje gráfico configurado con elementos plásticos se pueden expresar todo, es, ha sido y será un elemento de la vida cotidiana, sobre todo en las sociedades que han desarrollado una cultura visual. Debemos explotar la virtuosidad comunicativa de la imagen con objetivos educativos y significativos.

Para demostrar la capacidad comunicativa y expresiva de la imagen se presentó la ocasión de llevar a la práctica este lenguaje en la ESC. FCO. DEL OLMO 52 2220. El trabajo debía ser un ejemplo que demostrara a los maestros otras alternativas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Después de realizar un muestreo sobre los conocimientos históricos que manejan los niños y las niñas de cuarto año, se encontró en los resultados una desvinculación entre lo que deberían saber y lo que saben. Estos resultados fueron sugerentes para proponer un cambio en las formas de comunicación en la escuela; había que plantear nuevas formas de lenguaje, que solucionaran las disfunciones entre los códigos de alumnos y maestros. La escuela, ubicada en Santa Ana Tlacotenco de la delegación Milpa Alta, planteó varios retos al diseñar el contenido conceptual y formal de las imágenes.

El medio sociocultural no permite a los padres fomentar hábitos de estudio y éste no es apreciado, por lo tanto los niños acuden a la escuela sin motivación, sin poner empeño a su labor estudiantil; esta indiferencia al conocimiento es general, pero es más notorio en la clase de Historia, es la más vulnerable al aburrimiento de los niños y a la enseñanza tradicional.

Algunas teorías pedagógicas actuales señalan que el alumno debe construir su conocimiento, por lo tanto la imagen gráfica en la enseñanza de la Historia se convierte en una herramienta para propiciar que los niños lleguen al conocimiento histórico de manera más grata, normalmente, se enseña en forma de narración, seguida de ejercicios que sólo hacen que los niños memoricen los datos, sin entender la noción de tiempo, secuencialidad, espacialidad, causalidad, sin distinguir entre años, décadas y siglos, que no ubiquen los acontecimientos

en el tiempo, su sucesión y su asociación con épocas o etapas históricas. La Historia en una colección de datos, nombres, fechas y lugares que se memorizan sin sentido. Tomando en cuenta que la memoria histórica de la humanidad debe ser accesible a todos los niños para conocer su pasado y ser un aspecto que sustente el proyecto de vida de las nuevas generaciones, la historia cubre un papel formativo especial en la educación, pues permite la sociabilidad humana; además fortalece la identidad nacional, por eso es necesario buscar alternativas para que en la escuela la Historia no solo sea una colección de datos para los niños y que realmente inculque en éstos valores que lo formen positivamente. En el proyecto habría que desarrollar actividades en que los niños observaran imágenes que les permitieran asimilar el conocimiento, en las que encontrarán una relación experimental, con la Historia y así la comprenderán y asimilarán correctamente.



Todos los elementos que forman parte de la investigación muestran los componentes básicos de la imagen gráfica, para que los maestros puedan usarla cotidianamente en la escuela, para representar el conocimiento (en este caso histórico), como también la técnica más apropiada a usar, sobre todo porque son ellos quienes posteriormente organizarán y realizarán la utilización de la imagen gráfica en el aula. Hubo que conocer el método correcto para el proyecto, conocer el contexto, analizar que elementos de la imagen usaríamos y con que corriente pedagógica funcionaría.

El modelo pedagógico educativo de Autoestructuración, que identifica Louis Not, para diferenciar la características de enseñanza, es un método de la escuela activa, que plantea que el mismo niño construya su conocimiento, tiene una estrecha relación con el Diseño Gráfico en su primera concepción, basada en la observación conduciendo a una implantación de técnicas educativas apoyadas por imágenes; actividades que lleven al conocimiento y que tengan como propósito la asimilación de representaciones y formas gráficas del conocimiento histórico.

Este modelo pertenece a las llamadas teorías cognitivas, específicamente de las corrientes genético-cognitiva y genético-dialéctica, las cuáles han sido desarrolladas por diversos autores, de los cuáles sus estudios son el soporte de mi propuesta, en la que figuran: Piaget, Vigotsky, Ausubel, Claparede Y Freinet sobre todo.

Los objetivos son los siguientes: Analizar diversos elementos de la imagen gráfica, para utilizarlos como elementos didácticos, en los métodos de enseñanza en el aula, con el propósito de complementar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Traducir en imágenes gráficas, diversos aspectos de la Historia, para hacerlos más comprensibles a los alumnos del cuarto grado de educación primaria. Desarrollar y proponer al alumno, un lenguaje gráfico que responda a sus necesidades de aprendizaje de la Historia.

Para el cumplimiento de dichos objetivos hay que conocer y analizar ciertos aspectos de los niños, de la imagen y de pedagogía; el proyecto esta dividido en 4 capítulos, el 1o *La enseñanza de la Historia de México a nivel primaria* describe las características de los niños de esta escuela y con más detalle del 4º B, para conocer las condiciones en las que se encontraban para poder diseñar de acuerdo a sus necesidades; el 2o capítulo, resalta el tema de la imagen gráfica como vehículo de comunicación que transmite conocimiento, el cap llamado *El proceso comunicativo y su vínculo con las imágenes en el pensamiento infantil*, explica que la imagen gráfica permite en el pensamiento infantil aprender, conocer y asimilar por medio del proceso del pensamiento visual.

En el cap 3o se analiza la imagen como recurso en la escuela, *La imagen gráfica como recurso en la enseñanza*; las imágenes que se utilizan y la posible realización de un nuevo material didáctico gráfico que permite saciar las exigencias y problemáticas que plantea la educación histórica; los medios plásticos y técnicos a usar para representar el tiempo, el espacio y la secuencialidad con imágenes gráficas, así como el método pedagógico para aplicar correctamente en el aula la imagen gráfica.



En este cap, también se plantea la actividad gráfica por parte de los niños como una alternativa de expresión de lo que aprenden para reforzar sus conocimientos; por último el cap. 4o es la *Propuesta del material gráfico*, la conjunción entre el método pedagógico y la idea gráfica donde se concretiza el proyecto llevandolo a la practica, como recurso al enseñar la Historia.

El objetivo es desarrollar y proponer al alumno, un lenguaje gráfico que responda a sus necesidades de aprendizaje Histórico.

La imagen gráfica se integrara a los fundamentos pedagógicos autoestructuralistas que parten del reconocimiento del conocimiento por parte del sujeto cognoscente, lo construirán con y por medio de imágenes.

Se contextualizarán dichas imágenes para que los niños reconozcan el conocimiento fácil y de manera profunda, para llegar a un sistema educativo en el que las imágenes sean parte activa e importante del aprendizaje y no un mero complemento.

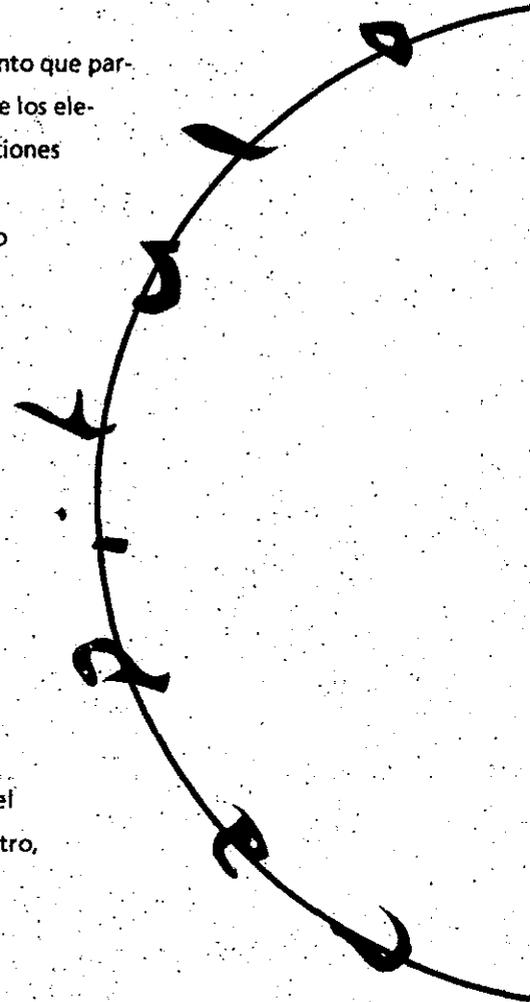
El proyecto será un ejemplo para que en el futuro, el maestro desarrolle la clase, ayudado de material gráfico y que el alumno demuestre lo aprendido por medio de la actividad gráfica, impulsando asimismo la educación artística y la sensibilización hacia el arte en el niño.

El contenido del presente trabajo contiene información de diferentes textos pedagógicos, principalmente de las pedagogías de autoestructuración y sobre el niño y el arte, los principales personajes que se citan son los fundadores de la escuela activa y del constructivismo y autoestructuralismo, en el plano gráfico los planteamientos más importantes también se retomaron de teorías ya hechas sobre la Imagen.



El desarrollo apropiado de todo proyecto, precisa el análisis de cada elemento que participe en él, y analizar también el contexto que propicia las condiciones de los elementos; porque estos aspectos determinan las condiciones y modificaciones que se realizan en cada una de las etapas de todo el proceso.

Para llevar a cabo el proyecto, el cual es utilizar imágenes gráficas como apoyo didáctico en la enseñanza de la Historia en la educación primaria, debe saberse primeramente como es la primaria a la que nos referimos, como se enseña la Historia en el cuarto grado y que problemas plantea; para posteriormente encontrar una posible solución a estos problemas ayudados de la imagen y la pedagogía.



1.1.1 Concepto de Historia

Alfonso Teja Zabre* ha tratado de encontrar una constante de significado para el término historia, ha tomado aspectos desde la antigua Grecia, como aspectos contemporáneos. Y lo más importante es que ha contextualizado sus estudios en un marco latinoamericano

Encontro que ya desde los griegos el término Historia indicaba la información o narración de los hechos humanos; actualmente significa, por un lado el conocimiento de tales hechos o la ciencia que dirige este conocimiento y por otro, los hechos mismos, un conjunto o la totalidad de ellos.

Podemos ver la Historia desde diferentes perspectivas:

1. La historia como pasado,
2. la historia como tradición,
3. la historia como mundo histórico; en la primera perspectiva lleva a una dimensión del tiempo, la segunda entiende la historia como la transmisión y conservación a través del tiempo de creencias y de técnicas, se refiere a la Historia individual y a la colectiva, a la historia del mundo, el tercer significado de la Historia y el filosóficamente más importante, es que el concepto de la historia es el mundo histórico, la totalidad de los modos de ser y de las creaciones humanas en el mundo o bien la totalidad de la vida espiritual de las culturas, en esta interpretación la Historia considera los ciclos, el azar y el progreso.



El desarrollo apropiado de todo proyecto, precisa el análisis de cada elemento que participe en él, y analizar también el contexto que propicia las condiciones de los elementos; porque estos aspectos determinan las condiciones y modificaciones que se realizan en cada una de las etapas de todo el proceso.

Para llevar a cabo el proyecto, el cual es utilizar imágenes gráficas como apoyo didáctico en la enseñanza de la Historia en la educación primaria, debe saberse primeramente como es la primaria a la que nos referimos, como se enseña la Historia en el cuarto grado y que problemas plantea; para posteriormente encontrar una posible solución a estos problemas ayudados de la imagen y la pedagogía.

1.1.1 Concepto de Historia

Alfonso Teja Zabre* ha tratado de encontrar una constante de significado para el término historia, ha tomado aspectos desde la antigua Grecia, como aspectos contemporáneos. Y lo más importante es que ha contextualizado sus estudios en un marco latinoamericano

Encontro que ya desde los griegos el término Historia indicaba la información o narración de los hechos humanos; actualmente significa, por un lado el conocimiento de tales hechos o la ciencia que dirige este conocimiento y por otro, los hechos mismos, un conjunto o la totalidad de ellos.

Podemos ver la Historia desde diferentes perspectivas:

1. La historia como pasado,
2. la historia como tradición,
3. la historia como mundo histórico; en la primera perspectiva lleva a una dimensión del tiempo, la segunda entiende la historia como la transmisión y conservación a través del tiempo de creencias y de técnicas, se refiere a la Historia individual y a la colectiva, a la historia del mundo, el tercer significado de la Historia y el filosóficamente más importante, es que el concepto de la historia es el mundo histórico, la totalidad de los modos de ser y de las creaciones humanas en el mundo o bien la totalidad de la vida espiritual de las culturas, en esta interpretación la Historia considera los ciclos, el azar y el progreso.



1.1.2 Papel social

El concepto mexicano de la educación histórica En México, en escuelas públicas esta determinado por la Secretaría de Educación Pública, en sus libros de *Historia para el maestro* (grados 4o, 5o y 6o *), toma en cuenta los aspectos del punto anterior, concebiendo que la historia es al mismo tiempo el efecto y la causa del desarrollo humano en todos sus aspectos, contem

plando y enfatizando su papel social, así la Historia es imprescindible en la evolución humana, pues el conocimiento histórico permite retomar los hechos y aspectos positivos y desechar los acontecimientos negativos para una adaptación a su realidad presente.

Además considero que es necesario conocer la Historia a nivel universal y personal permite desarrollar la integridad humana. La Historia, tiene un valor formativo, como elemento cultural que favorece valores éticos y sociales; sobre todo la construcción y madurez de la identidad nacional; el mexicano necesita conocer su pasado histórico, para amar su tierra, para comprenderla y por lo tanto modificarla positivamente; es indispensable en los niños inculcar el gusto por la Historia: sobre todo la de su país.

* Vid SEP, *Libro para el maestro, Historia*, Quinto Grado México, SEP, 1995, 95p.
SEP, *Historia de México, Guía para el maestro, Quinto Grado*, México, SEP, 1992, 103p
TEJA Zabre Alfonso, *Dinámica de la Historia y Frontera Interamericana*, México, Ediciones Botas, 1947, 181p

La enseñanza
de la Historia
de México a
nivel
primaria



1.1.3 Importancia de la educación Histórica

Para los objetivos de la SEP es indispensable propiciar la formación de la conciencia histórica en los niños, brindarles los elementos para que analicen y entiendan la situación actual de su país y del mundo como producto del pasado.

Para lograr estos propósitos la enseñanza y el aprendizaje de la historia debe realizarse con materiales y actividades que propicien el análisis, la reflexión y comprensión; mi propuesta es diseñar material gráfico (el cuál

se explica detalladamente en el cap. 4), con mensajes contextualizados para el grupo 4to. B, con el que se va a trabajar con actividades retomadas del libro para el maestro-Historia, (descritas en el apartado 3.1.1) pero en una perspectiva más gráfica, en la que también el alumno experimente directamente la expresión gráfica. Todo esto dentro de los parámetros que rige la pedagogía y los planes y programas de estudio de la educación básica y los avances programáticos del grado.



Los enfoques educativos en la enseñanza de la Historia en la educación primaria en México están planteados por la SEP, en el programa de 1993 los cuáles deben ser respetados y enseñados en las escuelas.

La enseñanza de la Historia pretende que los niños adquieran un conocimiento general de la Historia de México y la historia universal, que desarrollen su capacidad para entender los procesos históricos y sus repercusiones en la vida social, el papel que desempeñan los individuos y los diferentes grupos sociales en la historia.

El enfoque de la enseñanza de la Historia en los seis grados de educación primaria, presenta los siguientes rasgos.

1. Los temas de estudio están organizados de manera progresiva, partiendo de lo que para el niño es más cercano, concreto y avanzando hacia lo más lejano y general.
2. Estimular el desarrollo de nociones para el ordenamiento y la comprensión del conocimiento histórico.
3. Diversificar los objetos de conocimiento histórico.
4. Fortalecer la función del estudio de la Historia en la formación cívica.
5. Articular el estudio de la Historia con el de la Geografía.

En los dos primeros grados, se pretende que el alumno, adquiera de manera elemental la noción del cambio a través del tiempo, utilizando como referente las transformaciones que ha sufrido el niño y su familia, las de objetos inmediatos de uso común y los de su entorno, la ciudad, el barrio o la comunidad. También se propiciará una primera reflexión, de los hechos centrales que conforman el pasado común de los mexicanos.

En el tercer grado se inicia el estudio sistemático de la disciplina; se aprenderán los elementos más importantes de la Historia y Geografía de su entidad federativa.

En el cuarto grado, se estudia un curso general e introductorio de Historia de México. Este curso persigue que los alumnos adquieran un esquema secuencial, de las etapas de la formación histórica de su país. En quinto y sexto, se estudia un curso que articula la Historia de México, con la Historia universal, en especial con las del continente americano.



a) Programa de cuarto grado

En este grado, el niño ya tiene la capacidad mental para integrarse a su contexto social, es el mejor momento de conocer su pasado histórico, aprendizaje que lo preparará para los dos siguientes cursos de Historia y que irá cimentando una cultura e ideología que lo identifique como parte esencial de una historia mexicana.

- México Prehispánico
 - Antecedentes: la prehistoria
- La región de Mesoamérica y sus grandes civilizaciones
 - Los aztecas o mexicas
 - La herencia prehispánica

Descubrimiento y Conquista

- Dos mundos separados: América y Europa
 - La Conquista
- La extensión de la Conquista en el siglo XVI

La Colonia

- La conquista espiritual y la resistencia cultural indígena
 - La nueva España
 - La herencia de la colonia

La independencia del primer imperio

- Causas de la independencia
 - El movimiento insurgente y su ideario
- Consumación de independencia e imperio de Iturbide
 - La vida cotidiana en el periodo de la independencia
 - La época de la inestabilidad y la guerra con E.U.
- Reforma liberal y luchas por la soberanía de la nación
 - La generación de los liberales
 - La intervención francesa
 - El imperio de Maximiliano
 - La restauración de la república
- La herencia liberal: soberanía y democracia

El Porfiriato

- Establecimiento y prolongación de la dictadura de Díaz
 - Los cambios económicos y la obra material
- Las diferencias sociales y los movimientos de protesta
 - Cultura y educación en el periodo
 - Algunos aspectos de la vida cotidiana

La Revolución Mexicana

- La revolución de 1910
 - La revolución constitucionalista
 - La conquista de 1917
 - La cultura de la revolución
- ### El México Contemporáneo
- Las luchas internas
 - Los cambios económicos
 - Los cambios sociales en el México Moderno
 - Los cambios en la educación
 - Los cambios en la cultura
 - Vida cotidiana

Recapitulación y Reordenamiento

- Reforzamiento de esquemas de temporalidad y secuencia histórica
- Ubicación de los acontecimientos y de los personajes fundamentales

b) Propósitos

Al estudiar el curso de Historia en este grado se pretende que los alumnos:

- Identifiquen las principales épocas de la Historia de la humanidad, sus características más importantes y su herencia para el mundo.
 - Establezcan relaciones entre la historia de México y la de otros pueblos del mundo; en particular, que identifiquen procesos de conflicto, dominación e influencia mutua.
 - Comprendan nociones y desarrollen habilidades para identificar hechos y procesos históricos, tales como causalidad, continuidad, cambio y herencia cultural.
 - Reconozcan la influencia del medio geográfico sobre el desarrollo humano, la capacidad del hombre para aprovechar y transformar el medio natural, así como las consecuencias que tiene una relación irreflexiva y destructiva del hombre con el medio que lo rodea.
 - Reconozcan y aprecien la diversidad cultural de la humanidad al comprenderla como producto de la historia.
- ### Habilidades
- Interpretar la información y capacidad de explicar los hechos históricos



1.2.2 Problemática actual

Los libros para el maestro, publicados por la SEP, son guías para que el docente, este al tanto de las actualizaciones que hay en educación, de los problemas que en esta se plantean y sus posibles soluciones. En estos libros se encuentran actividades y sugerencias a los maestros para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta guía ha servido para conocer los conflictos actuales que presenta la enseñanza histórica en la educación primaria.

"La enseñanza de la historia presenta retos específicos, derivados de las características propias del conocimiento histórico y el desarrollo intelectual de los alumnos"¹

Se piensa que los niños han aprendido, porque registran algunos datos o porque son capaces de recordarlos. Sin embargo después de un tiempo los profesores se percatan de que todo lo han olvidado, o recuerdan datos sin orden ni relación entre sí. Los niños confunden la ubicación de períodos históricos, no pueden ordenarlos sucesivamente, además de que tienen grandes dificultades para expresar algún evento o las acciones de un personaje histórico.

Por otro lado la comprensión de conceptos o categorías como: partido, estado, política, crisis etc. se cree que se explican por sí solos, lo que normalmente es lo contrario; así se van creando lagunas de incompreensión o nociones deformadas que posteriormente obstaculizan un aprendizaje real y duradero.

La Historia estudia el pasado y los cambios que experimentan las sociedades a través del tiempo. El conocimiento de la Historia implica conceptos de tiempo, espacio, secuencialidad, causa y efecto, los cuáles son difíciles de entender para los niños. Al niño se le exige que comprenda el pasado de la sociedad, sin tomar en cuenta que por su edad y su poca experiencia social, estos procesos sociales no son de su interés. todo hecho histórico le es lejano y no encuentra la relación con su vida ni con su contexto social. Se enseña la Historia con criterios "adultocéntricos", creyendo que los niños procesan el conocimiento igual que un adulto; esta forma de enseñar no corresponde al desarrollo de las estructuras lógicas de abstracción de la edad de los niños de cuarto grado, la noción de pasado no se entiende en esta edad, el tiempo para el niño empieza con su memoria, por lo tanto antes de ella no existe nada.

**Desde 1920 Piaget investigó los procesos de abstracción de los niños y adolescentes. Hoy es un hecho aceptar que estos piensan diferente a los adultos.*

Uno de los aspectos más discutidos de Piaget, es su creencia en ciertas etapas del desarrollo del pensamiento lógico, estas etapas no son concebidas como realidades fijas, sino como una ayuda para comprender el desarrollo del pensamiento en el niño. Estas etapas del pensamiento son: preoperatorio, concreto y operatorio formal. Los factores que determinan el progreso del niño de una u otra etapa no están bien precisados, pero, sin duda se trata de la interacción de herencia, madurez, condicionamiento socio-cultural y diversos tipos de estimulación física e intelectual.

Los criterios expuestos por Piaget en relación al pensamiento lógico en los niños para razonar la Historia; en Historia, la edad cronológica de las etapas del pensamiento, se retarda más de lo descrito por las experiencias piagetanas. Así podemos ver un pensamiento preoperatorio en alumnos altamente dotados y a la edad de trece a catorce años cuando se trata de interpretación de un hecho histórico. Incluso se llega a admitir que la mayor parte de los alumnos de una edad mental de dieciséis años, parecen estar al nivel de de operación concreta del pensamiento en Historia. Esta es la razón por la que se aboga por una historia no muy abstracta en su forma, ni de contenidos muy variables, para alumnos menores de 14 años, pues el entendimiento histórico se impide por la propia dificultad de entender el tiempo remoto a esta edad.

Vid PIAGET J, Problemas de Psicología Genética México, Ariel, 1988, 196p.

1 SEP, Libro para el maestro, Historia, Quinto Grado México, SEP, 1995, 95p. pag. 21

El tiempo cronológico se retarda, aun en niños altamente dotados intelectualmente, la interpretación de un hecho histórico resulta difícil, por esta razón hay que enseñar una historia no demasiado abstracta en su forma, ni de contenidos demasiado variables; gráficamente podemos representar la historia, adaptarla a las necesidades de los niños, usando un lenguaje gráfico sencillo y contundente. Pocos son los niños que antes de los 11 años entienden más o menos las consecuencias fundamentales de los hechos históricos.

13

El lenguaje de la imagen en este sentido puede resultar muy práctico, ya que puede adaptarse para expresar conceptos de forma compleja o sencilla, además (como veremos en el cap. 3, apartado 3.3.4) con la imagen podemos expresar con mayor facilidad los conceptos de tiempo, espacio y secuencialidad, haciéndoles entender estos conocimientos por medio de su percepción visual, y reforzándola con su propia expresión gráfica. Piaget* encontró, que los niños son incapaces de relacionar la edad como duración vivida; el tiempo



es el cambio que tiende hacia ciertos estados." el tiempo histórico está relacionado con duraciones, sucesos y cambios de hechos sociales. El tiempo personal, el que domina primero el niño, es individual. Es la sucesión de los hechos significativos de su vida. Tanto el tiempo histórico como el tiempo personal tienen presente, pasado y futuro; y lo que va sucediendo produce cambios y transformaciones en ambos.² para el niño el pasado se relaciona con su experiencia y la de su familia. Los hechos de lo que existía antes y términos de medición histórica (año, siglo, milenio etc.) tienen un sentido vago para ellos. El niño primero asocia el tiempo con sus experiencias personales, la comprensión del pasado, depende del dominio de la comprensión de la noción de tiempo histórico, diferente a la noción de tiempo personal, (acontecimientos personales) hasta que entiende lo que es el tiempo convencional (horas del día, días de la semana, meses del año, años etc.) comprenderá lo que es el tiempo continuo, medible e independiente de la acción del hombre. Si el niño no entiende lo que es tiempo y menos lo que es tiempo histórico tendrá dificultades para comprender la Historia, memorizará datos sin relacionarlos, ni entender sus causas, que los hechos del pasado influyen en el presente. La historia es producto de un antecedente histórico, de un causalismo temporal; a estos factores se une otro factor importante, que influye en el poco entendimiento histórico, la poca experiencia social, pero aún sin esto puede aprenderlo.

"Las nociones históricas dependen de la edad de los niños, pero también de las experiencias y estímulos que el medio social y cultural, en particular la escuela, les brinda"³ existen muchos factores que pueden imposibilitar un buen desempeño educativo, pero es el contexto, el que definen una educación negativa o una apropiada. "Si el alumno logra comprender una época o período de la historia, tendrá bases suficientes para que, al estudiar otros, los compare, encuentre las líneas de continuidad, localice los cambios más importantes, las similitudes y las diferencias. Para que los alumnos identifiquen las grandes épocas de la historia es necesario que ubiquen correctamente la secuencia de las mismas y distingan algunos de los procesos que influyeron en otros

tiempos y regiones. Es necesario insistir una y otra vez en las relaciones entre períodos anteriores y posteriores."⁴ La enseñanza de la historia debería apegarse a la forma retrospectiva que plantean los programas; partiendo del presente y remontándose al pasado. Se debe desviar del estudio de la Historia la idea de un pasado que se nos acerca, para dirigirla sobre un presente que permita entender el pasado. "Es mejor asumir y enfrentar esta situación a través del diseño de actividades específicas para apoyar a los niños... que partir de un solo nivel de exigencia."⁵

Apoyandome en lo que plantea la SEP, destacando que la capacidad mental del niño a esta edad, les permite integrarse a su contexto social, planteó que hay que estimularlos con medios gráficos, imágenes que miren y que también ellos mismos realicen, es decir que dibujen y pinten, para hacerlos más receptivos y participes en el proceso de aprendizaje, reconstruyendo con su propia experiencia personal los hechos históricos, tomándolos ya como un acontecimiento personal (en el cap 3 se explica el significado del dibujo en los niños) asociarán la Historia con si mismos. Los maestros deben explicar con sencillez claridad y muchos ejemplos los procesos históricos para que ellos comprendan cómo funcionan en el presente, así será posible establecer una comunicación entre la Historia y el presente de los niños. Las imágenes gráficas pueden diversificar las formas de enseñar, para que los alumnos aprendan más rápido y de forma más agradable la Historia de México. Contextualizando el mensaje gráfico se pueden superar los obstáculos en este aprendizaje; los éxitos o fracasos en educación dependen de los métodos pedagógicos empleados.

2 SEP, Historia de México, Guía para el maestro, Quinto Grado, México, SEP, 1992, Educación Primaria 103P, pag. 7

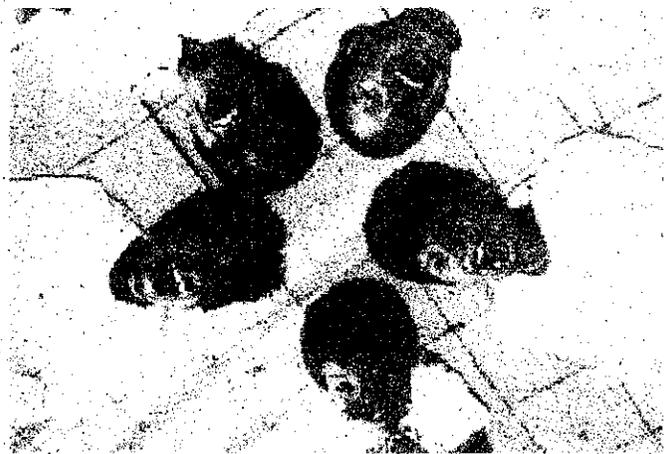
3 *Ibid.*, p. 8

4 SEP, Libro para el maestro, Historia, Quinto Grado, *op cit*, pag. 42

5 SEP, Historia de México, Guía para el maestro, Quinto Grado, *op cit*, pag. 8



Es necesario que los profesores utilicen todas las alternativas que puedan solucionar este problema, tendiendo a la evolución e incremento intelectual de los niños. Para ello mi propuesta desarrollada en la Esc. Fco. del Olmo muestra como representar conceptos históricos por medio de imágenes (caps. 3 y 4), sustentadas pedagógicamente, y contextualizados dentro de un entorno específico.



1.2.3 La comunidad escolar de la Esc. Fco. del Olmo

Para Bruner* en el desarrollo de la mente del niño, lo más significativo para la evolución de éste, no son exactamente sus capacidades, sino que este desarrollo depende del despliegue de estas capacidades, por mediación de su entorno; dependen de su cultura, es necesario conocer que diferencias culturales encontramos en la ESC. FCO. DEL OLMO de la delegación Milpa Alta.

a) Entorno sociocultural de la escuela

El desarrollar el servicio social dentro de este plantel :Taller de Expresión Plástica Infantil, en el ciclo escolar 96-97, me permitió observar las características culturales de la zona, al estar en contacto con los niños y las niñas surgió el planteamiento para el proyecto de tesis vislumbrando las problemáticas que tenía la escuela, en cuestiones educativas debido a un singular contexto social.

La comunidad de Santa Ana Tlacotenco de la delegación Milpa Alta, puede considerarse como una zona semi-rural, por sus condiciones socioeconómicas, que originan una calidad de vida precaria en el sentido cultural y económico; en este medio muchos padres no se preocupan por sus hijos, ya que su principal interés es la subsistencia y no la formación de estos.

En la mayoría de las familias no se fomenta el hábito de lectura en casa, no revisan tareas, los niños solo cuentan con los libros de texto y estos no son apreciados, por lo tanto los niños no han desarrollado habilidades para la expresión oral y escrita, la lectura no es fluida y no hay rescate de significados.

Estas condiciones inciden considerablemente en el aprovechamiento escolar. Debido a la falta de motivaciones en el niño, a éste no le gusta la escuela, su asistencia es irregular o se ve forzado a asistir.

La asignatura más vulnerable a estas condiciones es la Historia; los niños presentan dificultades en esta área, les resulta aburrida y tediosa, además de que después de un tiempo "lo aprendido" se les olvida, es inevitable el aprendizaje memorístico.

Según datos de la SEP la cultura histórica de los estudiantes y egresados de la educación básica en las generaciones recientes es deficiente y escasa, hablando en términos generales, entonces qué resultados se esperan del aprendizaje en estas condiciones. Los niños de esta escuela confunden la secuencialidad de las etapas

*BRUNER J. S., Desarrollo Cognitivo y Educación, 2a ed., Madrid, Morata, 1995, 279p., Colección. Psicología Educativa





históricas de México, por ejemplo, ordenan la independencia antes del descubrimiento de América, no asocian a Hidalgo con la independencia, sino con la revolución, no todos diferencian, el presente con el pasado y el futuro.

Es necesario utilizar métodos que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia.

¿Cómo motivar el aprendizaje o hacer la Historia atractiva?

El proyecto pretende llenar gráficamente estas necesidades, enriquecer y fomentar el gusto por el conocimiento histórico por medio de la expresión gráfica, transmitirlo en imágenes, utilizando la imagen como material significativo y estimulante, pues el niño conocerá a partir de su observación y tendrá que hacer uso de este medio para expresar dibujando y pintando lo que aprende, así con la imagen gráfica el alumno tendrá posibilidades más sencillas y prácticas a su nivel para entender el conocimiento histórico y desarrollar sus capacidades motrices al manifestarlo.

b) Características del grupo

En los parámetros que da la SEP sitúa a los alumnos de cuarto grado en la etapa de la cooperación inicial, en donde el juego ya no es sólo motriz, sino social. Empiezan a tener más interés por los juegos colectivos y buscan a otros niños para realizarlos. Muestran una marcada disminución de su egocentrismo. Se dan cuenta de que necesitan de los demás y también son capaces de brindar ayuda.

Identifican en sí mismos y en los demás emociones y sentimientos como: felicidad, tristeza, enojo, etc. Empiezan a desarrollar un sentimiento del deber y la justicia, imponiéndoseles cierta disciplina, adquieren sentimientos de seguridad y aceptación. Es en esta etapa infantil en la que tenemos la situación precisa para estimular el aprendizaje con nuevos lenguajes, desarrollando el intelecto y las capacidades motrices en los niños; sobre todo porque va en función del aprendizaje significativo de la historia.

Específicamente del proyecto, de naturaleza gráfica, emitir mensajes, en conceptos gráficos, promoviendo



igualmente en el alumno una respuesta gráfica. Siempre consideré que la potencialidad significativa de este nuevo material gráfico en el aula, se encuentra ba subordinado al contexto, así la planificación didáctica del proceso de aprendizaje significativo comenzo, por conocer la peculiar estructura mental de los alumnos, los cuáles realizan las tareas de aprendizaje.



Para conocer el nivel de expresividad gráfica y el archivo visual de estos niños, se aplicó un examen de diagnóstico que consistió en la realización de un dibujo de acuerdo a lo que entendiesen de una obra de teatro (Vida y obra de Dalomismo).

La mayoría de los alumnos presentaron al expresarse por medio de imágenes, un mayor rescate de significados, sobre todo comparado con los ejercicios que les acostumbran hacer para evaluarlos (cuestionarios, pruebas y preguntas). Sin embargo tienen muy pocos elementos de representación, al grado de que algunos no saben que dibujar, o dibujan elementos que no tienen nada que ver con el tema; pero aún, con más razón, la imagen puede contribuir a ampliar su archivo visual, incrementando las posibilidades de expresión y conocimiento por un medio visual.

El patrón de comunicación y pensamiento del grupo, reflejo varios aspectos :

- que al expresar lo que entienden con la imagen gráfica es fácil y divertido para ellos, y les resulta más fácil hablar de lo que aprenden basandose en una imagen.
- que encuentran un estímulo, para poner más atención, pues en el futuro cada uno de ellos querrá plasmar más conocimientos.

En general encontré que tanto ver imágenes, como realizarlas, es para los niños un motivo muy fuerte, para poner atención, para esforzarse en hacer las tareas escolares y sobre todo lo hacen con gusto, no con imposición, lo cuál mejora la educación, pues las actividades impuestas son las que propician el aprendizaje no significativo y memorístico.



En el capítulo anterior se ha descrito como la mayoría de los niños y las niñas del 4o B de la escuela Fco. del Olmo presentan una formación histórica escasa y desarticulada, donde las condiciones intelectuales y sociales precisan nuevas alternativas para emitir el conocimiento histórico por medio de mensajes gráficos; finalmente se habla de un proceso comunicativo en el que el mensaje presenta deficiencias y no está contextualizado para los niños y que el uso de códigos gráficos, son la alternativa para propiciar una comunicación verdadera del conocimiento histórico. Por eso es necesario mencionar el proceso de comunicación utilizado cotidianamente por todos para relacionarnos en todo tipo de situaciones y entornos; y sobre todo hablar del porque proponer un mensaje de naturaleza gráfica, de imágenes; qué tienen que ver con el desarrollo del pensamiento infantil.

1 L. MERAN: Alberto, *El lenguaje Cualidad del Viviente México*, Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación. 154p. pag. 81.



3.1 La imagen gráfica apoyando la enseñanza

La imagen gráfica como parte del lenguaje visual, el cuál fomenta la cognición y la comunicación en los niños, es un recurso muy usado en la escuela, sobre todo en los libros de texto y como material didáctico, pues los libros para el maestro son una guía didáctica, que propone actividades dinámicas, en las que la imagen gráfica promueve el aprendizaje significativo. Sin embargo no siempre se llevan a cabo estas actividades o falta reforzarlas más, en este sentido mi propuesta es realizar una enseñanza sobre todo gráfica, gráfica porque ya se ha visto: en el cap anterior que el lenguaje gráfico es un medio de comunicación altamente eficaz para conocer, sobre todo en los niños los cuáles aprenden sobre todo visualmente.

El uso de la imagen gráfica en el proceso de enseñanza aprendizaje siempre ha estado presente, materializado en ilustraciones de los libros de texto o ilustraciones que los maestros realizan para apoyar su clase.

Es necesario analizar que tipos de imágenes gráficas que existen para los niños, ya sea para retomarlas, reforzarlas o modificarlas en relación a una adaptación al contexto, para que estas cumplan la función de desarrollar apropiadamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

* SEP, CONACULTA, INBA, Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos, Arte y Educación 1959-1999, Las obras de Arte en los Libros de Texto Gratuitos, México, Grupo editorial Siquisiri, 1998, 87p.



3.1.1 Libro de texto

El libro de texto es uno de los impulsos del sistema educativo, que promueve una educación de calidad, explotando todos los recursos utilizables que la desarrollen. Los propósitos del acuerdo nacional para la modernización Educativa y el programa de desarrollo educativo 1995-2000, establece los vínculos entre la sociedad, la escuela y la comunidad; uno de los objetivos de la modernización educativa es propiciar un acercamiento provechoso de la comunidad a la cultura y el arte por medio de los libros de texto.

La comisión Nacional de los libros de texto Gratuitos*, desde su creación en 1959 incorpora imágenes en las portadas de los libros, con el fin de crear una relación sensorial y emotiva entre el niño y la cultura.

Durante los 40 años de existencia de la Comisión, los artistas plásticos han brindado a la niñez obras de arte. Los libros de texto han sido ilustrados por grandes artistas plásticos:

José Vasconcelos, secretario de educación pública de 1921 a 1924, apoyo el movimiento muralista encabezado por Diego Rivera, José Clemente Orozco y David Alfaro Siqueiros. En torno a los muralistas un grupo de pintores buscan plasmar la realidad de nuestro país, la llamada escuela mexicana de pintura, entre los que figuran Roberto Montenegro, Alfredo Zalce, Fernando Leal, Raúl Anguiano y Jorge González Camarena, ellos ilustraron las portadas de los libros de texto durante 1960-62.

La
imagen
gráfica
como recurso en
la enseñanza

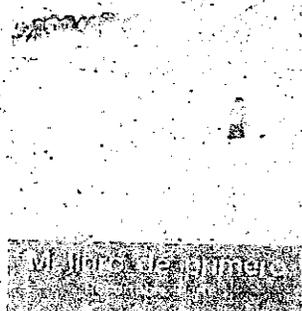


Raúl Anguiano

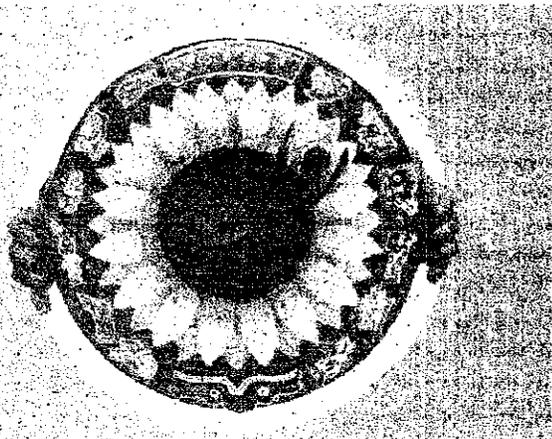
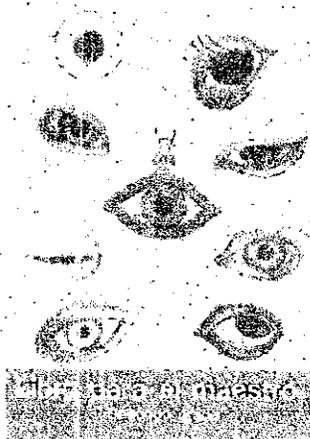


Posteriormente, exponentes de distintas corrientes de arte contemporáneo ilustran una nueva etapa de los libros de texto, algunos artistas son plenamente figurativos y pertenecieron a la escuela mexicana de pintura como : Alberto Beltrán, José Chávez Morán, Olga Costa, Guillermo Meza y Luis Nishizawa.

Alberto Beltrán.



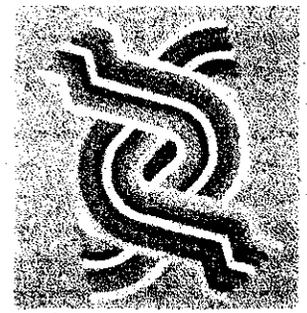
Luis Nishizawa.



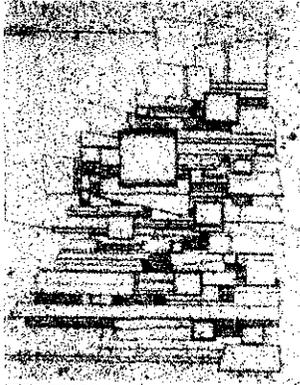
De los fundadores de la nueva escuela mexicana de pintura resaltan con estilo figurativo; Leonora Carrington, Xavier Esqueda, Pedro Friedeberg y Gunther Gerzso, a quienes se les incluye en el grupo ligado al surrealismo o arte fantástico.

Mathias Goeritz marco un cambio en la concepción de la plástica mexicana, utilizando el lenguaje geométrico. En los años 60 nuevos artistas proponen formas de expresión ligadas a nuevas corrientes, como la abstracción o no figuración y entre ellos destacan Jose Luis Cuevas, Arnaldo Coen, Arnold Belkin, Vicente Rojo, Gilberto Aceves Navarro, Alberto Gironella, Rafael Coronel Manuel Felguerez, Antonio Pelaez, Brian Nissen, Roger Von Gunden.

Por otra parte en los años 70, aparece el escultor Sebastián, discípulo de Goeritz, Francisco Moyao y el arquitecto Teodoro González de León, quienes realizaron obras con carácter geométrico.

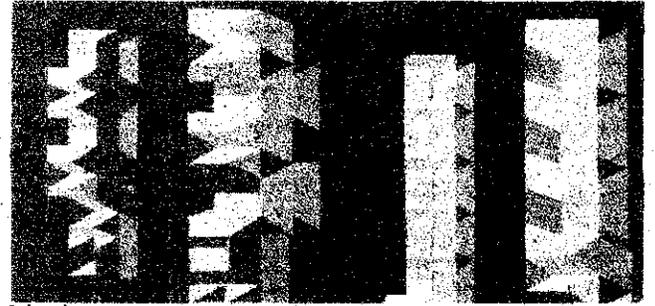


Francisco Moyao

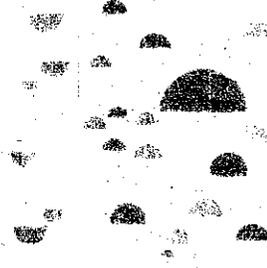
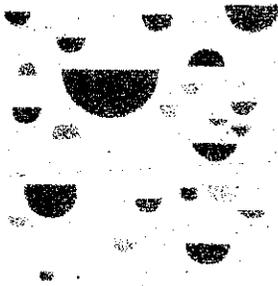


libro para el maestro
Quinto grado.

Gunter Gerzso

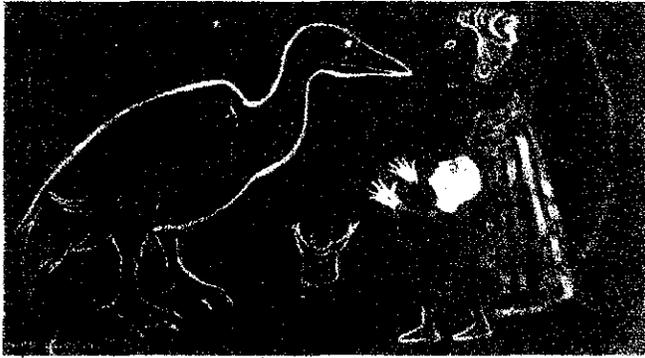


Sebastian



Mathias Goeritz

Leonora Carrington



Los pintores de figuración más lírica son Joy Laville, Elvira Gascón, Nunik Sauret y Francisco Moreno Capdevila; mientras que Rafael Cauduro y Raynundo Martínez desarrollaron una preferencia por las escenas narrativa y francamente realistas.



Elvira Gascón



español. Ejercicios
Tercer grado.

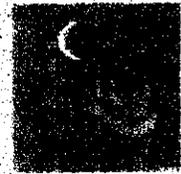
Nunik Sauret



Hasta aquí se habla del libro de texto en general, sobre todo de sus portadas, las cuáles de una u otra forma intervienen en la formación del archivo visual de los niños, pero hay que analizar también las imágenes del interior de estos, sobre todo las del libro de cuarto grado de Historia, como ya he dicho anteriormente, para retomarlas, reforzarlas o modificarlas y adaptarlas a una nueva aplicación: el material didáctico gráfico que promueve la enseñanza-aprendizaje de la historia.



Atlas de México



El libro de texto ofrece una amplia gama de recursos, aunados a un moderno diseño y a una profusión de ilustraciones en colores.

El libro de texto de cuarto grado de Historia, además de las lecciones incluye mapas e ilustraciones, incluye:

1. Una barra o línea de tiempo, en la parte inferior de las páginas, que forma una unidad por sí misma y debe ser leída de forma independiente.
2. A lo largo del libro, recuadros que explican algunas nociones importantes para la comprensión de texto o dedican un espacio especial a ciertos personajes que ameritan ser tratados con mayor detenimiento.
3. En cada lección unas páginas de lecturas relacionadas con los temas que acaban de ser tratados.

Texto, ilustraciones, mapas, línea del tiempo, recuadros, lecturas y actividades se complementan e interaccionan.

Al presentar la información de esta manera se busca crear un medio ágil, que exija a los alumnos una participación más dinámica.



El material didáctico que yo propongo en el siguiente cap. tiene mucho que ver con las actividades que plantea el libro de texto, ya que algunas se retoman, sobre todo las de lectura y las de tiempo, pero se aplican desde una perspectiva más gráfica, tanto para el maestro, como para el niño, intentando impulsar la educación artística, desarrollando la sensibilidad y expresión gráfica del niño.

En relación a las imágenes que utiliza el libro de texto se retoman algunas pues este es un excelente archivo visual de imágenes históricas, sin embargo se modificarán un poco en relación a la forma y el color, pues para el contexto (apartado 1.2.3 del cap 1) en el que se va a trabajar necesita imágenes más sencillas, pues el estilo 100% realista de las ilustraciones del libro de texto no corresponde a los gustos del niño, el niño necesita ilustraciones más espontáneas, más niñas, más libres, llenas de colores puros y vivos, no grisáceas, ni pasteles, ni rígidas, sino formas sencillas y llenas de color para tener una identificación más rápida con lo que les gusta a los niños.



3.1.2 Material didáctico

El propósito del material didáctico, es brindar al alumno y al maestro un sólido apoyo en la realización del trabajo en el aula. Es un material de apoyo, son actividades complementarias, sugerencias, prácticas sencillas que puedan servir como base para la planeación del avance programático o plan anual de trabajo.

33

Los propósitos del material didáctico son :

- Vincular la teoría con la práctica
- Promover la crítica en el estudiante
- Orientar el aprendizaje, más a la resolución de problemas que a la acumulación de información.
- Estimular en los alumnos la autodisciplina necesaria que les permita conducir su educación y hacer de esta un proceso permanente y autodidacta.

Para ello se desarrollan actividades que estimulan la creatividad del niño y facilitan el aprendizaje de los diversos temas, de acuerdo a los lineamientos establecidos en el programa de estudio

Integrar en el material didáctico 2 aspectos importantes para la educación :

- El informativo a través del cual el alumno puede enriquecer sus conocimientos sobre los temas tratados en clase.
- El formativo, que propicia la adquisición y el desarrollo de los valores y la conciencia.

La funcionalidad del material didáctico no solamente pretende maximizar el desarrollo de la enseñanza - aprendizaje motivando al alumno a que sea más participativo, también que en este proceso exista una relación maestro alumno, en la cual el primero sepa ser un guía que sensibilice al segundo, para lograr dicho aprendizaje. En el cual, en el alumno se despierte el interés por la investigación, el pensar y el reflexionar, propiciar debates objetivos que le permitan no sólo un desarrollo académico, sino un desarrollo integral como persona a través de las diversas opiniones o puntos de vista de sus compañeros y maestro.

El diseño del material didáctico debe ser dinámico, que permita con ayuda de lecturas interesantes, cápsulas informativas, ilustraciones, cuadros cronológicos etc., complementar de manera amena el contenido de la materia.

Entre el material didáctico figuran las imágenes gráficas, como mapas, esquemas, cuadros cronológicos, dibujos, fotografías, monografías etc., sin embargo estas son sólo un apoyo a la enseñanza verbal y no contienen, hablando plásticamente todos los códigos explotables para representar cualquier tipo de conocimiento. Es esa la prioridad de este proyecto: utilizar la imagen gráfica principalmente, como un material didáctico que apoya la educación apoyada del lenguaje verbal.



La enseñanza en la escuela normalmente es verbal, lo que conduce a un aprendizaje poco significativo, como se ve en la materia de Historia (1.2.2) hay que explotar la capacidad cognitiva y comunicativa de las imágenes gráficas, del pensamiento visual, que como ya se sabe interviene en el proceso de aprendizaje del niño, evolucionar de una enseñanza verbal de resultados negativos, a una enseñanza gráfica-verbal en la que no sólo se transmita una información histórica, sino que realmente se asimile el conocimiento histórico por medio de imágenes gráficas.

Porque a pesar de que el carácter de la Historia, naturalmente es documentativo pues se hace con documentos, se pretende enseñarla por medio de documentos, de textos que sólo repiten datos históricos.

Se cree que el documento histórico ha de servir metodológicamente, para estimular la formación de unas vivencias a través de su análisis, pero puede hacerse, debe hacerse, con todo aquello que la ingeniosidad del individuo le permita utilizar, incluso con imágenes, reconstruir momentos históricos gráficamente. En esta reconstrucción de la Historia, debemos tecnificar el proceso comunicativo en el aula. Dejar la comunicación informativa; desarrollar una emisión de mensajes propiamente comunicacionales, con un mensaje codificado de acuerdo a nuestra intencionalidad histórica, que promueva modos de aprendizaje significativo. En el capítulo 2 se describió lo que es el proceso de comunicación, señalando que en una comunicación significativa, tanto por parte del emisor, como del receptor debía haber una modificación, una retroalimentación, un nuevo elemento, un conocimiento nuevo, pero en la comunicación en

la escuela, es un evento meramente informativo, en el que tanto el maestro como el niño no mandan ni perciben mensajes significativos, fomentando una historia, que es sólo una colección de datos de personajes, lugares y fechas, sin ningún orden, olvidando, como lo señala Piaget que: "El objetivo de la verdadera educación no es saber repetir o conservar unas verdades acabadas,

porque..., una verdad que uno reproduce es una semiverdad"¹, no vale la pena mencionar e informar a los niños los datos históricos, porque para ellos son solamente eso: datos, que nunca entienden ni relacionan; el hecho de que al niño no le guste la historia ni la comprenda no es su culpa, es consecuencia de lo que también dice Piaget: que un niño va a ser bueno o malo en la escuela, dependiendo de su capacidad de adaptación al tipo de enseñanza que se imparte en esa escuela, su bueno o malo aprendizaje finalmente depende de la practicidad del método que utilizan al enseñar los maestros.

Realizare un método basado en la transmisión de conceptos históricos, emitir mensajes propiamente comunicacionales que los niños asimilen, por medio de un canal gráfico, las imágenes serán vehículo de estos mensajes históricos; tanto de mi parte como emisora, y también para los niños como receptores y como contestatarios de los mensajes; pues tendrán que responder a la comunicación expresando sus conocimientos por medio de la actividad gráfica, dibujando, pintando lo que entendieron.

La comunicación es indispensable para el intelecto, aquí la comunicación gráfica es el camino para unir el conocimiento del niño con su entorno escolar, el lenguaje gráfico junto con el lenguaje verbal enriquecerán la transmisión de los conocimientos y sobre todo encontrarán una retroacción también gráfica, manifestada en su expresión gráfica.

Las disfunciones educativas en la comunicación en la escuela a las que me refiero son el uso de términos no apropiados para los niños, los cuáles producen incomprensión en ellos, la pobreza de imágenes gráficas, sobre todo porque a su edad es funcional este tipo de imágenes para entender y conocer su entorno visualmente además de que las imágenes son también un estímulo estético que se debe explotar; y por último la poca relación del conocimiento que se les transmite con su cotidianidad, es decir no asocian lo que se les enseña con su vida, ven a la Historia como una asignatura, que no tiene relación con su vida, con su historia, con su sociedad y su cultura.

1 J. Piaget, *Psicología y Pedagogía*, Ariel, Barcelona, 1973, pag.73



Normalmente al enseñar, se destacan fechas, héroes y lugares, todo esto es la suma de datos sin relación, que el niño memoriza y no entiende su significado, las clases de Historia se vuelven tediosas, difíciles y sobre todo poco formativas; una lectura rutinaria no despierta el interés por el conocimiento de la Historia ni el gusto por la lectura, al contrario los aleja de esas metas, deberá darseles una visión completa de los aspectos históricos y su interrelación, promover la investigación; relacionar los contenidos de la Historia con otras materias, promover la consulta colectiva o individual de libros, enciclopedias y diccionarios; de libros del rincón; el maestro puede leer fragmentos de documentos históricos y proporcionarles otros libros y mapas.

Impulsar la manipulación directa de imágenes gráficas, que tengan relación con los datos históricos, fotografías de héroes, de lugares etc.; ilustraciones que representen una realidad histórica y que sobre todo los niños puedan tocarlas, usar y manejar concretamente, que también ellos mismos las realicen, pues a esta edad se está más cerca de lo concreto que de la noción abstracta de las cosas, en este caso de la información verbal, "la manipulación de lo concreto es consubstancial en el niño con el nacimiento y el desarrollo de su inteligencia, la inteligencia práctica la cual es para Piaget un factor esencial sobre los cuáles reposa la educación activa"², sólo lo concreto puede captarse e incidir positivamente en los niños, son más óptimos para hacerles ver los cambios abstractos, hay que realizar ejercicios de observación, imaginación y reflexión, en forma divertida, como juego, dirigiendo pedagógicamente una comunicación gráfica entre el maestro y el alumno en una escuela activa, en la que interviene también una actividad expresiva gráfica.

3.2.1 La escuela activa

La escuela activa impulsa los métodos activos de la educación progresiva, se apoya en el principio de aprender haciendo y que la base de todo esfuerzo por aprender debe ser el interés no aprisionar al alumno, estimularlo para que actúe.

La escuela activa al contrario de la educación tradicional y verbalista, conduce a una pedagogía basada en el interés del alumno, excluye programas impuestos y se centra en las necesidades del niño con los objetivos capaces de satisfacerlas. Toda conducta está dictada por un interés. Es decir el niño debe encontrar en lo que realiza una satisfacción a partir de un estímulo que debe motivarlo a querer realizar esa acción con gusto, sin obligarsele. La escuela activa postulada por Piaget, pretende enseñar a los niños de acuerdo a sus estructuras intelectuales y a sus diferentes fases de desarrollo.

En este sentido mi proyecto es superar la escuela tradicional verbalista, implantando la escuela activa gráfica, en la que el niño construya su conocimiento mediante la actividad gráfica, que la necesidad de conocimiento histórico sea satisfecha con imágenes; las actividades e imágenes que se usarán estarán determinadas por su desarrollo intelectual (las cuáles se describirán posteriormente en los apartados 3.3.1 y 4.1).

2 GILBERT Roger, *Las Ideas Actuales en Pedagogía México*, Ediciones Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación 248p. pag 95

3 *ibid*, pag 94

4 LABASTIDA, PADILLA, AZUELA, *Educación por la ciencia*, México, Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación. 208p. pag 80

En la escuela activa la actividad manual, no se refiere solamente como una escuela en la que hay movimiento, manipulación de objetos o interrogación, sino donde la educación se realiza en la movilización de todas las potencialidades del niño, no solo es poner actividad manual sino es verla en un nuevo contexto, al dibujar, recortar, pegar, etc."la inteligencia sube de la mano al cerebro, sobre todo en esta etapa de la vida"³. Esta escuela pretende desarrollar las facultades creadoras del niño; la ejecución de ejercicios gráficos, estarán destinados a desarrollar en el niño, la imaginación y la audacia creadora: dibujos, pinturas y trabajos libres, exposiciones libres. es necesario señalar que los fenómenos sensomotrices, en su función con fines pedagógicos, desde el punto de vista práctico conlleva el desarrollo del proceso educativo "La pronta detección y la adecuada atención de los problemas senso-perceptivos y motrices en el educando contribuyen a mantenerlo o a reincorporarlo en el desarrollo adecuado de los programas"⁴.



Dentro de las facultades creadoras del niño, cabe mencionar la relación de la imagen con estas, lo que plantea L. S. Vigotsky*, en sus estudios referidos a la pedagogía y el arte, a su promoción y búsqueda de raíces culturales de la creación artística, plantea que hay que desarrollar el conocimiento en los niños con el arte, que los maestros trabajen con arte en la escuela y, a través de este estudiar la diferentes materias.

La actividad gráfica impulsa esta educación artística, la cual permite comprender el arte y la cultura, así los niños tienen contacto directo con el arte (en este caso con el dibujo y la pintura) como medio para representar o decir gráficamente lo que aprenden; los niños tienen un nivel receptivo en el que pueden observar elementos del lenguaje gráfico, lo pueden analizar y entender, y mientras más usen estos elementos, más aptos serán para ampliar y expresar sus conocimientos, estimulando su conocimiento intelectual a partir de su actividad motriz (dibujando y pintando).

La estructura cerebral genera la capacidad para el aprendizaje, los sistemas de comunicación son dependientes de ayuda externa para su desarrollo. Por lo tanto es deber de la escuela propiciar el desarrollo de estos sistemas; la creación simbólica en el ser humano depende de su estructura cerebral y puede atrofiarse si en su desarrollo no se esta en continua interpretación del mundo. Es decisiva la intervención del ambiente (escuela) ya que es determinante para el desarrollo cognitivo, la escuela debe promover la expresión gráfica como rasgo importante de la comunicación y la educación.

3.2.2 El modelo pedagógico educativo de Autoestructuración.

Para lograr una enseñanza gráfica-verbal activa, tenemos que incorporar la imagen gráfica a la teoría pedagógica para aplicarla apropiadamente en la escuela y poder superar los obstáculos que impiden el buen aprovechamiento del conocimiento histórico, hay que conocer el método apropiado para planificar los medios gráficos ejecutandolos con medios pedagógicos.

La mayoría de las teorías psicológicas del aprendizaje son modelos explicativos obtenidos en situaciones experimentales, que sólo relativamente pueden explicar el funcionamiento real de los procesos de aprendizaje en el aula. Me ocuparé simplemente de explicar el método que no sólo yo considero apropiado (psicólogos), intentando esclarecer la virtualidad pedagógica de sus fundamentos.

Louis Not*, hace un análisis de las pedagogías y de acuerdo a sus similitudes y diferencias las denomina de:

- Heteroestructuración
- Autoestructuración
- Interestructuración

Estudiaremos los postulados de las teorías de autoestructuración, pues promueven cambios trascendentes en la enseñanza, impulsan a que el alumno sea autor principal de su formación, y sobre todo porque tratan de que éste construya su conocimiento, a partir de actividades sensoriomotrices. Es este punto sobre todo, el que nos da la referencia para introducir la imagen gráfica, en actividades pedagógicas en las que el niño observe y crea imágenes gráficas que le ayuden a construir el conocimiento.

Los antecedentes y características de las pedagogías de Autoestructuración parten de las teorías cognitivas, las cuáles tienen aportaciones trascendentes para la pedagogía, forman parte de las llamadas teorías mediacionales; dentro de las que pueden distinguirse múltiples corrientes con importantes diferencias:

*Vid VIGOTSKY L. S., *Psicología del Arte* Barcelona, Barral, 1972, 527 p. Breve biblioteca de reforma.

*Para otros aspectos del tema vid SEP, *Guía para el director de la escuela México*, SEP, 1996, 80p.

SACRISTAN J. Gimeno, PEREZ Gómez A. I., *Comprender y transformar la Enseñanza*, 6a ed. Madrid, Morata, 1997, 442p. Colección. Pedagogía-manuales



a) Aprendizaje social, condicionamiento por imitación de modelos:

Bandura, Lorenz, Tinbergen, Rosenthal.

b) Teorías cognitivas, dentro de las cuáles se distinguen varias corrientes:

-Teoría de la Gestalt y psicología fenomenológica: Kofka, Kohler, Wertheimer, Maslow, Rogers.

-Psicología genético-cognitiva: Piaget, Bruner, Ausubel, Inhelder.

-Psicología genético-dialéctica: Vigotsky, Luría, Leontiev, Rubinstein, Wallon.

c) La teoría del procesamiento de información: Gagné, Newell, Simón, Mayer, Pascual, Leone.

Estas teorías surgen en el presente siglo, como reacción a la evolución del aprendizaje en la corriente cognitiva, además por su importancia educativa y su posible relación con la imagen; dentro de la perspectiva mediacional vamos a reducir el análisis a las siguientes teorías:

-Psicología genético-cognitiva

-Psicología genético-dialéctica

El criterio que permitió esta elección, es por el hecho de que estas teorías conciben el aprendizaje como un proceso de conocimiento, de comprensión de relaciones, donde las condiciones externas actúan mediadas por las condiciones internas del alumno, es decir que el conocimiento se construye condicionado por el medio, por lo tanto si como parte del medio escolar interviene la imagen como un esquema pedagógico externo planeado correctamente influya en los esquemas internos modificando las respuestas conductuales de los alumnos.

Estas corrientes, coinciden con los siguientes puntos fundamentales:

- La importancia de las variables internas

- La consideración de la conducta como totalidad

- La supremacía del aprendizaje significativo que supone reorganización cognitiva y actividad interna.

Entonces es este tipo de teorías, las que pueden permitir el uso de otro tipo de lenguajes y medios como vehículos de conocimiento, por parte del profesor y del alumno.

No voy a explicar los principios y supuestos que configuran las diferentes teorías, este es el objeto de otra disciplina (psicología evolutiva y psicología del aprendizaje; sólo hablare de esa pequeña parte de teoría que permitirá aplicar la imagen como material didáctico.

-Psicología genético-cognitiva

Dos son los movimientos que explican todo proceso de construcción genética: la asimilación*, proceso de integración de los objetos o conocimientos nuevos a las estructuras viejas, anteriormente construidas por el individuo; y la acomodación, reformulación y elaboración de estructuras nuevas como consecuencia de la incorporación precedente. Ambos movimientos constituyen la adaptación activa del individuo que actúa y reacciona y reacciona para compensar las perturbaciones generadas en su equilibrio interno por estimulación del ambiente.

El conocimiento no es sólo la copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva, en la que lo real se manifiesta en representaciones organizadas.

**Piaget Es el estructurador de la psicología genética. Los trabajos de éste son la base del constructivismo, en esta teoría el conocimiento no se adquiere, se tiene que construir. Su preocupación fundamental fue conocer la génesis y el desarrollo de los procesos cognitivos. Para Piaget el aprendizaje depende de 2 procesos internos: la asimilación y la acomodación.*



Hablando ya de didáctica como función psicológica para aprender el conocimiento, presenta 2 elementos: el contenido y la forma de como enseñar. El contenido y la forma son una decisiva distinción psicológica para las formulaciones normativas de la didáctica, Piaget pone las bases para una concepción didáctica basada en las acciones sensomotrices y en las operaciones mentales (concretas y formales); una concepción que profundiza en el hecho de que el conocimiento sea el resultado, no del conocimiento de los objetos sino de la coordinación de las acciones que el individuo ejerce al manipular y explorar la realidad.

Tomando en consideración esto, que el individuo asimile el conocimiento por medio de acciones, pues que sea por medio de la actividad gráfica, de la actividad motriz de las manos, con el dibujo y la pintura, tanto de parte del niño para expresar lo que aprende, como de parte del maestro para expresar el conocimiento, logrando así la primacía de la acción en la que se desencadenan todos los procesos cognitivos: la percepción, la representación simbólica y la imaginación, que desarrollan la actividad mental y física, asimilando y acomodando el conocimiento con imágenes gráficas.

Cuando el maestro y el alumno desarrollen sus imágenes habrá una participación activa en los diferentes procesos de exploración, selección combinación y organización de las informaciones. Siguiendo lo que decía Piaget; orientar la actividad no arbitrariamente, sino hacia un sentido, en este caso hacia el conocimiento histórico gráfico.

Los contenidos del conocimiento serán adquiridos mediante la observación y recepción de imágenes gráficas y los aspectos operativos del pensamiento se configurarán a partir de la acción de dibujar y pintar; porque el lenguaje gráfico es también un instrumento de las operaciones intelectuales, además de que el medio exige un elemento diferente de expresión infantil, sobre todo porque los niños disfrutan este tipo de actividad.

58

-Psicología genético-dialectica

El principal punto de vista de esta psicología, que tiene que ver con mi trabajo, se relaciona con uno de sus principales representantes, L. S. Vigotsky*, por sus estudios referentes al niño y el arte, en su vida estudio entre otras cosas psicología, estética e historia del arte, que intento aplicar siempre a la educación. En sus estudios referidos al arte, promueve sobre todo la búsqueda de raíces culturales a partir de la creación artística inclinada a la implantación de una formación artística en los niños, por lo que plantea también que el análisis del lenguaje artístico infantil permite mayor entendimiento de su comportamiento y de sus necesidades, al ser este lenguaje una muestra de su desarrollo y evolución, pues las funciones superiores (inteligencia, lenguaje y memoria), se reflejan en este lenguaje artístico, que realizan a través de la actividad transformadora que permite al hombre, pensar, juzgar, reflexionar inventar imaginar y crear cosas. Todo a partir de la actividad semiótica, capacidad de extraer de cada cosa su esencia, su significación y que se proyecta y representa por medio de signos.

Los estudios de Vigotsky se retoman sobre todo más adelante para explicar el tipo de lenguaje visual gráfico que utilizo en mi propuesta de material gráfico, mostrando en que se parecen mis imágenes a las imágenes que crean los niños y para entender y analizar su respuesta gráfica en el proyecto.

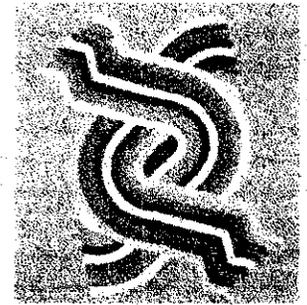
*Vid VIGOTSKY L. S., *Psicología del Arte* Barcelona, Barral, 1972, 527 p. Breve biblioteca de reforma.
VIGOTSKY L. S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid, Akal, 1982, 120 p.
Serie Akal bolsillo



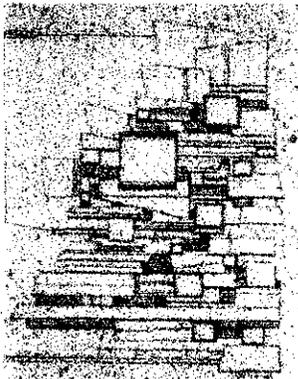
De los fundadores de la nueva escuela mexicana de pintura resaltan con estilo figurativo; Leonora Carrington, Xavier Esqueda, Pedro Friederberg y Gunther Gerzso, a quienes se les incluye en el grupo ligado al surrealismo o arte fantástico.

Mathias Goeritz marco un cambio en la concepción de la plástica mexicana, utilizando el lenguaje geométrico. En los años 60 nuevos artistas proponen formas de expresión ligadas a nuevas corrientes, como la abstracción o no figuración y entre ellos destacan Jose Luis Cuevas, Amaldo Coen, Arnold Belkin, Vicente Rojo, Gilberto Aceves Navarro, Alberto Gironella, Rafael Coronel Manuel Felguerez, Antonio Pelaez, Brian Nissen, Roger Von Gunden.

Por otra parte en los años 70, aparece el escultor Sebastián, discípulo de Goeritz, Francisco Moyao y el arquitecto Teodoro Gonzáles de León, quienes realizaron obras con carácter geométrico.

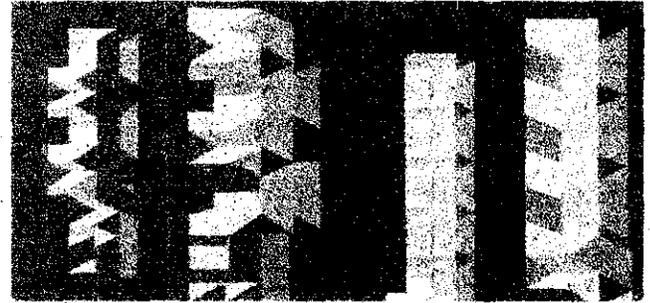


Francisco Moyao

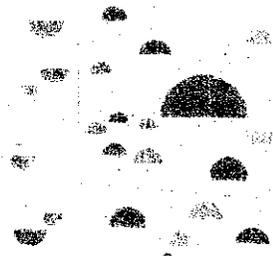


libro para el maestro
Quinto grado.

Gunter Gerzso

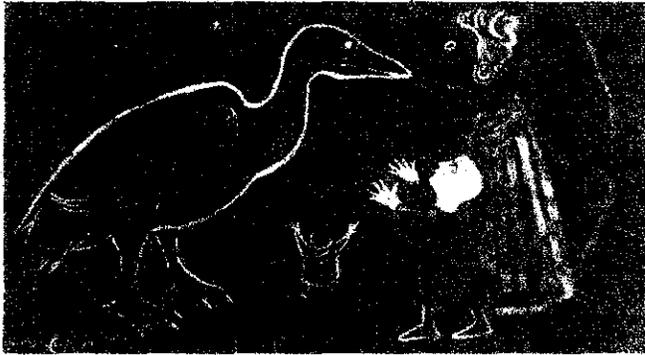


Sebastián



Mathias Goeritz

Leonora Carrington



Los pintores de figuración más lírica son Joy Laville, Elvira Gascón, Nunik Sauret y Francisco Moreno Capdevila; mientras que Rafael Cauduro y Raynundo Martínez desarrollaron una preferencia por las escenas narrativa y francamente realistas.



Elvira Gascón



español Ejercicios
Tercer grado.

Nunik Sauret



Hasta aquí se habla del libro de texto en general, sobre todo de sus portadas, las cuáles de una u otra forma intervienen en la formación del archivo visual de los niños, pero hay que analizar también las imágenes del interior de estos, sobre todo las del libro de cuarto grado de Historia, como ya he dicho anteriormente, para retomarlas, reforzarlas o modificarlas y adaptarlas a una nueva aplicación: el material didáctico gráfico que promueva la enseñanza-aprendizaje de la historia.



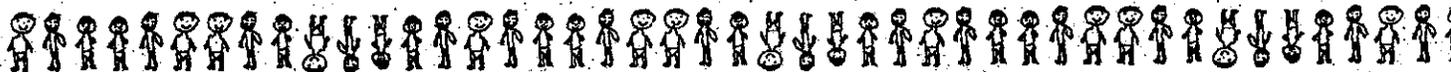
El libro de texto ofrece una amplia gama de recursos, aunados a un moderno diseño y a una profusión de ilustraciones en colores.

El libro de texto de cuarto grado de Historia, además de las lecciones incluye mapas e ilustraciones, incluye:

1. Una barra o línea de tiempo, en la parte inferior de las páginas, que forma una unidad por sí misma y debe ser leída de forma independiente.
2. A lo largo del libro, recuadros que explican algunas nociones importantes para la comprensión de texto o dedican un espacio especial a ciertos personajes que ameritan ser tratados con mayor detenimiento.
3. En cada lección unas páginas de lecturas relacionadas con los temas que acaban de ser tratados.

Texto, ilustraciones, mapas, línea del tiempo, recuadros, lecturas y actividades se complementan e interaccionan.

Al presentar la información de esta manera se busca crear un medio ágil, que exija a los alumnos una participación más dinámica.



El material didáctico que yo propongo en el siguiente cap. tiene mucho que ver con las actividades que plantea el libro de texto, ya que algunas se retoman, sobre todo las lecturas y las líneas de tiempo, pero se aplican desde una perspectiva más gráfica, tanto para el maestro, como para el niño, intentando impulsar la educación artística, desarrollando la sensibilidad y expresión gráfica del niño.

En relación a las imágenes que utiliza el libro de texto se retoman algunas pues este es un excelente archivo visual de imágenes históricas, sin embargo se modificarán un poco en relación a la forma y el color, pues para el contexto (apartado 1.2.3 del cap 1) en el que se va a trabajar necesita imágenes más sencillas, pues el estilo 100% realista de las ilustraciones del libro de texto no corresponde a los gustos del niño, el niño necesita ilustraciones más espontáneas, más niñas, más libres, llenas de colores puros y vivos, no grisáceas, ni pasteles, ni rígidas, sino formas sencillas y llenas de color para tener una identificación más rápida con lo que les gusta a los niños.



3.1.2 Material didáctico

El propósito del material didáctico, es brindar al alumno y al maestro un sólido apoyo en la realización del trabajo en el aula. Es un material de apoyo, son actividades complementarias, sugerencias, prácticas sencillas que puedan servir como base para la planeación del avance programático o plan anual de trabajo.

33

Los propósitos del material didáctico son :

- Vincular la teoría con la práctica
- Promover la crítica en el estudiante
- Orientar el aprendizaje, más a la resolución de problemas que a la acumulación de información.
- Estimular en los alumnos la autodisciplina necesaria que les permita conducir su educación y hacer de esta un proceso permanente y autodidacta.

Para ello se desarrollan actividades que estimulan la creatividad del niño y facilitan el aprendizaje de los diversos temas, de acuerdo a los lineamientos establecidos en el programa de estudio

Integrar en el material didáctico 2 aspectos importantes para la educación :

- El informativo a través del cuál el alumno puede enriquecer sus conocimientos sobre los temas tratados en clase.
- El formativo, que propicia la adquisición y el desarrollo de los valores y la conciencia.

La funcionalidad del material didáctico no solamente pretende maximizar el desarrollo de la enseñanza - aprendizaje motivando al alumno a que sea más participativo, también que en este proceso exista una relación maestro alumno, en la cuál el primero sepa ser un guía que sensibilice al segundo, para lograr dicho aprendizaje. En el cual, en el alumno se despierte el interés por la investigación, el pensar y el reflexionar, propiciar debates objetivos que le permitan no sólo un desarrollo académico, sino un desarrollo integral como persona a través de las diversas opiniones o puntos de vista de sus compañeros y maestro.

El diseño del material didáctico debe ser dinámico, que permita con ayuda de lecturas interesantes, cápsulas informativas, ilustraciones, cuadros cronológicos etc., complementar de manera amena el contenido de la materia.

Entre el material didáctico figuran las imágenes gráficas, como mapas, esquemas, cuadros cronológicos, dibujos, fotografías, monografías etc., sin embargo estas son sólo un apoyo a la enseñanza verbal y no contienen, hablando plásticamente todos los códigos explotables para representar cualquier tipo de conocimiento. Es esa la prioridad de este proyecto: utilizar la imagen gráfica principalmente, como un material didáctico que apoya la educación apoyada del lenguaje verbal.



La enseñanza en la escuela normalmente es verbal, lo que conduce a un aprendizaje poco significativo, como se ve en la materia de Historia (1.2.2) hay que explotar la capacidad cognitiva y comunicativa de las imágenes gráficas, del pensamiento visual, que como ya se sabe interviene en el proceso de aprendizaje del niño, evolucionar de una enseñanza verbal de resultados negativos, a una enseñanza gráfica-verbal en la que no sólo se transmita una información histórica, sino que realmente se asimile el conocimiento histórico por medio de imágenes gráficas.

Porque a pesar de que el carácter de la Historia, naturalmente es documentativo pues se hace con documentos, se pretende enseñarla por medio de documentos, de textos que sólo repiten datos históricos.

Se cree que el documento histórico ha de servir metodológicamente, para estimular la formación de unas vivencias a través de su análisis, pero puede hacerse, debe hacerse, con todo aquello que la ingeniosidad del individuo le permita utilizar, incluso con imágenes, reconstruir momentos históricos gráficamente. En esta reconstrucción de la Historia, debemos tecnificar el proceso comunicativo en el aula. Dejar la comunicación informativa; desarrollar una emisión de mensajes propiamente comunicacionales, con un mensaje codificado de acuerdo a nuestra intencionalidad histórica, que promueva modos de aprendizaje significativo.

En el capítulo 2 se describió lo que es el proceso de comunicación, señalando que en una comunicación significativa, tanto por parte del emisor, como del receptor debía haber una modificación, una retroalimentación, un nuevo elemento, un conocimiento nuevo, pero en la comunicación en

la escuela, es un evento meramente informativo, en el que tanto el maestro como el niño no mandan ni perciben mensajes significativos, fomentando una historia, que es sólo una colección de datos de personajes, lugares y fechas, sin ningún orden, olvidando, como lo señala Piaget que: "El objetivo de la verdadera educación no es saber repetir o conservar unas verdades acabadas,

porque..., una verdad que uno reproduce es una semiverdad"¹, no vale la pena mencionar e informar a los niños los datos históricos, porque para ellos son solamente eso: datos, que nunca entienden ni relacionan; el hecho de que al niño no le guste la historia ni la comprenda no es su culpa, es consecuencia de lo que también dice Piaget: que un niño va a ser bueno o malo en la escuela, dependiendo de su capacidad de adaptación al tipo de enseñanza que se imparte en esa escuela, su bueno o malo aprendizaje finalmente depende de la practicidad del método que utilizan al enseñar los maestros.

Realizare un método basado en la transmisión de conceptos históricos, emitir mensajes propiamente comunicacionales que los niños asimilen, por medio de un canal gráfico, las imágenes serán vehículo de estos mensajes históricos; tanto de mi parte como emisora, y también para los niños como receptores y como contestatarios de los mensajes; pues tendrán que responder a la comunicación expresando sus conocimientos por medio de la actividad gráfica, dibujando, pintando lo que entendieron.

La comunicación es indispensable para el intelecto, aquí la comunicación gráfica es el camino para unir el conocimiento del niño con su entorno escolar, el lenguaje gráfico junto con el lenguaje verbal enriquecerán la transmisión de los conocimientos y sobre todo encontrarán una retroacción también gráfica, manifestada en su expresión gráfica.

Las disfunciones educativas en la comunicación en la escuela a las que me refiero son el uso de términos no apropiados para los niños, los cuáles producen incomprensión en ellos, la pobreza de imágenes gráficas, sobre todo porque a su edad es funcional este tipo de imágenes para entender y conocer su entorno visualmente además de que las imágenes son también un estímulo estético que se debe explotar; y por último la poca relación del conocimiento que se les transmite con su cotidianidad, es decir no asocian lo que se les enseña con su vida, ven a la Historia como una asignatura, que no tiene relación con su vida, con su historia, con su sociedad y su cultura.

1 J. Piaget, *Psicología y Pedagogía*, Ariel, Barcelona, 1973, pag.73



Normalmente al enseñar, se destacan fechas, héroes y lugares, todo esto es la suma de datos sin relación, que el niño memoriza y no entiende su significado, las clases de Historia se vuelven tediosas, difíciles y sobre todo poco formativas; una lectura rutinaria no despierta el interés por el conocimiento de la Historia ni el gusto por la lectura, al contrario los aleja de esas metas, deberá darseles una visión completa de los aspectos históricos y su interrelación, promover la investigación; relacionar los contenidos de la Historia con otras materias, promover la consulta colectiva o individual de libros, enciclopedias y diccionarios; de libros del rincón; el maestro puede leer fragmentos de documentos históricos y proporcionarles otros libros y mapas.

Impulsar la manipulación directa de imágenes gráficas, que tengan relación con los datos históricos, fotografías de héroes, de lugares etc.; ilustraciones que representen una realidad histórica y que sobre todo los niños puedan tocarlas, usar y manejar concretamente, que también ellos mismos las realicen, pues a esta edad se está más cerca de lo concreto que de la noción abstracta de las cosas, en este caso de la información verbal, "la manipulación de lo concreto es consubstancial en el niño con el nacimiento y el desarrollo de su inteligencia, la inteligencia práctica la cual es para Piaget un factor esencial sobre los cuáles reposa la educación activa"², solo lo concreto puede captarse e incidir positivamente en los niños, son más óptimos para hacerles ver los cambios abstractos, hay que realizar ejercicios de observación, imaginación y reflexión, en forma divertida, como juego, dirigiendo pedagógicamente una comunicación gráfica entre el maestro y el alumno en una escuela activa, en la que interviene también una actividad expresiva gráfica.

3.2.1 La escuela activa

La escuela activa impulsa los métodos activos de la educación progresiva, se apoya en el principio de aprender haciendo y que la base de todo esfuerzo por aprender debe ser el interés no aprisionar al alumno, estimularlo para que actúe.

La escuela activa al contrario de la educación tradicional y verbalista, conduce a una pedagogía basada en el interés del alumno, excluye programas impuestos y se centra en las necesidades del niño con los objetivos capaces de satisfacerlas. Toda conducta está dictada por un interés. Es decir el niño debe encontrar en lo que realiza una satisfacción a partir de un estímulo que debe motivarlo a querer realizar esa acción con gusto, sin obligarsele. La escuela activa postulada por Piaget, pretende enseñar a los niños de acuerdo a sus estructuras intelectuales y a sus diferentes fases de desarrollo.

En este sentido mi proyecto es superar la escuela tradicional verbalista, implantando la escuela activa gráfica, en la que el niño construya su conocimiento mediante la actividad gráfica, que la necesidad de conocimiento histórico sea satisfecha con imágenes; las actividades e imágenes que se usarán estarán determinadas por su desarrollo intelectual (las cuáles se describirán posteriormente en los apartados 3.3.1 y 4.1).

2 GILBERT Roger, *Las Ideas Actuales en Pedagogía México*, Ediciones Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación 248p. pag95

3 *ibid*, pag 94

4 LABASTIDA, PADILLA, AZUELA, *Educación por la ciencia*, México, Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación. 208p. pag 80

En la escuela activa la actividad manual, no se refiere solamente como una escuela en la que hay movimiento, manipulación de objetos o interrogación, sino donde la educación se realiza en la movilización de todas las potencialidades del niño, no solo es poner actividad manual sino es verla en un nuevo contexto, al dibujar, recortar, pegar, etc." la inteligencia sube de la mano al cerebro, sobre todo en esta etapa de la vida"³.

Esta escuela pretende desarrollar las facultades creadoras del niño; la ejecución de ejercicios gráficos, estarán destinados a desarrollar en el niño, la imaginación y la audacia creadora: dibujos, pinturas y trabajos libres, exposiciones libres. es necesario señalar que los fenómenos sensomotrices, en su función con fines pedagógicos, desde el punto de vista práctico conlleva el desarrollo del proceso educativo" La pronta detección y la adecuada atención de los problemas senso-perceptivos y motrices en el educando contribuyen a mantenerlo o a reincorporarlo en el desarrollo adecuado de los programas"⁴.



Dentro de las facultades creadoras del niño, cabe mencionar la relación de la imagen con estas, lo que plantea L. S. Vigotsky*, en sus estudios referidos a la pedagogía y el arte, a su promoción y búsqueda de raíces culturales de la creación artística, plantea que hay que desarrollar el conocimiento en los niños con el arte, que los maestros trabajen con arte en la escuela y, a través de este estudiar la diferentes materias.

La actividad gráfica impulsa esta educación artística, la cuál permite comprender el arte y la cultura, así los niños tienen contacto directo con el arte (en este caso con el dibujo y la pintura) como medio para representar o decir gráficamente lo que aprenden; los niños tienen un nivel receptivo en el que pueden observar elementos del lenguaje gráfico, lo pueden analizar y entender, y mientras más usen estos elementos, más aptos serán para ampliar y expresar sus conocimientos, estimulando su conocimiento intelectual a partir de su actividad motriz (dibujando y pintando).

La estructura cerebral genera la capacidad para el aprendizaje, los sistemas de comunicación son dependientes de ayuda externa para su desarrollo. Por lo tanto es deber de la escuela propiciar el desarrollo de estos sistemas; la creación simbólica en el ser humano depende de su estructura cerebral y puede atrofiarse si en su desarrollo no se esta en continua interpretación del mundo. Es decisiva la intervención del ambiente (escuela) ya que es determinante para el desarrollo cognitivo, la escuela debe promover la expresión gráfica como rasgo importante de la comunicación y la educación.

3.2.2 El modelo pedagógico educativo de Autoestructuración.

Para lograr una enseñanza gráfica-verbal activa, tenemos que incorporar la imagen gráfica a la teoría pedagógica para aplicarla apropiadamente en la escuela y poder superar los obstáculos que impiden el buen aprovechamiento del conocimiento histórico, hay que conocer el método apropiado para planificar los medios gráficos ejecutandolos con medios pedagógicos.

La mayoría de las teorías psicológicas del aprendizaje son modelos explicativos obtenidos en situaciones experimentales, que sólo relativamente pueden explicar el funcionamiento real de los procesos de aprendizaje en el aula. Me ocuparé simplemente de explicar el método que no sólo yo considero apropiado (psicólogos), intentando esclarecer la virtualidad pedagógica de sus fundamentos. Louis Not*, hace un análisis de las pedagogías y de acuerdo a sus similitudes y diferencias las denomina de:

-Heteroestructuración

-Autoestructuración

-Interestructuración

Estudiaremos los postulados de las teorías de autoestructuración, pues promueven cambios trascendentes en la enseñanza, impulsan a que el alumno sea autor principal de su formación, y sobre todo porque tratan de que éste construya su conocimiento, a partir de actividades sensoriales. Es este punto sobre todo, el que nos da la referencia para introducir la imagen gráfica, en actividades pedagógicas en las que el niño observe y crea imágenes gráficas que le ayuden a construir el conocimiento.

Los antecedentes y características de las pedagogías de Autoestructuración parten de las teorías cognitivas, la cuáles tienen aportaciones trascendentes para la pedagogía, forman parte de las llamadas teorías mediacionales; dentro de las que pueden distinguirse múltiples corrientes con importantes diferencias:

*Vid VIGOTSKY L. S., *Psicología del Arte* Barcelona, Barral, 1972, 527 p. Breve biblioteca de reforma.

*Para otros aspectos del tema vid SEP, *Guía para el director de la escuela* México, SEP, 1996, 80p.

SACRISTAN J. Gimeno, PEREZ Gómez A. I., *Comprender y transformar la Enseñanza*, 6a ed. Madrid, Morata, 1997, 442p. Colección. Pedagogía-manuales



a) Aprendizaje social, condicionamiento por imitación de modelos:

Bandura, Lorenz, Tinbergen, Rosenthal.

b) Teorías cognitivas, dentro de las cuáles se distinguen varias corrientes:

-Teoría de la Gestalt y psicología fenomenológica: Kofka, Kolhler, Whertheimer, Maslow, Rogers.

-Psicología genético-cognitiva: Piaget, Bruner, Ausubel, Inhelder.

-Psicología genético-dialéctica: Vigotsky, Luría, Leontiev, Rubinstein, Wallon.

c) La teoría del procesamiento de información: Gagné, Newell, Simón, Mayer, Pascual, Leone.

Estas teorías surgen en el presente siglo, como reacción a la evolución del aprendizaje en la corriente cognitiva, además por su importancia educativa y su posible relación con la imagen; dentro de la perspectiva mediacional vamos a reducir el análisis a las siguientes teorías:

-Psicología genético-cognitiva

-Psicología genético-dialéctica

El criterio que permitió esta elección, es por el hecho de que estas teorías conciben el aprendizaje como un proceso de conocimiento, de comprensión de relaciones, donde las condiciones externas actúan mediadas por las condiciones internas del alumno, es decir que el conocimiento se construye condicionado por el medio, por lo tanto si como parte del medio escolar interviene la imagen como un esquema pedagógico externo planeado correctamente influya en los esquemas internos modificando las respuestas conductuales de los alumnos.

Estas corrientes, coinciden con los siguientes puntos fundamentales:

- La importancia de las variables internas

- La consideración de la conducta como totalidad

- La supremacía del aprendizaje significativo que supone reorganización cognitiva y actividad interna.

Entonces es este tipo de teorías, las que pueden permitir el uso de otro tipo de lenguajes y medios como vehículos de conocimiento, por parte del profesor y del alumno.

No voy a explicar los principios y supuestos que configuran las diferentes teorías, este es el objeto de otra disciplina (psicología evolutiva y psicología del aprendizaje; sólo hablare de esa pequeña parte de teoría que permitirá aplicar la imagen como material didáctico.

-Psicología genético-cognitiva

Dos son los movimientos que explican todo proceso de construcción genética: la asimilación*, proceso de integración de los objetos o conocimientos nuevos a las estructuras viejas, anteriormente construidas por el individuo; y la acomodación, reformulación y elaboración de estructuras nuevas como consecuencia de la incorporación precedente. Ambos movimientos constituyen la adaptación activa del individuo que actúa y reacciona y reacciona para compensar las perturbaciones generadas en su equilibrio interno por estimulación del ambiente.

El conocimiento no es sólo la copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva, en la que lo real se manifiesta en representaciones organizadas.

**Piaget Es el estructurador de la psicología genética. Los trabajos de éste son la base del constructivismo, en esta teoría el conocimiento no se adquiere, se tiene que construir. Su preocupación fundamental fue conocer la génesis y el desarrollo de los procesos cognitivos. Para Piaget el aprendizaje depende de 2 procesos internos: la asimilación y la acomodación.*



Hablando ya de didáctica como función psicológica para aprender el conocimiento, presenta 2 elementos: el contenido y la forma de como enseñar. El contenido y la forma son una decisiva distinción psicológica para las formulaciones normativas de la didáctica, Piaget pone las bases para una concepción didáctica basada en las acciones sensomotrices y en las operaciones mentales (concretas y formales); una concepción que profundiza en el hecho de que el conocimiento sea el resultado, no del conocimiento de los objetos sino de la coordinación de las acciones que el individuo ejerce al manipular y explorar la realidad.

Tomando en consideración esto, que el individuo asimile el conocimiento por medio de acciones, pues que sea por medio de la actividad gráfica, de la actividad motriz de las manos, con el dibujo y la pintura, tanto de parte del niño para expresar lo que aprende, como de parte del maestro para expresar el conocimiento, logrando así la primacía de la acción en la que se desencadenan todos los procesos cognitivos: la percepción, la representación simbólica y la imaginación, que desarrollan la actividad mental y física, asimilando y acomodando el conocimiento con imágenes gráficas.

Cuando el maestro y el alumno desarrollen sus imágenes habrá una participación activa en los diferentes procesos de exploración, selección combinación y organización de las informaciones. Siguiendo lo que decía Piaget; orientar la actividad no arbitrariamente, sino hacia un sentido, en este caso hacia el conocimiento histórico gráfico.

Los contenidos del conocimiento serán adquiridos mediante la observación y recepción de imágenes gráficas y los aspectos operativos del pensamiento se configurarán a partir de la acción de dibujar y pintar; porque el lenguaje gráfico es también un instrumento de las operaciones intelectuales, además de que el medio exige un elemento diferente de expresión infantil, sobre todo porque los niños disfrutan este tipo de actividad.

-Psicología genético-dialéctica

El principal punto de vista de esta psicología, que tiene que ver con mi trabajo, se relaciona con uno de sus principales representantes, L. S. Vigotsky*, por sus estudios referentes al niño y el arte, en su vida estudio entre otras cosas psicología, estética e historia del arte, que intento aplicar siempre a la educación. En sus estudios referidos al arte, promueve sobre todo la búsqueda de raíces culturales a partir de la creación artística inclinada a la implantación de una formación artística en los niños, por lo que plantea también que el análisis del lenguaje artístico infantil permite mayor entendimiento de su comportamiento y de sus necesidades, al ser este lenguaje una muestra de su desarrollo y evolución, pues las funciones superiores (inteligencia, lenguaje y memoria), se reflejan en este lenguaje artístico, que realizan a través de la actividad transformadora que permite al hombre, pensar, juzgar, reflexionar inventar imaginar y crear cosas. Todo a partir de la actividad semiótica, capacidad de extraer de cada cosa su esencia, su significación y que se proyecta y representa por medio de signos.

Los estudios de Vigotsky se retoman sobre todo más adelante para explicar el tipo de lenguaje visual gráfico que utilicé en mi propuesta de material gráfico, mostrando en que se parecen mis imágenes a las imágenes que crean los niños y para entender y analizar su respuesta gráfica en el proyecto.

*Vid VIGOTSKY L. S., *Psicología del Arte* Barcelona, Barral, 1972, 527 p. Breve biblioteca de reforma.
VIGOTSKY L. S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Madrid, Akal, 1982, 120 p.
Serie Akal bolsillo



-modelo pedagógico educativo de Autoestructuración

En este modelo "el alumno es autor de su formación, es él quien construye su conocimiento...estas pedagogías parten, del principio, del reconocimiento del sujeto cognoscente ante el conocimiento"⁵

El aprendizaje de el conocimiento puede partir o concretizarse con una imagen. En el plano visual el sujeto es autor de su formación, son autoestructuralistas, asimilan la información que perciben según sus intereses, la interpretación de cada sujeto es distinta, según su contexto social, cultural, geográfico, económico etc.. Si contextualizamos dichas imágenes para que los sujetos reconozcan el conocimiento fácilmente y de manera profunda; fortalecemos el sistema educativo, en el que las imágenes sean parte activa e importante del aprendizaje, buscar la construcción del conocimiento por medio de imágenes basándonos en el Autoestructuralismo.

El Autoestructuralismo plantea:

1. Que el sujeto cognoscente cuente con la motivación necesaria para sostener su desarrollo y progreso hacia el saber.
2. Que encuentre por si mismo los caminos o vías más idóneas para alcanzar los saberes que desconoce por completo.
3. Que disponga de procedimientos para actuar de forma independiente, o por si mismo, para adquirir los saberes que le permitan transformarse a si mismo y su entorno.

En estos planteamientos puede intervenir la imagen gráfica, lo cual permitirá desarrollar una respuesta gráfica por parte del alumno formas de respuesta y soluciones originales que enriquezcan los métodos de enseñanza de la Historia.

"El Autoestructuralismo revaloriza a la infancia, porque descubre que en esta etapa el hombre construye la mayor parte de sus procesos mentales pero esto requiere de la ejercitación para que estos se desarrollen. Lo que favorece el aumento de la educación es la actividad del niño, lo cual implica que este ensaye elabore y descubra el conocimiento, en lugar de solo serle transmitido, pues el primero es mas sólido que el segundo ya que ha sido reelaborado."⁶

A partir de esta premisa se reivindica una educación basada en la actividad del niño promoviendo en el alumno la actividad de construcción de saberes; derivados de sus necesidades de conocimiento histórico (determinadas también por

los programas educativos), estas necesidades serán satisfechas por actividades gráficas complementadas con un discurso oral, integrando, al maestro, al alumno y a la Historia.

Así se incorporará la actividad dinámica de la gráfica, al quehacer pedagógico.

En el Autoestructuralismo el alumno es el elemento activo del proceso educativo, y el maestro debe guiar su dirección, permitiéndole que trabaje, actúe y experimente para crecer y cultivarse, a partir de sus intereses, de actividades que lo satisfagan emocionalmente, centrando la educación del niño, en su naturaleza biológica y psicológica.

Hay que diseñar formas de enseñanza, con actividades y contenidos gráficos, adecuarnos a los temas y a los propósitos del curso escolar, a la problemática grupal o individual de los alumnos. Crear materiales atractivos para los niños, incluso materiales interactivos, para hacer participe al niño liberando su expresión y fomentar su creatividad.

"Otro propósito del método autoestructuralista es liberar al niño, concederle la palabra y rebasar el discurso magistral pues lo único que ha venido generando en los niños es pasividad y silencio"⁷ promover la expresión de sus intereses, de sus emociones y sentimientos en todas sus formas. Buscando que elabore sus preguntas, plantee sus dudas, que interactue con los demás, que narre sus experiencias y exprese sus reacciones ante los demás y sobre los demás, puede hacerlo de forma gráfica, al niño por naturaleza le gusta dibujar, lo satisface mirar dibujos. ¿por qué no mostrarle la Historia gráficamente? Al mismo tiempo que exprese lo aprendido con dibujos. Así recordará y reforzará su conocimiento activamente, con gusto y sin molestia, encontrando placer al aprender, impulsando al Autoestructuralismo que "se manifiestan en contra de obligaciones y restricciones en el proceso educativo, porque revaloran aquellos procesos que favorecen y liberan la creatividad, y con ello permiten la expresión original de los individuos."⁸

5 SEP, Guía para el director de la escuela, Mexico, SEP, 1996, 107 Pp. pag. 84.

6 *Ibid.*, p. 90.

7 *Ibid.*, p. 89.

8 *Idem*



SENSACION

LENGUAJE
VISUAL
VERBAL

i
d
e
a
s

Los procesos de transmisión y recepción del conocimiento se superan por los procesos de elaboración personal, los cuales se caracterizan por considerar la originalidad de las mentalidades de los niños respetando la dinámica interna, la libertad para su expresión, eludiendo las restricciones y obligaciones, todo ello orientado a los procesos autoeducativos. Los puntos a los que se refiere el Autoestructuralismo, tienen que ver con el lenguaje gráfico; incide en la mente humana a

partir de la observación, que lleva a la asimilación y la invención, que son las ideas y las concretiza expresandolas. He retomado el esquema de la pedagogía de Maria Montessori*, sumandole el lenguaje visual.

a) Descubrimiento a través de la Observación.

La observación permite la construcción de nociones que impulsan la adaptación organizada y exitosa al mundo del conocimiento. "El Autoestructuralismo coloca entre el niño y su adaptación el saber organizado, por ello la educación lo prepara para la vida, por medio de actividades que llevan al descubrimiento"⁹ Este método tiene como propósito la asimilación de representaciones y formas del pensamiento análogas a las formas de fijación de imágenes visuales. La observación. Descubrirán la historia a través de imágenes gráficas, imágenes determinadas y guiadas por la evolución de la permanencia del conocimiento en la mente del niño, de acuerdo a la demanda del tema del día y a su nivel de desarrollo evolutivo.

- Observación

Claparedé* exige a los maestros que acepten una posición con espíritu científico, es decir impulsar la realidad educativa mediante la observación metódica y la experimentación. Mostrar imágenes gráficas a los niños para que de la observación se eleven hacia las relaciones abstractas, la observación activa es dinámica ya que su fin es lograr la autoestructuración cognoscitiva en el niño. El niño al observar percibirá con sensaciones más gratas adquiriendo más fácilmente el conocimiento. Piaget destaca dos clases de abstracción, en la adquisición del conocimiento, una es la abstracción física, que ocurre cuando aplicamos nuestros sentidos a los objetos y atribuimos a los objetos las sensaciones que nos hacen sentir. Las propiedades son construidas por nosotros, en nosotros está la adquisición del conocimiento físico. La abstracción reflexiva o constructiva no depende de la aplicación de nuestros sentidos en los objetos, sino de nuestras acciones sobre ellos, el conocimiento es fruto de procesos individuales de pensamiento. Al observar las imágenes el niño interiorizará la abstracción física de lo que ve y junto con la explicación verbal del maestro, construirá la abstracción reflexiva del conocimiento que ve y escucha y que posteriormente experimenta gráficamente.

- Experimentación

El planteamiento de la Escuela Activa, radica en el aprender haciendo. Esto plantea la creación de actividades, que motiven al alumno y lo hagan participe en el proceso de aprender.

Que sea él, el que experimente directamente, que con su actividad motriz, pueda comunicar mejor las ideas acerca de la Historia, mejorando su comprensión expresandose gráficamente.

Entre las condiciones de una escuela activa interviene el dibujo libre el cual se puede asignar a los alumnos, pueden desarrollar un libro elaborado por los niños, donde van registren lo que aprenden.

*Montessori Parte de la psicología positivista y asociacionista. Da una importancia a lo biológico, basando la educación en la autoactividad. Defiende la libertad en la educación. La actividad del alumno es estimulada y dirigida por las propiedades de los objetos, principio sensualista, el niño aprende a conocer y designar formas, colores, sonidos, palabras, números etc., lo hace, cuando aprende a observar, comparar, clasificar y expresar simultáneamente. La sensación conduce a la idea y esta forma cuerpo con el lenguaje.

*Claparedé Defensor de la escuela activa, propone la educación funcional, su metodología se basa en la frase de aprender haciendo. Propone una educación funcional con una base científica.

vid GOMEZ PALACIO Margarita, VILLARREAL Ma. Beatriz y otros El niño y sus primeros años en la escuela México, SEP, 1995, 229p. Coloc. Biblioteca para la actualización del maestro

9 Ibid, p. 91



"La educación es un desarrollo, no una imposición, por tanto, en lugar de enseñar, transmitir, dar ordenes e instrucciones, debe permitirse que el niño trabaje, actúe y experimente su propio cultivo que ha de hacer de sí mismo."¹⁰ que observe asocie y exprese gráficamente, siguiendo un sistema autoestructuralista, en el que cada niño elabore un trabajo gráfico de lo que entiende en clase, que corresponderá al crecimiento y formación de una autonomía funcional a lo largo de su formación.

Ausubel* acuñó el término aprendizaje significativo, para diferenciarlo del aprendizaje de tipo memorístico y repetitivo. Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al objeto de aprendizaje, es la posibilidad de establecer una relación sustantiva y no arbitraria entre lo que hay que aprender y lo que ya existe como conocimiento en el sujeto.

El conocimiento se hace en una sucesión de etapas, cada una de las cuales señalan el proceso de preparación para la siguiente, "la primera etapa del desarrollo educativo debe orientarse hacia la educación de los sentidos"¹¹ puede iniciar con una imagen, que prepare al alumno, que lo disponga abiertamente a ser receptor de conocimiento. Que descubra el conocimiento, primero observando, y que lo refuerce escuchando al maestro y expresándolo activamente dibujando.

"Los métodos de observación están orientados hacia la invención mediante la experiencia adaptativa."¹²

Por ello, al presentar material visual, la constante sucesión de experiencias visuales y gráficas (observación-experimentación (dibujo y pintura), transformarán las construcciones elaboradas junto con la información verbal le proporcionan al niño la oportunidad para efectuar observaciones activas que le permitan la autoestructuración cognoscitiva necesaria.

Las propiedades sensibles de las imágenes ejercen en el individuo una acción que lleva a la formación de las ideas, observando juzga al mundo por las impresiones que le causan.

¹⁰ *Ibid.*, p. 90

¹¹ *Ibid.*, p. 92

¹² *Ibid.*, p. 92

**vid SACRISTAN J. Gimeno, PEREZ Gómez A. I., Comprender y transformar la Enseñanza, op cit*

**Imitación diferida- se refiere al proceso de interpretación que hacen los niños en sus juegos simbólicos a partir de ver algo e imitarlo, pero interviniendo ya nuevos esquemas suyos; para una panorámica mayor vid cap. 3 GOMEZ PALACIO Margarita, VILLARREAL Ma. Beatriz y otros El niño y sus primeros años en la escuela, op cit*

Atribuye al conocimiento las propiedades y sensaciones que le causa observar, las ideas que fija en su mente, sin importar el grado de complejidad, se conforman mediante la asociación de los elementos vistos y las sensaciones al verlos, así la observación dirige la actividad del niño, pues lo orienta a observar todo activamente. El individuo aprende a conocer y designar formas, colores, sonidos, palabras, números etc., cuando aprende a observar, compara, clasifica, designa y expresa simultáneamente. Los principios gráficos no cambian: la actividad del alumno es estimulada y dirigida por las propiedades de las imágenes. De acuerdo a la pedagogía autoestructuralista y a los planteamientos gráficos, primero se estimulan los sentidos, después viene el juicio y finalmente el razonamiento. La vista es el sentido que permite observar; observar una imagen que te lleva a una sensación y mas tarde a un juicio que conlleva al razonamiento y por ende al conocimiento (pensamiento visual). La sensación conduce a la idea y esta forma cuerpo con el lenguaje verbal y visual.

Durante el proceso de construcción los niños establecen una articulación con la lingüística que posee todo sujeto, hablante de una lengua, tanto al escribir como al leer, se activa esta articulación, de acuerdo a las reglas que rigen su sistema lingüístico, que habrán de representar cuando realicen actos de escritura y que tendrán que comprender al realizar actos de lectura. Así podemos identificar en el niño un establecimiento de la relación entre el sistema de lengua y el sistema de escritura aunado y estimulado por el sistema gráfico, promoviendo la coordinación progresiva de estos 3 niveles, los razonamientos del niño, es decir lo aprendido será expresado por medio de dibujos, estas representaciones gráficas, serán los indicadores del nivel de evaluación y de síntesis acerca de lo que perciben y aprenden. Experimentarán nuevos aprendizajes o los reafirmarán con la imitación diferida*, que supone imágenes mentales y evocación de las mismas, para permitir su reproducción. Las posibilidades para comprender las expresiones de los niños estarán dadas por el tipo de organización que le imprimen y por el significado que le atribuyen a cada una de sus representaciones gráficas.



Consecuentemente, habrá de estudiarse cuál sería el centro de interés del alumno, según la etapa de desarrollo en que se encuentre, como también los problemas que pueda tener. Una vez encontrados, se procede a implantar el ámbito escolar de manera que conforme un medio estimulante. La acción de observar, de descubrir, la conquista personal del niño, debe estar orientada, sugerida y ayudada por el ambiente; el cuál debe ofrecerle un conjunto de posibilidades y atractivos mediante un conjunto de estímulos convenientes, preordenados de acuerdo con sus necesidades.

3.3.1 La imagen gráfica como estímulo educativo

Los estudios de los psicólogos infantiles viejos y modernos (Piaget, Luria, Bruner)* afirman que los niños que utilizan la representación gráfica entienden más rápidamente.

El desarrollo histórico demuestra que el lenguaje gráfico es una herramienta fundamental para la inducción de aprendizajes, de ciertas conductas e ideas en los individuos. La imagen gráfica puede constituir una base que se puede utilizar pedagógicamente en la escuela para hacer más atractiva la enseñanza de la historia.

Así con la imagen gráfica el alumno puede:

- objetivar sus percepciones y experimentarlas de forma sensible;
- Por medio de su razonamiento, actividad y con la objetivación de sus percepciones establecer relaciones, con el conocimiento.
- comunicarse, con sus compañeros,
- emplear la comunicación gráfica como mediación entre otro y él, su actividad se generaliza y enriquece.

En general la imagen gráfica puede permitir que el niño se desenvuelva positivamente en la escuela; sobre todo en la escuela activa, donde su actividad gráfica esta dirigida hacia sus intereses y necesidades de conocimiento y en donde el niño encuentra la motivación necesaria que propicia su desarrollo y progreso hacia el saber (principio autoestructuralista), este estímulo podemos encontrarlo también en la imagen. En los factores que determinan el progreso del niño, intervienen diversos tipos de estímulos intelectuales y físicos, podemos suscitar el interés en la esfera estética del proceso visual por medio de imágenes y como estímulo motriz al dibujar. Las imágenes gráficas funcionarían como 2 tipos de estímulos en la comunicación; como estímulo estético al observarse y experimental al manipularse directamente, dibujando o pintando. Aquí se plantean 2 tipos de estímulos o 2 formas de estimular, la visual y la experimental.

Imagen gráfica como estímulo visual

Muchas cosas al percibir las nos producen una emoción, un momento anímico; sobre todo las obras de arte, la música, la literatura, la poesía, las artes plásticas etc.. En la imagen gráfica esta presente también esta emoción que se desarrolla durante su percepción y "se expresa en la formula: de la emoción de la forma a algo que surge tras ella...el sujeto experimenta una especie de satisfacción mental. Se ha hallado la idea, se ha creado la imagen, y el sujeto experimenta una particular alegría intelectual" 13 Las imágenes gráficas, estimulan la visión del niño, enriqueciendo sus imágenes mentales e incrementando y enriqueciendo el conocimiento; así si vuelven a percibir estas imágenes, al reconocerlas gracias a la memoria refuerzan su aprendizaje. Observar asociar, expresar claves del método autoestructuralista son básicas también para la asimilación del conocimiento gráfico.

*vid BRUNER J. S., *Desarrollo Cognitivo y Educación*, 2a ed. Madrid, Morata, 1995, 279p. Colección. *Psicología Educativa*
13 VIGOTSKY L. S., *Psicología del Arte*, Barcelona, Barral, 1972, 527 p. Breve biblioteca de reforma, pag. 57



En esta asimilación del conocimiento visual a través de imágenes gráficas, esta presente un estímulo propiamente estético que nos atrae de las imágenes, (que tiene que ver no directamente, con lo que podemos aprender mediante ellas), para observarlas y asociar su contenido con nosotros de manera personal, claro está que no todas las imágenes atraen a todos, esta atracción va a depender del contexto cultural y de la intención de la imagen.

Al componente emocional de una experiencia visual, de una imagen gráfica se le llama efecto y sus manifestaciones pueden ser múltiples: odio, amor, etc.; en este caso deben crearse 2 niveles de emociones, sensaciones agradables desde una perspectiva estética y sensaciones de acuerdo al contenido de la imagen, por ejemplo si se trata del exterminio indígena, debe entender que no fue justo, que la imagen le permita reflexionar lo que ve.

La imagen como fuente de motivación, es el estímulo que da la imagen como alimento al ojo, la pulsión, está pulsión implica la necesidad de ver y el deseo de mirar, representa las excitaciones del cuerpo que después llegan al psiquismo, las imágenes son el punto de unión de la pulsión en el cuerpo. Está pulsión viene del sistema visual, el cual es el medio por el cual la fuente alcanza su objetivo, identificado por la mirada (Lacan)*, las imágenes que representan un objeto, que es objetivo de la mirada satisface esta pulsión. "Si mirar es un deseo del espectador, éste quedará atrapado en un juego intersubjetivo complejo, ...en el juego de la cuales puede el espectador quedar atrapado imaginariamente."¹⁴

Si la imagen está hecha para ser mirada, para satisfacer (parcialmente) la pulsión, debe dar lugar a un placer particular, determinado por las exigencias del espectador y conformado por el emisor.

* Lacan -Barthes, citados en Aumont Jaques, *La Imagen*, op cit
14 Aumont Jaques, *La Imagen*, op cit, pag.132

Barthes* señala que en una misma imagen, existe la imagen del creador y la imagen del espectador, el creador llena la imagen de información, de signos, codifica intencionalmente, el segundo descubre un

objeto parcial de deseo, el punctum, que debe decodificar subjetivamente apropiándose de elementos que serán para él elementos de la realidad. Los alumnos deben terminar cautivos por medio de la conformación de los elementos gráficos, la imagen puede ser un gancho para que decodifiquen el conocimiento histórico y tendrá que ser un mensaje conformado para niños y determinado por el contexto escolar y cultural, por lo que se deben tomar en cuenta elementos plásticos, como el color, los elementos gráficos, elementos culturales (de los que se hablara en el apartado 3.3.4 Medios plásticos y técnicos).

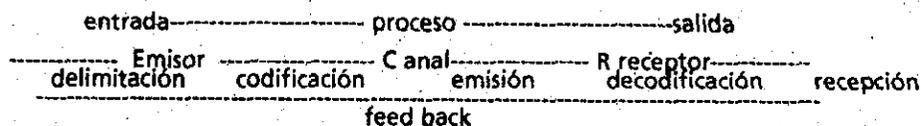
-la búsqueda visual, es el proceso que consiste en encadenar varias fijaciones de la mirada, en una misma escena visual, para explorarla con detalle, proceso íntimamente ligado a la atención y a la información, la imagen nos puede dar el motivo, por su carácter emotivo, en una imagen puede interesarnos más su aspecto formal que su contenido, porque primero atendemos más al impacto estético; pero al buscar lo emotivo, podemos dar la dirección para encontrar el conocimiento de la imagen, darle un motivo al niño para que observe determinado punto, en el que se fije, definido por un color, una forma, o bien determinar esta búsqueda por un proyecto de búsqueda consciente, miramos las imágenes no globalmente, sino por fijaciones sucesivas, que se detienen en las partes más ricas de información, la mirada es altamente selectiva.



Las asociaciones E-R, se estabilizan a través de sucesivos aprendizajes, si se dan las condiciones favorables, la eficacia comunicacional dependerá de la respuesta del receptor, con la que habría previsto el emisor, la modificación de la conducta del receptor, es el resultado común de la comunicación y el aprendizaje. Los componentes del aprendizaje son: 1. organismo, 2. estímulo. 3. percepción del estímulo, 4. interpretación del estímulo, 5. respuesta manifiesta al estímulo, 6. consecuencia al estímulo.

Habrá buena comunicación si la respuesta del alumno hacia las imágenes es la comprensión del conocimiento por medio de conceptos gráficos; la recepción a través de los sentidos, al observarlas y la respuesta que luego emite al dibujar, su decodificación se realizará a partir de la observación, que al mismo tiempo será parte del estímulo y su respuesta (E-R), porque también de la observación, depende la experimentación, que es la respuesta del estímulo-imagen y que se manifestará en sus expresiones gráficas.

Así al modelo comunicacional de Shannon le conjuntamos la teoría del condicionamiento E-R.



En la enseñanza tradicional, no existen los estímulos, además de que el marco de referencia no está contextualizado, no hay una decodificación correcta del mensaje, en resumen no hay una retroacción del conocimiento. En este proyecto, el estímulo es gráfico y se contextualiza de acuerdo a las necesidades de los niños, el medio de comunicación del mensaje (canal) son las imágenes, su plasticidad se traduce al poder de adaptación en cualquier contexto, aprender a comunicarse es saber interpretar la diversidad de símbolos o lenguajes.

Para los niños el lenguaje gráfico es más eficaz como medio de comunicación que los textos y que el lenguaje verbal, ya que tiene una decodificación más rápida y elemental. El sujeto hace suya la realidad, por medio de su mecanismo perceptivo, dirigido hacia un objetivo, en este caso el objetivo será el conocimiento histórico.

La enseñanza de la historia es verbalista*, pero en este caso las palabras son insuficientes para cualquier interpretación, se esfuerzan en construir imágenes, lo que es inherente al pensamiento visual que parte de la observación, se encuentra aquí la relación entre el Autoestructuralismo y el Diseño Gráfico como método didáctico, los dos parten del descubrimiento a través de la observación; la observación es un factor de adquisición del conocimiento, en el caso de las percepciones confusas, poco organizadas, no constructivas como la Historia, es el medio óptimo para reestructurar la organización de los datos, donde el niño transforme las imágenes gráficas que percibe en su objeto de conocimiento; de una forma autoestructuralista, asimilando con la actividad gráfica y la observación; la atención se concentra en el niño al que se atribuye el papel de creador; la observación de laminas en las que se expresan los fundamentos históricos, determinará la fijación de la realidad histórica.

*Verbal enseñanza Enseñanza dada exclusivamente por medio de la palabra, en oposición a cualquier otra forma de relación y contacto entre alumnos y profesores.

Verbalismo Recurso excesivo del profesor a la palabra en sus clases, que de tal manera se vuelven exclusivamente teóricas.



En las percepciones de imágenes el organismo hace suyo el objeto, lo incorpora, lo asimila, la asimilación es el resultado de incorporar el medio al organismo, se toma algo, se analiza se asimila lo que se necesita y por último se expulsa lo innecesario, así mismo lo que se asimila incide en el organismo, a esta modificación que permitió la asimilación se le llama de acomodación. Este proceso siempre se repetirá constantemente, lo que facilita la adaptación de los nuevos conocimientos; la acomodación de estos nuevos conocimientos tiene que ver también con los llamados esquemas de acción, que son la estructura general de esta acción que se conserva durante sus repeticiones, se consolida por el ejercicio y se aplica a situaciones que varían en función de las modificaciones del medio, por lo tanto estos esquemas se pueden automatizar, para que las acciones se realicen rápidamente. Durante el aprendizaje, la creación y modificación de esquemas de acción será lo que determine su aplicación y progreso.

En la escuela del Olmo hay que modificar los esquemas de enseñanza histórica, el lenguaje verbal no es suficiente para transmitir adecuadamente este conocimiento, se necesitan esquemas de asimilación más rápida, que necesitan ser complementados y aplicados con acciones. La experiencia práctica demuestra que la enseñanza directa de los conceptos es imposible y estéril, la enseñanza verbal, sólo es útil si se encuentra precedida y preparada por una actividad previa y está dada en función de una actitud positiva, en esta actividad previa intervendrá la imagen, se observará, se manipulará, se tendrán que hacer pláticas sobre ellas, serán parte de una lectura, de una narración, de un comentario etc.; el alumno ya no debe ser tratado con métodos pedagógicos de pura receptividad, donde pobla la memoria, en lugar de formar la inteligencia; la Historia será asimilada construida o redescubierta por medio de la actividad gráfica, la autoestructuración por medio de la expresión plástica.

Al trabajar con imágenes no se trata sólo de registrar los datos, se observarán mientras se realizan actividades a la par, las cuáles permitan procesar e interiorizar de acuerdo a la necesidad e interpretación en cada niño generando un conocimiento, autoconstrucción del sujeto que reelabora la expresión gráfica del conocimiento histórico, la cual permite que se aprenda y enseñe más rápido y mejor.

Las imágenes se integrarán a los fundamentos pedagógicos autoestructuralistas que parten del reconocimiento de los elementos de aprendizaje por parte del sujeto cognoscente a partir de la observación y experimentación, éstos lo construirán con y por medio de imágenes. La escuela será un centro de actividades reales y experimentales desarrolladas por los niños, con una orientación constructivista, la inteligencia se refuerza activándola permanentemente lo que conduce a una acentuación de las actividades del niño, los niños deben experimentar, no sirve ni transmitirles el resultado de las experiencias, ni hacerlas en su lugar ante ellos pues así sólo se pierde el valor formativo de la acción propia.

Conquistar por sí mismos un saber a través de actividades libres y de un esfuerzo espontáneo, da como resultado facilidad para recordarlo (además promueve el éxito a la autonomía). Así se cumplen los 3 planteamientos del Autoestructuralismo:

1. Que el sujeto cognoscente cuente con la motivación necesaria para sostener su desarrollo y progreso hacia el saber.
2. Que encuentre por sí mismo los caminos o vías más idóneas para alcanzar los saberes que desconoce por completo.
3. Que disponga de procedimientos para actuar de forma independiente, o por sí mismo, para adquirir los saberes que le permitan transformarse a sí mismo y a su entorno.

La imagen gráfica promueve la expresión de los intereses de los niños, de sus emociones, (dentro de los contenidos educativos y programas). Es así como los procesos de transmisión y recepción se superan por los procesos de elaboración y libertad para su expresión. Impulsando la educación mediante la observación metódica complementada por la experimentación.



Se aprende haciendo, los razonamientos del niño, lo aprendido, lo expresarán por medio de actividades en las que intervenga el dibujo y la actividad manual gráfica, estas representaciones gráficas, serán los indicadores del nivel de evaluación y de síntesis, acerca de lo que perciben y aprenden. Su expresión gráfica representara lo que entienden: entender es inventar o reconstruir por reinvención producir y crear no solo repetir, es su creación y depende de él, de su interés a la observación, de su capacidad y de su audacia al expresar, el resultado positivo o negativo de su expresión, dependerá de el material gráfico, de lo activo o interesante que le resulte. El interés no es sino el aspecto dinámico de la asimilación, y "todo trabajo de la Inteligencia descansa sobre un interés"¹⁵, no hay aprendizaje si no hay desarrollo operativo el niño participará activamente con la imagen, la usará para practicar y fomentar sus elementos expresivos.

3.3.3 La imagen gráfica como medio de expresión infantil

En los niños de 4 a 12 años el lenguaje* desempeña un papel cada vez más importante como instrumento de conocimiento. La internalización del lenguaje social y la transformación de ese lenguaje en lenguaje personal permite la subjetivación del lenguaje que lleva al conocimiento; se desarrolla conforme el niño siente la necesidad de comunicar sus procesos interiores al mundo exterior, exige 3 condiciones fundamentales: afectiva (deseo de comunicar), intelectual (posibilidad mental de conocer, recordar y ordenar) y la sensomotriz, (plena posesión de los instrumentos de expresión, hablar, dibujar, moverse etc). Entonces si en este proceso de enseñarle con imágenes gráficas; como parte de la retroacción de la emisión vemos el uso de la imagen no sólo como vehículo de representación de conocimientos, centrandonos en su propia representación observando la transición de la representación gráfica que ve a la representación gráfica que hace. Esta traducción del conocimiento en una forma gráfica propicia el desarrollo intelectual. Mientras más rica y flexible es la estructura cognoscitiva de una persona, mayor es su posibilidad de realizar aprendizajes significativos.

Se atribuye a la expresión gráfica ser una fuente de motivación, en la medida que todo niño tiene necesidades de manifestarse, lo cual genera intereses y medios de estructuración; los fundamentos autoestructuralistas basan su labor en la conceptualización del conocimiento, como un sistema de representaciones del mundo, la representación del mundo es parte de la existencia humana, no hay conocimiento sin elaboración experimental, por lo tanto la producción gráfica del niño no solo será el registro de los datos exteriores, sino su interpretación. Sin embargo no se espere que cada acción y sobre todo la primera, sea correcta, esto debe ser progresivo, cada experiencia corrige a la previa, el logro de la calidad en la acción depende de los ensayos sucesivos.

La integración de cada ensayo, al proceso (de la observación-experimentación), cambia la calidad de los factores que lo componen y los efectos, es un proceso evolutivo, que en cada momento esta en situación de cambio, dando lugar a nuevas y continuas relaciones de equilibrio interno y externo. Experimentarán nuevos aprendizajes o los reafirmarán, con la imitación diferida, que supone imágenes mentales y evocación de las mismas, para permitir su reproducción según su interpretación.

*Vid GOMEZ PALACIO Margarita, VILLARREAL Ma. Beatriz y otros *El niño y sus primeros años en la escuela* op cit

15 J. Piaget, *Psicología y Pedagogía*, op cit, pag 83



Cabe mencionar nuevamente, lo que plantea L. S. Vigotsky*: en relación de la pedagogía y el arte la actividad gráfica impulsa esta educación artística, la cuál permite comprender el arte y la cultura. El dibujo y la pintura serán los elementos principales de expresión gráfica, permiten el desarrollo personal, una reconstrucción del conocimiento, el acto artístico incluye como condición indispensable los actos precedentes de conocimiento racional, comprensión, reconocimiento, asociación etc., su función representativa sirve, para que las imágenes no sean circunstanciales, desarrollándose por medio de la función semiótica, (entendiendo como semiótica a los sistemas que nos permiten comunicarnos por medio de simbolizaciones o representaciones) manifestándose en la capacidad del niño de no actuar directamente con un objeto, sino a través de un elemento que lo sustituye, que lo representa; a los sistemas de representación se les llama significantes, al objeto que se representa significado.

Significante: sistema de representación de un objeto

Significado: objeto representado.

La actividad semiótica, es la capacidad para extraer de cada objeto su esencia, su proyección o lo que denominamos su significación, que puede representarse por los signos, cuyas combinaciones van a constituir el lenguaje. Este lenguaje esta subordinado al pensamiento, a nivel de percepción y también de expresión y representación, los objetos o conceptos que se representan son modelos de la realidad estructurados con la participación del lenguaje gráfico. La consolidación de la transformación de los objetos reales en imágenes se presenta como conceptos, juicios y razonamientos visuales, propios de este lenguaje que se expresan en imagen gráfica.

El signo gráfico, es por naturaleza convencional respecto a aquello que designa, se halla condicionado socialmente por su contenido, el cual aparece en el lenguaje en calidad de contenido. Para Piaget el lenguaje depende de la función semiótica, es decir, de la capacidad que el individuo adquiere, para diferenciar el significado del significante, de manera que las imágenes interiorizadas de algún objeto, persona o acción, permiten la evocación o representación de los

significados. Los conceptos gráficos que asimilará por medio de sus esquemas perceptivos, motores e intelectuales formaran su concepción del mundo histórico a partir de imágenes que recibe y guarda, interpreta para expresar lo que siente. El niño introyectará el conocimiento, en forma de imágenes mentales, luego podrá simbolizarlas o traducirlas a lenguaje, en síntesis, aprenderá a transformar las imágenes estáticas en imágenes activas al expresar sus ideas gráficamente, con ello sabrá utilizar el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica propios de la comunicación.

Esta capacidad de entender y usar formas de representación abstractas totalmente simbólicas, se logra tardíamente; en las primeras etapas, el niño interpreta y comunica su realidad a través de códigos poco elaborados de acuerdo a su propia experiencia icónica, pero la actividad gráfica es una de las formas, mediante la cuál el niño es capaz de iniciar la representación de su realidad. La relación entre el dibujo y las otras formas de representación semiótica es muy estrecha, el niño encuentra en el dibujo una actividad placentera de la cual goza y le permite expresarse y experimentar en cada nueva producción. El niño tratará de recoger las características del objeto que le resulte más significativa en su intento por reproducir la realidad y cargara de significado histórico su representación.

El dibujo implica un componente cognoscitivo que permite al niño reflejar su comprensión en lo que concierne a la realidad que lo rodea; participa también en el desarrollo afectivo, ya que es un instrumento de gran utilidad para representar aquello que le interesa, le preocupa o desea.

*Vigotsky: *Relaciono pedagogía, psicología e historia del arte, de allí emana su interés por explicar a los maestros lo que llamo las funciones superiores, su génesis y su desarrollo a través de la educación, tanto formal como no formal.*



El niño al estar sometido por los demás, aprecia mucho los logros que alcanza en cualquier actividad. Por ello el dibujo representa un espacio para sí, al tener como resultado una producción que le permite descubrir sus posibilidades de dejar una huella y de tener una influencia sobre el medio, lo cual lo hace sentir muy bien, es para él un estímulo, "el estímulo provoca la respuesta cognoscitiva, esto es, la elección del significado. Pero es el significado el que permite al estímulo desencadenar la respuesta cognoscitiva"¹⁶ "la acción del viviente está en todo momento punteada por estímulos que desde afuera regulan la sucesión de sus fases y de sus medios; es de este modo como se estructura una actividad sensomotriz capaz de resolver innumerables situaciones y que consideramos inteligencia práctica, ésto es, un modo intuitivo de guiar al viviente a través de situaciones que no dependen de su actividad propiamente dicha.... Al proceso objetivo de estimulación se agrega un modo subjetivo de interpretación y el encadenamiento primario de situaciones resueltas queda suplantado por un encadenamiento sucesivo de significados. De este modo, en el hombre, la inteligencia práctica deja de ser intuitiva"¹⁷

Al niño el dibujo le resulta una forma de representación más natural que la escrita, cuando al niño se le pide que represente algo, normalmente lo hace a través de un dibujo y no por una redacción aunque ya sepa hacerlo; esto se debe a que el dibujo tiene un carácter figurativo que aproxima más el significativo al significado, mientras que la escritura es totalmente arbitraria. El dibujo contribuye significativamente al desarrollo del niño porque al dibujar, profundiza el conocimiento y afina su capacidad de observación, representa un instrumento muy importante en el aula debe combinarse con el área del conocimiento para la comprensión de la Historia y otras ciencias por medio de la experimentación activa y directa. En la teoría piagetiana el papel de la acción es fundamental, las operaciones de la inteligencia se constituyen y estructuran en función a un ejercicio no sólo verbal, en este caso visual gráfico ligado a la experimentación.

En la expresión de los niños, la imaginación tiene su importancia para la percepción y configuración de reproducciones inteligentes es cuando el pensamiento tiene que intervenir con sus esquemas de acción para resolver un problema o para inventar una solución diferente. "Si además de actuar entre las cosas se actúa con las cosas, se modifica y construye, esto significa que se establecen relaciones prácticas primero, gnósticas después, y se crean cadenas de relaciones que van interrumpidamente de lo concreto a lo abstracto, de lo abstracto a lo concreto."¹⁸ El dibujo será su relación práctica con el conocimiento y le servirá para relacionarse con el conocimiento histórico abstracto.

Al realizar sus imágenes gráficas los niños necesitan un grado profundo y preciso del factor abstracción, entendida esta como una actividad intelectual que consiste en considerar un aspecto de la realidad aislandolo del todo con la finalidad de poder conocerlo mejor.

Podría darse que el niño expresase algo muy diferente a lo de la clase. Esto puede ser que al niño no le interese la clase o que el material no sea adecuado. No se espera que cada acción del estudiante sea acertada, correcta. "Cada experiencia corrige a la previa, por lo cual el logro de la calidad en la acción depende de los ensayos sucesivos."¹⁹ El óptimo aprendizaje del alumno depende de él, de sus intereses, de su observación, de su capacidad y audacia al expresarlo en todas sus formas, pero el principal elemento que puede incidir en el aula para su desarrollo positivo o negativo, no es el alumno sino el maestro. Cómo enseña el conocimiento histórico, qué metodología sustenta su práctica docente. El material gráfico resulta una alternativa que permitirá hacer activo e interesante el aprendizaje a los alumnos. Se adquieren los conocimientos que interesan. La información gráfica debe estar integrada a una red de significados, los cuales serán modificados constante y progresivamente, dependiendo de los intereses de los niños, incorporando nuevos elementos, nuevas actividades o nuevos elementos gráficos.

16 L. MERANI Alberto, *El lenguaje Cualidad del Viviente*, México, Ediciones Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación. 154p. pag.59

17 *Ibid*, p. 64

18 *Ibid*, p. 135

19 SEP, *Gula para el director de la escuela*, op cit, pag.90.



Los esquemas de conocimiento no se limitan a la simple asimilación de la nueva información gráfica, implican siempre una revisión, modificación y enriquecimiento para alcanzar nuevas relaciones y conexiones que aseguren la significación de lo aprendido, esto permite el cumplimiento de las otras características del aprendizaje significativo: la funcionalidad y la memorización comprensiva de los contenidos. La memoria aquí no es solo un cúmulo de recuerdos de lo aprendido sino un acervo que permite nuevas informaciones y situaciones. Lo que se aprende significativamente es memorizado significativamente, la memoria permite nuevas relaciones entre los individuos y las cosas, cuando estás están ausentes las vuelve presentes en la realidad del momento o en el recuerdo establece con las mismas relaciones simbólicas por medio de los signos y los significados, la sustitución de la realidad por el recuerdo, una y otra están dadas por la experiencia, es una relación entre signos y significados, relación estímulo-significado, causa y efecto, el estímulo con su dinámica sería la causa; el significado, el efecto cuyo término representaría el acto.

De la síntesis de ambos resulta la identidad esencial que une al estímulo con el signo, y hace que estímulo y signo sean términos de la misma función. La memorización se da en la medida en que lo aprendido ha sido integrado a una red de significados.

La significación también abarca la forma en que se efectúa la representación del contenido, por medio de la expresión del niño, en la que atribuye significado a la información que percibe.

Para entender la relación entre signo-significante, estímulo-significado de la representaciones de los niños, hay que tomar en cuenta los diferentes tipos de expresión plástica infantil; para saber evaluar y descifrar lo que los niños aprenden y expresan. Los educadores especializados y los psicólogos han encontrado que el niño pasa por ciertas etapas definidas de expresión artística, es imperativo familiarizarnos con estas etapas también para relacionar la motivación, los materiales y la crítica con la maduración del niño.

Hablare de los 3 grupos distintos que Rothe* define en la pintura infantil:

•El pintor de cosas- Es el pintor que da a cada objeto su color verdadero: el cielo azul etc.

•El impresionista- es el que pinta la cosas según su propia percepción y con su color ocasional, momentáneo o que le atrae con más fuerza

•El imaginativo -es el que olvida o quiere prescindir de la realidad para pintar los colores que le agradan, que armonizan de acuerdo a su estado de ánimo y que le permiten crear algo a su gusto.

Hay que conocer las etapas de esta pintura a través del desarrollo del niño para saber evaluar de acuerdo a la etapa de su proceso.



El imaginativo impresionista



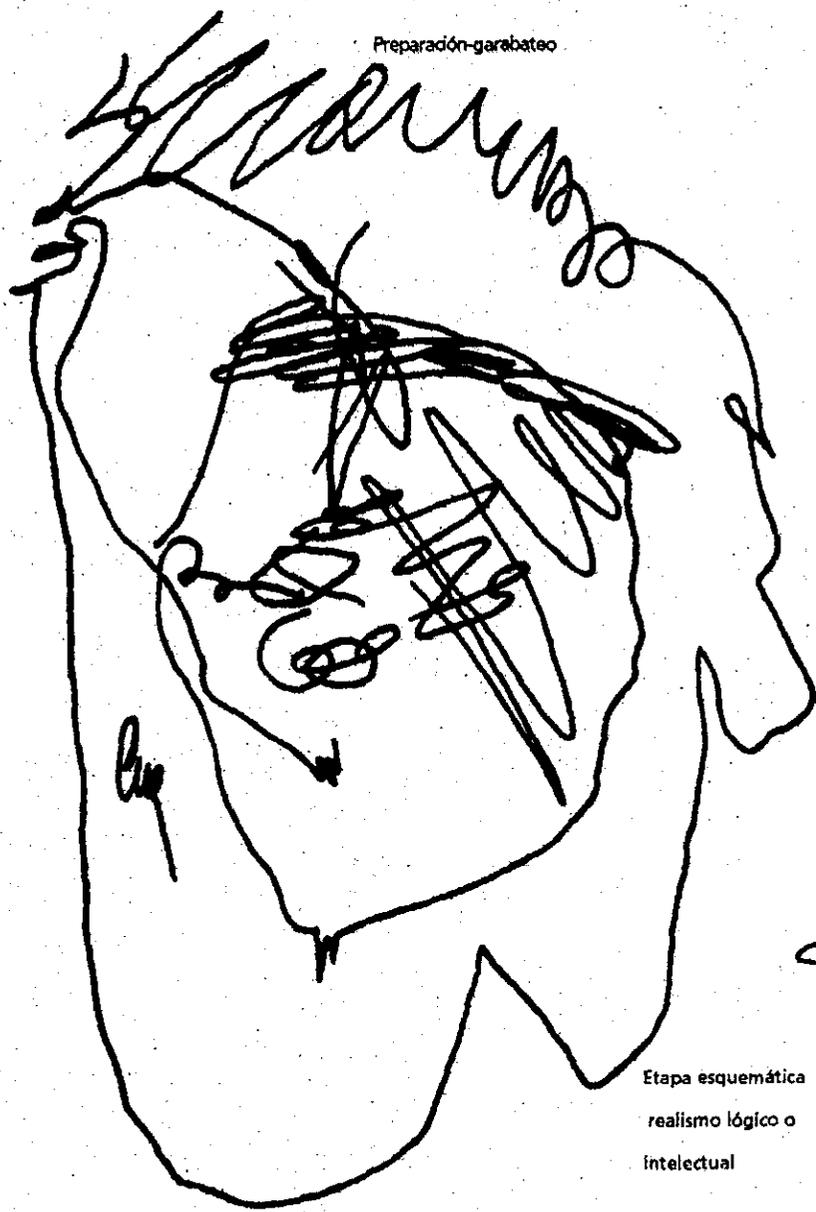
El pintor de cosas

*Vid AYMERICH C. y M, *Expresión y Arte en la Escuela* Barcelona, Ediciones TEIDE, 1981,88 p.

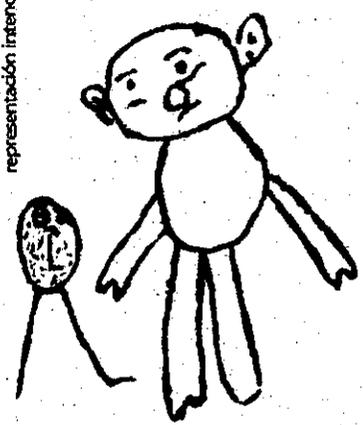


•Etapas •Preparación-garabateo (dos a cuatro años) •Etapa pre-esquemática, representación intencional (4 a 7 años) •Etapa esquemática, realismo lógico o intelectual (7 a 9 años) •Etapa pseudorealista, realismo visual (9 a 11 años) •Etapa de razonamiento (11 a 14 años).

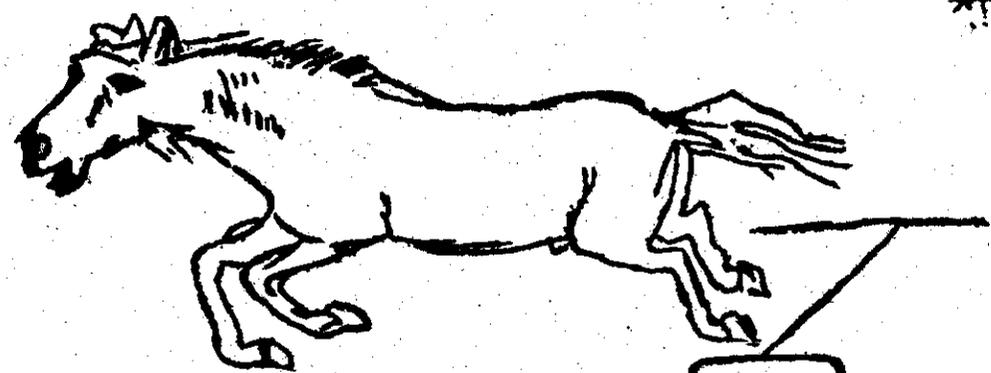
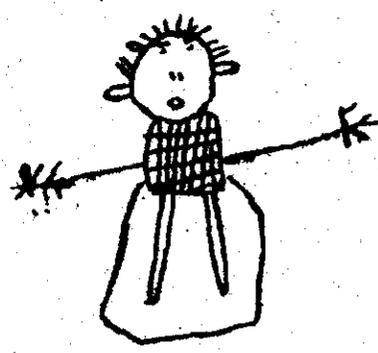
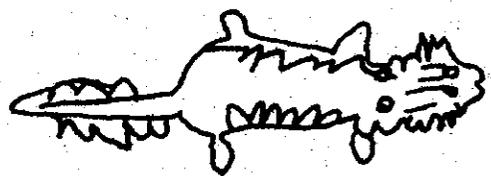
Preparación-garabateo



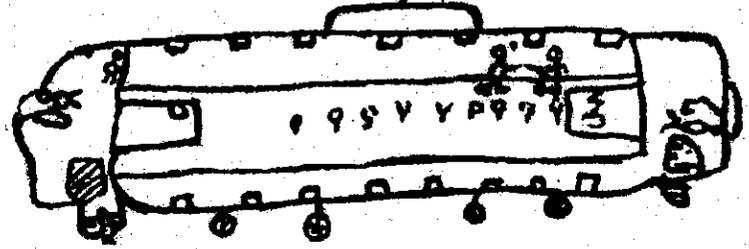
Etapa pre-esquemática, representación intencional

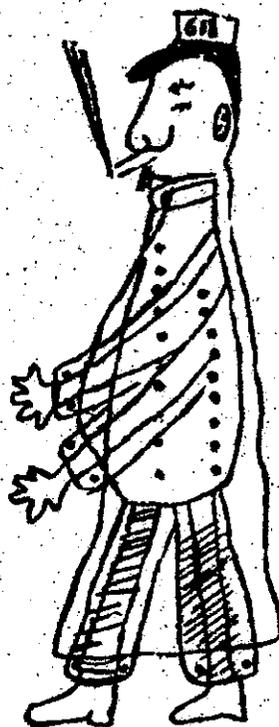


Etapa esquemática, realismo lógico o intelectual

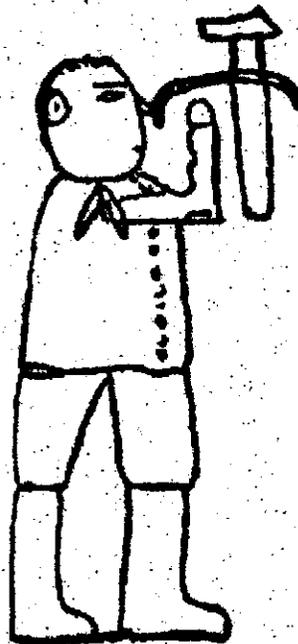


Etapa pseudorealista, realismo visual





Etapa de razonamiento.



Las etapas que se creen convenientes para la edad y capacidades plásticas de este grado son:

Etapa realista Realismo visual (9 a 11 años) En esta etapa ha disminuido en intuición, invención, espontaneidad y ha progresado en reflexión, razonamiento y abstracción.

El dibujo de libre expresión se complementará con el de observación que aparece cuando la obra del niño se apoya fuera de su imaginación (*material gráfico*), enriqueciéndose en precisión y realismo. La tendencia realista es propia del niño, pero sus dibujos deben ser interpretaciones nunca representaciones fotográficas. Este realismo evoluciona a través de distintas etapas.

El aprendizaje de nuevas técnicas enriquece su personalidad y la estimula para su creatividad.

Etapa de razonamiento (11 a 14 años)

El interés de expresión se transfiere al descubrimiento del pensamiento lógico, empieza a surgir el pensamiento abstracto o concepto que procede a un profundo efecto sobre sus modos de expresión.

Es el momento de ofrecerle nuevas técnicas, de estimularle a experimentar con ellas para mantener despierta su atención; es aquí donde hay que impulsarlo para que exprese lo que aprende la sugerencia de temas debe tener un propósito, para armonizar las formas de expresión del niño con la reflexión crítica del adolescente, desde el punto de vista (*material gráfico*) objetivo-visual o la representación, objetivo-emocional según los niños.

El niño de 6 a 13 años es el que nos ocupa, esta en intenso período de crecimiento, tiene evoluciones psicológicas, fisiológicas, estéticas, gráficas, plásticas, etc., es el momento que nos permite enseñarle el arte, aplicado a la escuela, para que su aprendizaje sea significativo.

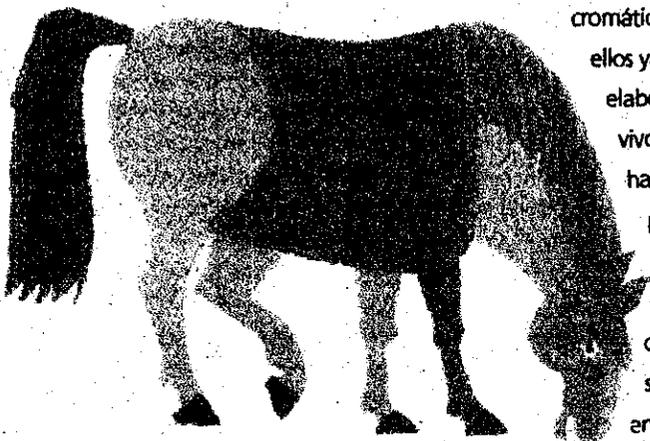


En estos niños esta presente:

- la edad de la imaginación (ocasión de crear)
- el espíritu de imitación.
- curiosidad por todo lo que le rodea.
- la edad del equilibrio.
- la edad de la libertad.
- la expresión libre.
- el dibujo libre, (ilustración, dibujar el movimiento).



-En relación al color, el niño no necesita de la enseñanza de las armonías cromáticas totalmente, porque además de ser complejo para su nivel, ellos ya tienen su propio sentido de ellas, los colores que utilice serán elaborados por él mismo; los niños utilizan normalmente colores vivos y los aplican puros y planos, sin volumen, esta utilización que hacen los niños de los colores puros, fuertes y atrevidos se justifica por el sentido innato que poseen del arte, el arte no es la copia de la naturaleza ni pretende serlo, no debe ser la imitación de está, los verdaderos pintores no pintan las cosas como son, sino como las sienten, si en las representaciones infantiles los árboles son rojos y los caballos azules, es porque así los sienten y los encuentran bellos, son sus creaciones, su obra.



Hay que respetar el nivel de desarrollo del niño, según se refleje cuando exprese, y sobre todo nunca medir sus resultados, comparandolos con los estándares adultos, ni pedir que dibujen basándose en otras imágenes, así sólo expresaran elementos que carezcan de significado personal. Sin embargo respetar el trabajo espontáneo del niño, no implica salirnos de los propósitos educativos y formativos de estos será conveniente:

-crear hábitos de orden, limpieza y disciplina.

Cuando se trabaje en el salón de clase con pinturas líquidas:

* no debe mezclar los colores, ni tener a su disposición una gran gama de estos, bastan los 3 primarios amarillo, rojo y azul.

* si va a mezclar debe saber que los colores fundamentales son: rojo, amarillo y azul y que si se mezclan en partes iguales 2 fundamentales dan los colores secundarios: verde, violeta y anaranjado.

*darles pinceles de cerda

*botecillos de boca ancha, para diluir y enjuagar

* sugerirle el cambio de pinceles según lo que represente

*sugerirle que primero aplique un color, ya que acabo el otro, si es que usa varios

*precisar las características de las diferentes técnicas

El fin primordial de el uso de imágenes gráficas y la actividad gráfica, es que el alumno se acostumbre a la manipulación de estas fuentes, para que le permitan la interpretación de los hechos humanos, y constituyan un método personal de integración al conocimiento. La misión del profesor de Historia no es proveer numerosos conocimientos, mejor hacerlos asimilables y crear un método de cultura personal, las experiencias visuales y su proceso de asimilación, serán transportadas al medio escolar como juego en un ámbito social y cultural que se integra a las ciencias sociales; crear en ellos una cultura de imágenes, tomando como cultura un sinónimo de testimonio en todas las dimensiones, espacio y tiempo; llevar el espacio a otro mundo, al visual. Es la elaboración de secuencias lógicas en las que el hecho histórico sea comprensible para el alumno, el medio para entender las dimensiones espacio-temporales del alumno, en una recreación del espacio lejano y del tiempo histórico.



3.3.4 Medios plásticos y técnicos

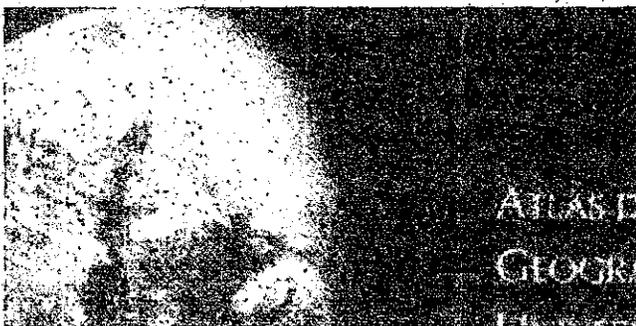
La imagen es un medio para fijar y conservar los conocimientos, para transmitirlos también. Veamos porque y como la imagen puede contener la historia.

Traducir en lenguaje gráfico, diversos aspectos de la Historia, para hacerlos más comprensibles a los alumnos del cuarto grado de educación primaria. Los elementos de la imagen son simbólicos, constituyen síntomas culturales que revelan la esencia de una época, son recibidas y decodificadas de igual forma (interpretación iconológica), pues es un objeto producido por el hombre, un dispositivo para transmitir a su espectador, un discurso sobre el mundo real; la imagen es una representación de la realidad, las imágenes transmiten una referencia directa, de tipo documental, del mundo visual, este mundo visual representará el mundo concreto de la Historia de México, porque esta representación designa la realidad por medio de un discurso implícito en los elementos representativos que contiene.

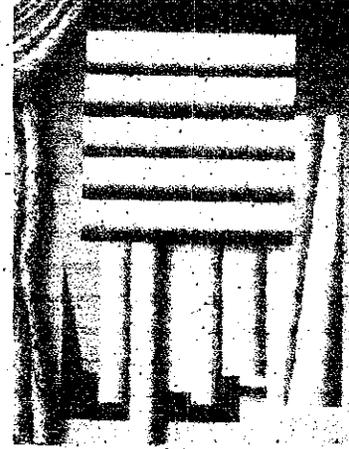
Como proyecto para niños esta basado en las exigencias de estos, diseñar imágenes para niños implica sentido común, pues necesitamos crear una imagen funcional y apropiada ya que nuestro receptor es especial y requiere una composición fresca, en la que tenemos que ubicar los elementos de la historia. Entre algunos de los elementos que pueden atraer a los niños, son las formas y el color, pero sobre todo como se organizan todos estos elementos en el espacio plástico; en adelante hablaremos de cada una de estas partes que en conjunto forman la imagen gráfica.

a) Espacio plástico

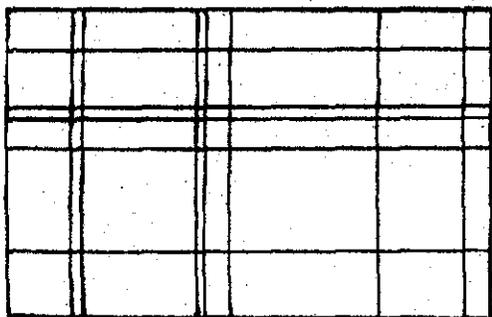
El espectador no solo percibe el espacio representado, sino también el espacio plástico que es la imagen materialmente, percibimos simultáneamente esta imagen como un fragmento de superficie plana y como un fragmento de espacio tridimensional, a esto se le llama la doble realidad perceptiva de las imágenes. La cual es inherente a la imagen pues para entender un concepto no sólo espacial en la imagen, tenemos que percibir el espacio plástico que contiene este concepto.



La imagen contiene signos que transmiten significados, definidos por elementos plásticos, constituidos por: formas, colores, contrastes, etc., los cuales están determinados por los objetivos que debe cumplir la imagen, para un cierto público receptor y un contexto de observación. La imagen gráfica, es producto del pensamiento visual, reforzado con valores plásticos, y todo en conjunto le da significación a esta, pero siempre debe estar particularizada para que funcione. Los medios, técnicas de producción, modos de circulación, soportes que sirven para difundirla, los lugares en los que es accesible, son el conjunto de datos, materiales y organizacionales llamado dispositivo. La función primordial del dispositivo es proponer soluciones concretas en el contacto entre el espacio del espectador y el espacio de la imagen (espacio plástico) que sostiene los elementos plásticos de la imagen caracterizados como conjunto de formas visuales. Estos elementos (equilibrio cromático, códigos culturales y sistema estructural) son los que hacen la imagen; y los que ve el espectador en primer lugar.



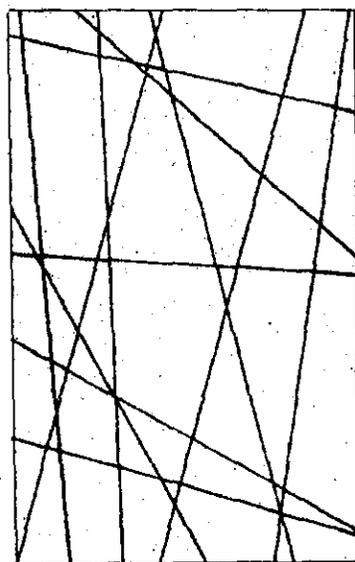
La imagen es limitada, se presenta como objeto aislable perceptivamente, el marco es el que da forma a la imagen, es el borde de este objeto, su límite sensible marco-límite, que separa la imagen de su exterior, detiene la imagen, define su campo separándolo de lo que no es la imagen y que constituye un fuera-de-marco, si se le incorpora otro objeto que es su encuadre marco-objeto al aislar su campo visual singulariza su percepción hace una mediación entre lo interior a lo exterior; la mayoría de las imágenes no tiene más que un marco-límite y no un marco-objeto. Inversamente hay imágenes que aunque provista de un marco-objeto, no tienen apenas marco-límite, juntos aseguran una especie de aislamiento perceptivo de la imagen. Contribuyen a darle su doble realidad perceptiva.



•formato•

"El formato se define por dos parámetros: el tamaño absoluto de la imagen y el tamaño relativo de sus dimensiones principales."²⁰

El formato implica tomar en cuenta la superficie de la imagen y su organización, es el conjunto de líneas no impresas, su composición depende de las relaciones geométricas más o menos regulares entre las diferentes partes de esta superficie, organiza la relación global entre el todo y las partes de un modo geométrico, la diagramación, para diagramar debemos realizar una retícula, a base de líneas, que nos servirá para acomodar en el espacio plástico todos los elementos. Las retículas pueden ser simples complejas o libres, pero todas deben tener una armonía o una coherencia; en este caso para los niños no se necesita realizar una retícula muy compleja, más bien debemos saber aplicar en ella los elementos de forma orgánica innovadora, jugar con los espacios y con los tamaños, hacer la imagen dinámica y activa, que es lo que le gusta a los niños.



²⁰ Aumont Jaques, *La Imagen*, op cit, pag.153



•tamaño•

Es muy importante el tamaño pues al producir la imagen debemos tomar en cuenta en que entorno se va a situar, tomando en cuenta la perspectiva y enfoque en que la observarán los niños. El tamaño es un elemento fundamental que determina la relación que el espectador va a establecer entre su propio espacio y el espacio plástico de la imagen; el gran tamaño presentado de cerca obliga al espectador a ver su superficie y a quedar como dominado o incluso aplastado por ella.



Para que el espectador entienda la imagen y sobre todo se asegure el factor fundamental de -llamar la atención-, hay que seguir ciertas tradiciones establecidas por la cultura, pues se hace para él y debe ser descifrada por él. La Historia es una ciencia abstracta, sin embargo, lo abstracto tan difícil de explicar con palabras puede ser mas asimilable con imágenes; la significación de las imágenes tiene una gran dimensión simbólica, porque es capaz de significar lo que sea, siempre utilizando estrategias simbólicas contextualizadas. La motivación y la forma de movilizar esos códigos, es según los sujetos y su situación social ya que la imagen como fenómeno social implica varios niveles de sentido y se lee en varios niveles y posee varias significaciones: Metz* ha desarrollado una teoría de la identificación espectral en dos niveles: la identificación primaria del sujeto espectador por su propia mirada y la secundaria, con elementos de la imagen, que tienen un valor en función a una referencia cultural (función referencial) al contexto para el que esta hecha la imagen.

*Para otros aspectos del tema vid Metz —cap2 La imagen.

En este caso nuestra referencia a tomar es la influencia occidental que tenemos en la cultura visual de México al descifrar el lenguaje visual. Es decir para que el niño entienda e identifique, la significación de la imagen, primero tiene identificarla verla, saber que existe y posteriormente descifrar en este caso conocimiento histórico, el cuál debe estar conformado por conceptos gráficos, que se atengan a un lenguaje para niños, que siga al mismo tiempo otros códigos culturales:

•izquierda derecha•

La dirección izquierda-derecha es un elemento de interés, puesto que comporta el mismo hecho de visualizar, el izquierda-derecha propone al sujeto la percepción, da sentido a su lectura (cultura objetivada, según la técnica hay un determinado tipo de apropiación de lo exterior). En toda percepción, operamos desde una determinada organización. Las secuencias que realicemos (historieta o ilustración narrativa) hay que procurar hacerlas de esta forma.

•figura y fondo•

El tipo de representación gráfica y funcional para niños, es la representación figurativa, la que remite a las figuras de un mundo real, lo figurativo es lo que no es abstracto, aunque los niños hacen sus propias abstracciones de las cosas, en este caso para comunicarles un mensaje por medio de formas gráficas, deben ser formas que aludan a una realidad, y que sobre todo identifique esas figuras con las figuras que ven cotidianamente en su mundo visual. Los datos sensoriales se presentan siempre formando un todo. Sin esta totalidad perceptiva no es posible la toma de un dato, el fondo es una noción principal de la representación, los vacíos tienen tanta importancia, como los llenos para la percepción, ya que están perfectamente unidos, los objetos están en función a la organización del espacio. Todo objeto existe sólo en relación con un cierto fondo. La figura, gráfica es la que se evidencia. La figura tiene una forma, el fondo no la tiene, la figura son los elementos directos de la percepción, los datos sensibles, el fondo es el espacio en que ellos se manifiestan y organizan, por lo tanto figura y fondo tienen su unidad, tanto la desaparición o desatención de una anularía la otra.



Hay que resaltar la figura, pues de acuerdo a la decodificación de los niños, una imagen en la que se define poco la figura, no la entienden o no captan el elemento principal, pues esta posee forma, contorno, organización mientras que el fondo continuidad amorfa, indefinida inorgánica, la figura ofrece más estabilidad, más resistencia a la variación. Los objetos son, organizaciones, esquemas, estructuras, signos señales, proyectados con respecto un fondo. Las figuras deben delinearse, tanto para resaltar y contrastar el relleno, brindando mayor referencia a los niños para identificar las figuras.

b) Color

Los niños de cuarto grado, no necesitan cromáticas muy complejas, ellos tienen ya un sentido del color, el cual debemos retomar para crear imágenes que cromáticamente les agraden, a ellos les gusta usar colores vivos, aplicarlos puros y planos, sin volumen. Hay que basarnos en esta utilización del color, porque además permite que los niños decodifiquen más fácilmente los colores en las formas, si estas están delineadas y contrastadas con otro color.



El contraste de azul y rojo da una sensación de excitación, los colores complementarios (violeta y amarillo) se combinan en una sensación de armonía, los matices contrastantes de la misma familia de color parecen llenos de color y excitación. El rojo es el color de la pasión; atrae la atención y verdaderamente acelera el metabolismo corporal, es popular en la gente joven; el rosa en particular se asocia al romance. El rojo profundo, parece aristocrático. El amarillo es vivaz y feliz el color del brillo solar, por ser muy llamativo, solemos apartarlo rápidamente. Un objeto pintado de amarillo brillante sería opresivo, pero pintado de amarillo pálido luce fresco y primaveral.

*CHIJIWA Hideaki, Color Harmony 12a ed., Hong Kong, Somohano, 1994, 143p.

A pesar de que no es necesario usar una cromática muy compleja, hay que conocer lo que comunican los colores, para representar apropiadamente los conceptos, y sobre todo porque el color es un estímulo visual en los niños. Se sienten atraídos por los objetos donde abunda el color vivo, el color luminoso, no el opaco, el color llamativo es también para ellos una motivación estética.

El color, es un sistema de comunicación, que hay que considerar cuidadosamente, puede usarse para destacar y lo podemos utilizar en diferentes estilos, incluso contrastantes, tiene diferencias, en el tono y las intensidades, van desde oscuro hasta casi blanco. El niño tiene una atracción por el color, puede ser un elemento muy fértil para hacer que al niño le guste la Historia;

•sensaciones del color•

Antes de pensar en los colores a utilizar, hay que familiarizarse, los usos y emociones asociadas a cada color* y las seis categorías de colores: cálido, frío, claro, oscuro, vivido y ocres.



El verde es tranquilo y pastoral, el color de los árboles y el pasto. El verde brillante nos recuerda la primavera y la fertilidad, pero también es el color del veneno, la maldad y la envidia. El verde oscuro es elocuente y trae a la mente profunda quietud. El azul es el color del cielo y del mar, igual que el verde, tiene un efecto calmante, pero también de potencialidad, es el más fuerte de los colores después del rojo. El azul claro luce juvenil y deportivo, pero el azul real o naval, da dignidad y aire solemne. El púrpura es un color sofisticado, asociado ampliamente con la realeza. No lo vemos frecuentemente en la naturaleza, así que se tomó como un color artificial.

El café es rico y fértil, como la tierra y es también triste, como las flores en otoño. El café claro y el beige dan un aspecto natural y rústico, mientras que el café oscuro sugiere maderas opulentas y piel.

El blanco es la síntesis de todos los colores, es la gama convertida en luz, el blanco aclara, se ensancha se dilata, es el color de la pureza, la virginidad la inocencia y la paz, pero está también asociado a los hospitales, la esterilidad y el invierno.

El negro es la ausencia de color, es el color de la noche y de la muerte, y es incluso vinculado con la muerte (magia negra). Su apariencia se ha hecho popular en los artistas, pero se asocia con sobriedad y elegancia.

El blanco y negro juegan un papel fundamental en toda la representación gráfica o decorativa, lo demuestra la frecuencia de su empleo como fondo, el blanco ilumina y aclara, el negro resalta, sobre todo colores limpios y puros, son insustituibles como elementos de contraste, el blanco es frío.

Es necesario que el profesor posea algunas nociones de color que le sean útiles en la decoración y aplicación de su material.

•conocer el propósito•

Solo porque nos agrada un color en especial no significa que tenemos que usarlo en todos los diseños. En algunos casos este puede no ser apropiado y un esquema de color debe reflejar siempre el propósito del diseño así como la audiencia de este. Escoger primero el color de fondo es práctico, hay que aplicar este principio al diseñar. Aunque el diseño sea en un color primario el efecto total del diseño dependerá mucho de la selección del color de fondo. Cuando escoges un color de fondo, funcionan mejor los colores claros que los oscuros, los colores cálidos lucen mejor que los colores fríos y los colores luminosos se ven mejor que los muertos. Como regla general hay que escoger primero el color para el área más grande, después el color para la siguiente área grande y así hasta colorear los detalles. Ocasionalmente habrá que escoger un acento de color primero, pero no hay que olvidar que el color de fondo es tan importante como el acento.



c) Representación visual de conceptos

La duración es la experiencia - El tiempo en la imagen gráfica

del tiempo, este se concibe como una representación abstracta de contenidos. En las imágenes existen diferencias enormes entre la imagen temporalizada (película, video) y la imagen no temporalizada (pintura, grabado, foto), la primera es más optima para dar una ilusión de tiempo convincente. Sin embargo eso no significa que la imagen no temporalizada no pueda producir la ilusión de tiempo, tiene los medios de representarlo (de manera sugestiva). La representación del tiempo se hace con referencia a categorías de duración: de presente, acontecimiento y sucesión. El tiempo es, ante todo, psicológicamente hablando, la duración experimentada, entonces, si se trata de manera que al niño se le dilate el tiempo, porque es más largo que este u otro suceso, el niño al experimentar, más tiempo con el período largo lo comprenderá como un lapso más largo. No hay que confundir el tiempo que representa la imagen (la fecha histórica) y el que pertenece al espectador (en el que se mueve). Una imagen por sí misma, no existe en modo temporal, pero puede, sin embargo liberar una sensación de tiempo, porque el espectador participa y se lo añade a la imagen



(relación del espectador con la imagen, y la relación entre ambos, regulada por el dispositivo) ya que la imagen funciona en beneficio de un saber supuesto del espectador "No es, pues, la imagen misma la que incluye tiempo, sino la imagen en su dispositivo"²¹ proyecta un tiempo, un momento de forma convencional, en relación a la duración que capta, el instante, se observa y representa un tiempo implícito en la imagen, que permite leerlo, experimentarlo emocionalmente. Cualquier instante se puede representar, haciendo de ese instante, un momento singular, etiquetado con una fecha y un lugar precisos, si se anota esta información, esta se conjuga con la imagen, almacenándose, con el dato de que pertenece a una época y a un lugar, aunado a que si en la imagen se caracterizan los personajes, con cierto atuendo, correspondiente a un cierto entorno, se estarán manifestando cuestiones culturales, que reflejan, un mundo en un tiempo y en un espacio. Lo subjetivo y lo social deben definirse, por sus efectos ideológicos; la ideología no se transmite solamente en el plano de los contenidos, sino también en el plano formal.

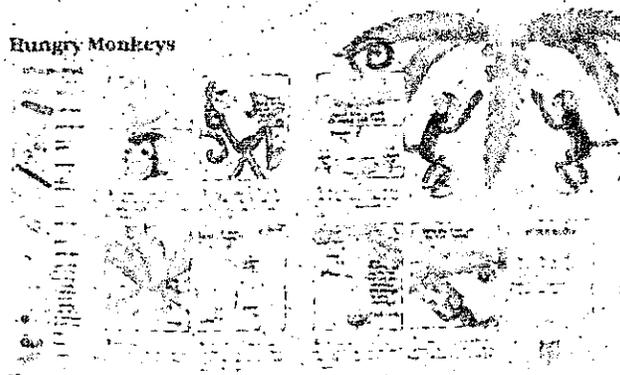


El hecho de ver caracterizadas épocas y personajes permite representar elementos ideológicos de cierta época.

21 Aumont Jaques, *La imagen*, op cit, pag.173



- La secuencialidad en la imagen gráfica



Retomaremos recursos de la imagen cinematográfica, la cuál representa más fácilmente el efecto de tiempo (imagen-duración), tomando en cuenta algunos de sus elementos para aplicarlos en la imagen fija. La imagen-duración puede reproducir no idénticamente el tiempo, pero puede expresarlo, puede deformarlo con fines expresivos: reversión del tiempo filmico, una sola acción parecerá lenta y otra con mucha actividad más rápida etc. Gilles Deleuze* habla de la imagen-tiempo: "el pasado no sucede al presente que ya no es, coexiste con el presente que ha sido", Deleuze propone, la noción de imagen-cristal, para designar metafóricamente la coexistencia de una imagen actual y de una imagen virtual, una presente y la segunda, su pasado contemporáneo, el pasado en el presente, la síntesis temporal de la imagen; esta metáfora del cristal, que refracta la realidad es la más sugestiva forma que puede representar el tiempo" ...la representación del espacio y la del tiempo en la imagen están ampliamente determinadas por el hecho de que ésta, la mayoría de la veces representa un suceso, situado a su vez en el espacio y el tiempo. La imagen representativa es pues, con mucha frecuencia una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud."22

La oportunidad de desarrollo a través de una sucesión de imágenes narrativas, son ilimitadas, la representación de los personajes o el ambiente de la narración puede expresar una historia, acciones que suceden en un tiempo y un espacio. Un relato definido por un conjunto de significantes, que constituyen una historia, que transmiten la historia supuestamente desarrollada en el tiempo. Existen dos niveles de narratividad ligados a la imagen: el primero en la imagen única, el segundo en la secuencia de imágenes, imágenes físicamente perceptibles como imágenes únicas, pero que representan varios episodios de una misma historia y se presentan en un plano y secuencias de planos (secuencialidad y movilidad niveles narrativos). La imagen fija y única da lugar a una exploración ocular, un scanning, que manifiesta la existencia de un tiempo de percepción; a este scanning en la imagen en secuencia añade otra exploración, que también ocupa tiempo, se lee imagen por imagen, en una yuxtaposición ordenada de imágenes móviles, pero también y al mismo tiempo de manera global. El relato se expresa más en la secuencia, (hay una duración del relato, pero se define también por el orden de sucesión de los acontecimientos) en un relato de imágenes, lo que importa es el orden del relato, cuyas modificaciones pueden llegar a transformarlo.

En la imagen-fija, la narratividad será muy poderosa para representar secuencialidad: la imagen narra, ordenando sucesos representados en un dicho tiempo. Se marcan los elementos narrativos del espacio dando a la imagen aspectos codificados, de profundidad de campo, encuadres, tomas de vistas etc., hay que jugar con la profundidad del espacio representado, un fuera de campo puede ser un fuera de tiempo, en secuencias de imagen; para que se de la ilusión de sucesión, son óptimos los encuadres diferentes en cada viñeta, en los que se debe incluir el desencuadre; primero hacer un desencuadre y luego un centrado o al revés, así el desencuadre es más fuerte puesto que se mantiene en ellas voluntariamente el recentrado, estableciendo una relación intensa entre el personaje y el lugar, rompiendo la relación más tradicional y esperada, entre este personaje y lo demás; el fuera de campo evoca otra relación entre el lugar, hacia el que toda mirada se ve negada y el lugar justamente al lado.

*Gilles Deleuze — imagen-cristal, vid apartado 11,1 La imagen en el tiempo, el tiempo en la imagen, en el libro La imagen, 22 ibid 257



Aquí hay que retomar lo que es el marro, este puede permitir dar la ilusión de fuera de campo, con su prolongación imaginaria, puede ser una fuente de expresividad en relación con su contenido representativo. El encuadre es el proceso mental y material en la imagen, contiene un campo visual con límites precisos, la cual equivale a un ojo genérico, una mirada que significa movilidad a través del marco es el encuadrar, pasear la mirada y a veces fijarla; el encuadre es, en los términos de Amheim un centrado y descentrado permanente, de creación de centros visuales, bajo la dirección de un centro absoluto el ojo del espectador. El enmarque hace la relación más íntima y más puramente visual. En las imágenes centradas o descentradas, hay una fuerte y activa competencia entre centros que pueden involucrar al espectador. El desencuadre "introduce una fuerte tensión visual al tender el espectador, más o menos automáticamente, a querer preocupar ese centro vacío."²³ activa más el marco-límite, desplazando las zonas significativas (a menudo personajes) lejos del centro, acentúa los bordes de la imagen, favorece el lado. Desencuadrar es siempre encuadrar de otro modo lo centrado imita la mirada del espectador, por lo que a veces el desencuadre se ve como anomalía, en la imagen fija este tiene un valor estético se goza de su composición, el espectador ya no cree que reencuadra. La representación del espacio y del tiempo en la imágenes, esta determinada por una intención de orden narrativo: lo que se trata de representar es un espacio y un tiempo es una construcción imaginaria, un mundo ficticio,² semejante al mundo real.

- El espacio en la imagen gráfica

La representación de un espacio tridimensional en una imagen, se nos da por analogía, el espectador percibe el espacio representado, en el espacio plástico; que ya se ha explicado y ahora me referiré al espacio geográfico, que representa un lugar, y que tiene profundidad.

Se percibe la profundidad espacial de 2 modos: el modo próximo y el modo lejano. La cercanía o la lejanía nos es puesto por sensaciones: de claridad de imagen, cuando esta cercana y de indiferenciación progresiva cuando está lejos, por lo que respecta a la vista.

El significado de la perspectiva debe ser descubierto por el niño y podemos representar con mayor tamaño, lo que se encuentra en primer término y de mayor tamaño las figuras situadas en términos sucesivos texturas en progresiva disolución, texturas marcadas para tratar de ofrecer una imagen lo más real posible de lo que se va a representar.

Tenemos percepciones de la distancia espacial y del tamaño de las cosas, estos elementos comparativos nos permiten una sensación de profundidad; la escala es lo que permanece constante en la percepción y no el tamaño. Podemos aplicar y jugar con los tamaños de encuadre. El primer plano, produce efectos de gigantismo o enanismo según el tamaño relativo de la imagen y el objeto representado (objeto visto con lupa, telescopio), transforma el sentido de la distancia, conduciendo al espectador a una proximidad psíquica, a una intimidad.

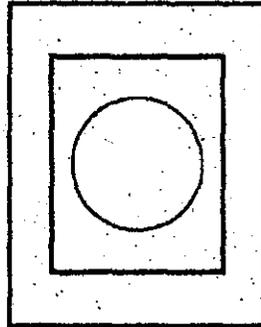
-materializa la metáfora del tacto visual, acentuando la superficie de la imagen y el volumen imaginario del objeto, el primer plano es muy útil para la expresividad.



-Técnicas de representación visual

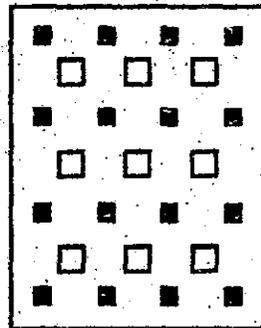
Estas son técnicas visuales- que pueden servir para reforzar visualmente, los conceptos , se presentan con su opuesto.

Contraste - Armonía
 el contraste sirve básicamente para dar mayor expresividad, se manifiesta por medio de comparaciones o diferenciaciones drásticas de colores, formas etc., la armonía, es la composición básicamente agradable y sutil en que los elementos son compatibles.

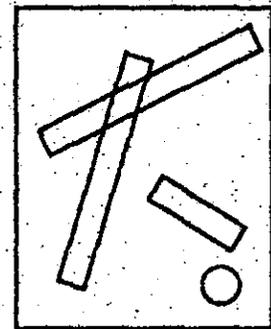


axial, es decir que la composición dividida en una línea central, cada parte coincide exactamente al otro lado, con la Asimetría puede obtenerse otro tipo de equilibrio, pero deben ajustarse las fuerzas.

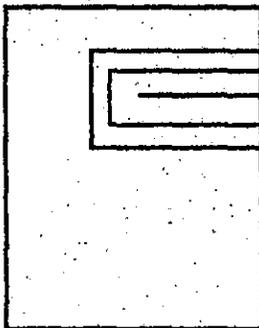
Regularidad - Irregularidad
 la Regularidad consiste en favorecer la uniformidad de los elementos, sin desviaciones, la Irregularidad realza lo inesperado, lo insólito.



Simplicidad - Complejidad
 la Simplicidad es el orden en la composición, directa y simple, forma elemental, la Complejidad implica la presencia de muchos elementos.



Equilibrio -Inestabilidad
 el equilibrio en la imagen, son las formas muy estables y pueden trabajarse con:



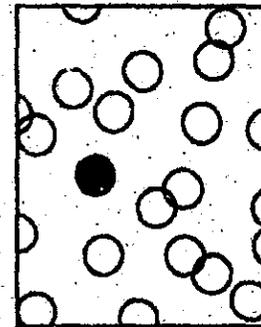
Simetría - Asimetría
 la simetría es el equilibrio



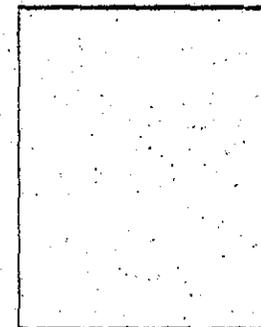
Reticencia - Exageración
 la Reticencia persigue una respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos, la Exageración espera lo mismo pero recurre a la ampulosidad extravagante, es mas que amplificar e intensificar.

Predictibilidad - Espontaneidad
 la Predictibilidad sugiere un plan muy convencional, la Espontaneidad es una falta aparente de plan.

Neutralidad - Acento



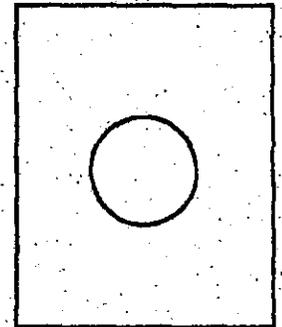
la atmosfera de Neutralidad es perturbada por un Acento



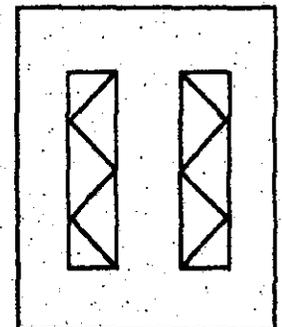
Plana - Profunda
 la Plana es la ausencia de



perspectiva, la Profunda la tiene



Singularidad - Yuxtaposición
 la Yuxtaposición expresa la interacción de estímulos visuales, activa la comparación, relaciona; la Singularidad esta aislada



Secuencialidad se basa en la respuesta compositiva a un plan de representación que tiene un orden lógico

Continuidad - Episodicidad
 la Continuidad se define por una serie de conexiones visuales, la Episodicidad expresa desconexión o vínculos muy débiles.

*Andrea Dondis en su libro analiza los componentes básicos para una sintaxis de la Imagen; se refiere a diversos aspectos: percepción, color, comunicación, etc.-DONDIS D. A., La Sintaxis de la Imagen, 10a ed, España, G. Gill, 1992, 212p. Colección GG Diseño



- Ilustración Narrativa

Es importantísimo mencionar el tratamiento de las formas, se ha hablado ya de elementos de la imagen que dan sensaciones de realidad en un espacio en un tiempo, lo agradable y atrayente del color, de las formas, para cautivar al niño y representar la historia, pero no se ha dicho de que formas, trazos específicos hay que usar, para dichos niños, los niños captan lo concreto, lo abstracto es incomprendible para ellos, por lo tanto deben usarse formas básicas, simples, sencillas y figurativas, que remitan a un objeto, porque son reticentes y representativas de y para él, el significante debe ser directo, que inmediatamente nos lleve al significado. La realización de las imágenes es una oportunidad para el trabajo experimental o de vanguardia, por que precisa la realización de ilustraciones atractivas, la Historia esta limitada por su legibilidad pero los diferentes tipos de ilustración, solucionan formalmente su representación. La ilustración conceptual*, permite representar conceptos abstractos, de forma entretenida y seductora.

El manejo de ideas difíciles y complejas como las del conocimiento histórico, es difícil de imaginar, pero puede narrarse, en conceptos gráficos. La ilustración narrativa es la que sirven de apoyo a un texto o la que forma parte integrante de la narración, en las que la palabra cumple un papel secundario. La ilustración de ficción, es la que es capaz de evocar un ambiente de la narración, sin estorbar la imaginación propia del lector (acontecimientos imaginados). La interpretación de la narración es fundamental, hay que pensar en función a la interpretación del niño, si la narración se desarrolla a lo largo de una serie es necesario conocer el argumento (contenidos del programa), hay que pensar como el niño será capaz de comprender el concepto visual para que la imagen sea efectiva.

La interpretación jamás depende sólo de la ilustración, hay muchos factores que intervienen en la comprensión visual por parte del niño (de su formación visual): el orden con el que se pretende que el receptor siga las imá-

genes, la comprensión de los convencionalismos visuales (de perspectiva, diagramas, escala y demás) y el orden en que sucede la narración, habrá que preguntarnos este dibujo parece hacer lo que se espera de él, teniendo en cuenta la edad del niño, hay que procurar que las ilustraciones estén al nivel de la experiencia y las expectativas de este. Si la historia que se narra haciendo hacia un clímax, se puede cambiar el ritmo, del color, de tamaño etc. La ilustración decorativa, es el material visual que puede servir en los textos, podemos, recurrir a la decoración, para hacerlos dinámicos, hay que saber elegir la fuente compatible, si es que la llevará, cuidar su justificación (arreglo del texto), sobre todo en títulos y subtítulos. El combinar imágenes con texto puede dar un resul-

tado muy bueno, hay que utilizar tanto la tipografía como la imagen para expresar y transmitir los contenidos.

Hay otros tipos de ilustración para textos: viñetas cómicas, gráficos de información (infogramas) ilustraciones conceptuales y reportaje, viñetas, la historieta o comic, se presta al comentario social, el texto no esta simplificado, sino que se divide, es una sucesión de imágenes en las que se describe por medio de imágenes gráficas un suceso, desarrolla la noción de orden cronológico de los acontecimientos.

*Vid SIMPSON Ian y otros, *Ilustración*, 6a ed. Barcelona, NIEESA, 1994, 96p. Colección. Biblioteca del Diseño Gráfico Tomo 1



Para su realización se dan algunos elementos visuales que refuerzan la expresividad en los personajes, que propone Georgina Guerra*:

mirada ladeada.....maquinación
 cejas fruncidas.....enfado
 ojos cerrados.....sueño, confianza
 nariz oscura o roja.....resfrío, borrachera
 boca sonriente mostrando dientes...hipocresía, astucia
 boca abierta.....sorpresa
 boca sonriente.....complacencia
 comisura de labios hacia abajo.....pesadumbre
 lengua de fuera.....sed, cansancio, apetito
 barba sombreada.....delincuencia, maldad
 unión de la pupilas al centro.....atolondramiento,
 gotas de sudor junto al rostro..... nerviosismo
 El gestuario también puede lograrse combinarse.

La ilustración novedosa, incluye de todo a partir de libros novedosos con lengüetas, conocidos como arlequinadas, imágenes con partes móviles, que evolucionaron a los troquelados en relieve, desaparecen las imágenes sencillas, este implica la ingeniería de papel.

La ingeniería de papel puede ser complicada, porque puede incluir muchos dobleces, lengüetas, cortes o suajes extras, pero podemos usar lo elemental de esta.

Esquema básico: Primero hay que definir la línea que será el centro de la tarjeta, no necesariamente debe estar al centro del papel, luego dibujar la o las figuras. Si se quiere que la figuras estén unidas al fondo, habrá que dibujar unas lengüetas, que la unirán a este. Hay que cortar y doblar, siempre después de disponer todos los componentes, nunca antes.

Cortar ---- Doblar _____

Doble: permite abrir y cerrar el papel la distancia de estos cortes debe ser la misma distancia que halla entre la línea de dobles y la base del objeto de la figura, o puede excluirse.



d) Técnicas de resolución gráfica

Básicamente tenemos todas las técnicas y los medios para crear imágenes, que podemos presentar en todas formas y tamaños. En la realización de estas imágenes, podemos abarcar diversas técnicas, las cuáles se han elegido por su practicidad técnica y visual para niños.

Pueden realizarlas tanto alumnos, como maestros: Gouache, acrílico y Collage y se recomiendan:

- Papeles grandes y
- Pinceles de pelo

- Gouache

El gouache es una pintura a base de agua, óptimo para ilustraciones de colores nítidos y planos, se reproduce bien en papeles de tonos oscuros y baratos, cartulinas, kraft y papel de estraza.

técnica.

La característica fundamental del gouache, es su opacidad, no conviene diluirlo, para lograr un color plano y espeso, hay que aplicar la pintura con una consistencia uniforme.

Cuando el gouache se seca los colores se aclaran un poco.

Se puede agregar engrudo al gouache, para espesarlo y entonces se peina y arrastra con un palillo para crear texturas



*Es cada vez más numeroso el grupo de profesionales en los ámbitos educativos y de las ciencias de la comunicación, que se inclinan por la creación de una didáctica apoyada por los llamados mass-media, (Cine, radio, TV y prensa) cuyo predominio e influencia es innegable en los alumnos. Los maestros requieren asumir una actitud crítica como creativa ante los mensajes de diversa índole, que estos medios conllevan. En esta preocupación por crear una didáctica de los medios de información masiva Georgina Guerra ha elegido uno: la prensa y de este, una variante: la historieta o comic. vid GUERRA Georgina, El comic o la historieta en la enseñanza México, Ediciones Grijalbo, 1995, 81 p. Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación.



-Acrílico

Pigmento aglutinado con una resina sintética, se diluye con agua. Se seca con la misma rapidez con la que se seca el agua y una vez seca es impermeable. Esto permite pintar por encima sin alterar los colores de abajo. Los acrílicos son sumamente versátiles y aunque en principios son opacos, la pintura se puede diluir, hasta conseguir el grado de transparencia que haga falta.



-Papeles y superficies, el acrílico se puede usar sobre una amplia variedad de superficies, en lienzo, madera, cartulina o papel.

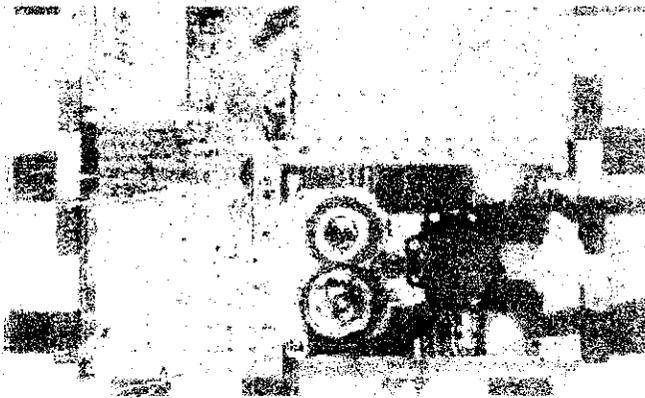
Técnica.

Son las pinturas más versátiles y se pueden usar con gran efecto, tanto en su forma transparente como opaca, si se diluye con agua se parece a la acuarela.

Las pinturas van muy bien para producir grandes superficies de colores planos ininterrumpidos y es de secado rápido. Hay que enjuagar los pinceles antes de que la pintura seque, porque se vuelve impermeable.

-Montaje

Es una elaboración tridimensional del collage, construidas con todo tipo de objetos, se hacen ilustraciones montando los objetos.



- Collage

También se pueden hacer ilustraciones, con la técnica del collage; collage, palabra del Francés de coller, que significa pegar, es una imagen compuesta enteramente o en parte por trozos de papel, tela u otros materiales, pegados sobre una superficie que suele ser de papel o lienzo.

El collage crea imágenes originales, cortando o rasgando los materiales, se pueden incorporar imágenes encontradas como fotografías o textos.



3.3.5 Material didáctico y su uso

El conocimiento al representarse gráficamente, materializado en un formato adecuado para los niños, resulta un material didáctico, que brinda al alumno y al maestro un sólido apoyo en el aula.

La imagen gráfica como ya hemos visto estimula la creatividad del niño y facilita el aprendizaje, y como material didáctico, integra 2 aspectos importantes para la educación :

- es informativo pues a través de conceptos gráficos el alumno enriquece sus conocimientos,
- es formativo pues propicia la adquisición y el desarrollo de los valores creativos y artísticos cuando el niño realiza actividades plásticas.

No solamente pretende maximizar el desarrollo de la enseñanza, hace al alumno mas participativo, le despierta el interés por la investigación, el pensar y reflexionar.

El diseño del material didáctico que propongo es dinámico, permite con ayuda de lecturas cápsulas informativas, ilustraciones, cuadros cronológicos etc., complementar de manera amena el contenido de la materia.

(Más adelante describiré detalladamente las actividades en las que intervendrá esta imagen gráfica y el material gráfico)

El lenguaje gráfico como parte de la realidad, que representa una cosa y toma su lugar, estará al servicio de los alumnos y servirán para significar un conocimiento con valor histórico. El contenido de la imagen debe enseñar los conceptos, de tiempo, espacio y secuencialidad, básicamente, porque son fundamentales para la comprensión de la Historia y porque los niños nunca los han entendido.

Los conceptos gráficos son parte de y enriquecen el pensamiento visual, este es un proceso normal en el humano para asimilar el mundo y sobre todo en la etapa infantil, podemos estimular su conocimiento con lenguaje gráfico; adaptado a su contexto y a un modelo de comunicación, aplicandolo pedagógicamente (método autoestructuralista).

Es esta sección en donde se conjuntara la teoría pedagógica con la gráfica, donde será necesario sistematiza lo gráfico en una técnica pedagógica para propiciar una comunicación significativa entre el alumno y el conocimiento histórico.

La presentación de imágenes ampliará su archivo visual, enriqueciendo las posibilidades de aprender y de expresarse a los niños, basados en los postulados de la escuela activa fomentan la participación directa de los niños, que elabore sus preguntas y plantee sus dudas, que interactue con los demás, nada de obligaciones y restricciones, para reevalorar y favorecer la libertad creativa.

Se debe preparar la clase teniendo claro el propósito a lograr, organizado de tal manera que despliegue la creatividad del alumno, aprovechando sus conocimientos previos, analizando e interpretando la información que se maneje, desarrollando habilidades para elaborar resúmenes, identificar causas y antecedentes, procesos de cambio y continuidad y sobre todo actividades que desarrollen la expresión gráfica.

Hay que seleccionar la información conveniente en cada unidad, resumiendo el contenido del libro de texto, agregando información de otras fuentes si se considera necesario, pero siempre tomando en cuenta que se debe adaptar la información, al nivel de los niños; las actividades no deben perder el objetivo del aprendizaje.



Las siguientes actividades, con las que se espera reformar la enseñanza histórica, hacerla dinámica y agradable, algunas se han retomado del Libro para el maestro, Historia Quinto Grado* y de la Formación de textos en la escuela, se han adaptando a un enfoque gráfico y activo, tomando en cuenta el nivel psicomotriz y el contexto sociocultural de los niños de 4º grado de la esc. Fco. del Olmo.

La imagen visual interviene en el niño, al mismo tiempo que el lenguaje verbal, debemos hallar la relación y la manera en que el lenguaje verbal y la imagen transmitan las informaciones en las que sean respectivamente comprendidos; el niño procederá a una reordenación de sus conocimientos, desechando, una percepción por otra o manteniendo ambas, relacionándolas, complementándolas será una percepción abierta y constantemente cambiante.

Deberá enseñarse la historia de forma retrospectiva, partir del presente remontándose al pasado, la idea de un pasado que se nos acerca, que permita entender el presente. Los períodos más remotos deben tratarse breve y rápidamente y los recientes ponerles mayor atención, para reforzarles la idea de que los hechos más remotos tardaron mucho, pero que afectaron a los más cercanos, hay que destacar los cambios más importantes, las transformaciones que afectaron la vida de la sociedad. Redundar que los espacios geográficos como comunidad, barrio, colonia, son un conjunto donde se desarrollan acciones que influyen sobre los otros, insistir en que los cambios de la vida marcan las diferencias de antes y ahora, de como evolucionaron los pueblos en el trato social, en el vestido, en la habitación, en transportes, en su forma de pensar, en la alimentación, etc.. Los contenidos deben tener unidad para que promuevan la comprensión del mundo-escenario de la humanidad en la que el alumno debe reconocerse. Buscar los hechos más significantes en cada etapa por encima de los datos, los cuales solo dispersan al niño.

67

Es necesario despertar el interés, curiosidad o duda en los alumnos, para que encuentren el sentido de porque estudiar una época, un proceso histórico, una sociedad, un acontecimiento, etc., el maestro debe realizar previamente un plan de clase, que le ayudará a enseñar los puntos más relevantes de cada unidad, según su criterio y le servirá para el óptimo desarrollo de sus clases, ya que facilitará la adaptación a los interés de los niños, sin descuidar los objetivos del programa.

En el desarrollo de las actividades, hay que hacer una evaluación constante, para reorientarlas o reafirmarlas, por eso es necesario preguntar y hacer comentarios a los niños acerca de lo que aprenden. Es importante, no rechazar las opiniones de los niños aun cuando sean incorrectas, pues inhibe y obstaculiza la creación de un ambiente de confianza para obtener mejores resultados y la participación se acrecienta.

Los alumnos deben desarrollar las nociones de tiempo, espacio y causalidad, por lo que hay que pedirles que respondan a las preguntas cuándo, dónde y por qué, los ejercicios de preguntas ayudan a los niños a organizar su lógica, mediante las preguntas, los niños organizan su pensamiento.

*vid SEP, *Historia de México*, México, SEP, 1992, 103p. *Guía para el maestro, Quinto Grado Educación Primaria* SEP, *Libro para el maestro*, México, SEP, 1995, 95p. *Historia, Quinto Grado*



Formulación de preguntas

Se debe preguntar, pero se debe también enseñar a los niños a preguntar, acostumbrarlos a no quedarse con dudas y a indagar los temas que más les interesen "Saber preguntar es, importantísimo. Saber enseñar a preguntar lo es todavía más." 24

Hay diversos tipos de proceso de pensamiento al contestar. Hay que tomarlos en cuenta al preguntar:

1. conocimiento
 2. comprensión
 3. aplicación
 4. análisis
 5. síntesis
 6. evaluación
- preguntas de construcciones
- conocimiento : ¿qué?, ¿cuándo?, ¿quién?, indica, haz una lista, dime, recuerda, distingue
 - comprensión : compara, concluye, distingue, explica, complementa,
 - aplicación : aplica, desarrolla, mide, resuelve, demuestra, clasifica, usa
 - análisis : describe, clasifica, compara, distingue, reconoce, relaciona, explica

Al trabajar con cuentos, historias y leyendas el niño puede ubicar personajes centrales; las narraciones pueden inducir a los niños al deseo de aprender "La importancia del trabajo con este tipo de textos radica en que los niños van conociendo de manera directa y espontánea la estructura del estilo narrativo, la cuál contiene fundamentalmente nociones espaciales y temporales, distribuidas a lo largo del texto para conservar la secuencia lógica de las ideas que se expresan." 25

Para identificar los elementos importantes de la narración deben seguir los siguientes pasos:

- a. contar la historia, leyenda o cuento y asegurarnos de que todos la conocen.
- b. escribir las ideas importantes en el pizarrón, dictadas por los alumnos.
- c. analizar los personajes de la Historia:
 - 1° personaje central
 - 2° inicio de la aventura
 - 3° encuentro con alguien (bueno o malo)
 - 4° dificultades, problemas o pruebas
 - 5° como vence las dificultades
 - 6° desenlace ó también pedir a los niños que identifiquen el:
 - título
 - personajes
 - época

Otra forma de motivarlos, es crear la necesidad de curiosidad, la duda, implica de modo necesario una observación; esta observación se basa, por lo tanto, en una correspondencia entre una imagen, y una idea preconcebida del mundo " Esta actitud inicial de la duda, que pone en cuestión explicaciones consideradas previamente como satisfactorias (y que después de reexaminadas pueden ser ciertamente aceptadas, modificadas parcialmente o desechadas completamente)" 26

Otro recurso es la inferencia, ésta obliga al niño a manejar un recuerdo con imágenes recientemente creadas y luego lo invita a que, de acuerdo con los esquemas de conocimiento, se lance al futuro y descubra o imagine lógicamente qué pasará o habría pasado por ejemplo a un cierto protagonista:

- si no hubiese hecho lo que hizo,
- o en ves de llegar a un cierto lugar hubiese llegado a otro, etc.

Existe una enorme diferencia entre hacer preguntas sólo de reconocimiento o evocación a elaborar preguntas constructivas que permiten al niño reflexionar lógicamente y a inferir situaciones en las que tendrá que transformar esas imágenes para otro contexto.

Durante todo el desarrollo se debe connotar y denotar para que a partir de las áreas de error, desconocimiento y/o inhabilidad de los alumnos, construyan sus conocimientos. O bien considerar los hechos y proyectar nuevos esquemas.

24 GOMEZ PALACIO Margarita, *La Producción de textos en la Escuela*, México, SEP, 1995, Colec. Biblioteca para la actualización del maestro 142p. pag.75

25 *Ibid* p. 32

26 LABASTIDA, PADILLA, AZUELA, *Educación por la ciencia*, México, Ediciones Grijalbo, 1995, Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación. 208p. pag.89



a) Material Didáctico gráfico y Aprendizaje Significativo

Las actividades que se proponen se realizarán a modo de juego, porque el juego es simbólico y permite al niño dar significantes a ciertos objetos, valores reales en la vida, el niño crea sus propios significantes, a los que otorga un significado. El juego simbólico es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que este le permite representar una serie de situaciones en las que él desempeña diferentes roles o papeles. Así va imitando lo que hace la gente, un sinfín de situaciones que permiten que unos niños enseñen a otros. Sin embargo aún en el juego y más si se quiere enseñar se deben establecer reglas.

El desarrollo de las actividades se llevará a cabo según el modelo de aprendizaje significativo de Ausubel; el aprendizaje iniciará por recepción y descubrimiento del conocimiento en imágenes, deslindándonos del aprendizaje mecánico y repetitivo, vinculándonos con el material didáctico gráfico; siguiendo los 2 supuestos que Ausubel* distingue en la significatividad potencial del material de aprendizaje.

-Significatividad lógica: coherencia en la estructura interna del material, secuencia lógica en los procesos y consecuencia en las relaciones entre sus elementos que lo componen.

-Significatividad psicológica: que sus contenidos sean comprensibles desde la estructura cognitiva que posee el sujeto que aprende.

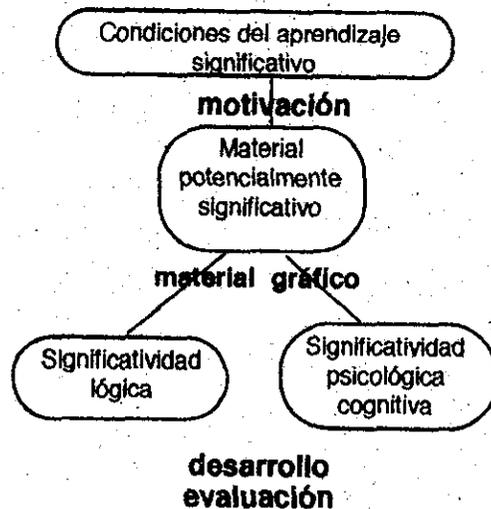
La potencialidad significativa del material es la primera condición para que se produzca aprendizaje significativo. El segundo requisito es la disposición positiva del individuo respecto del aprendizaje, esta segunda condición se refiere al componente motivacional, emocional que está presente en todo aprendizaje.

En el modelo de Ausubel, el aprendizaje significativo requiere condiciones precisas respecto a 3 dimensiones: lógica, cognitiva y afectiva. Lo primordial del aprendizaje reside en la correspondencia del material novedoso con los contenidos conceptuales de la estructura cognitiva del alumno.

En el modelo de Ausubel los nuevos significados, no son las ideas o contenidos presentados y ofrecidos al aprendizaje, sino son el producto de un intercambio, de una fusión; los nuevos significados se generan en el interacción de el nuevo material significativo, de las imágenes, con el pensamiento del alumno.

Al modelo le adaptamos la imagen, de manera que el material gráfico, estructure un conocimiento visual previo el cual no sólo quede ahí, posteriormente que se extienda su potencialidad explicativa y operativa, con ayuda del maestro y el alumno; el maestro explicando y el alumno dibujando y pintando. Así el concepto gráfico aprendido de forma significativa será menos sensible al olvido, porque no está aislado, sino se asimila con la actividad motriz.

Es la explicación del concepto histórico de forma gráfica, el descubrimiento de este, subordinado al aprendizaje por recepción, aunado al reforzamiento de lo que aprende al expresarlo



también gráficamente, donde explica su comprensión de los nuevos contenidos y donde soluciona el problema del aprendizaje poniendo a funcionar su pensamiento, utilizando el análisis, la diferenciación, la asimilación y organización de lo que ve y expresa.

Así el aprendizaje va en función a la actividad interna que requiere el aprendizaje receptivo, el pensamiento visual.

Conjuntas con el modelo de Ausubel las actividades que se desarrollaran seguiran estas etapas:

- Motivación
- Desarrollo de actividades
- Evaluación

*El aprendizaje significativo requiere condiciones precisas respecto a 3 dimensiones: Lógica, cognitiva y afectiva. El núcleo central de esta teoría del aprendizaje reside en la comprensión del ensamblaje del material novedoso con los contenidos conceptuales de la estructura cognitiva del sujeto. La estructura cognitiva del alumno tiene que incluir los requisitos de la capacidad intelectual, contenido ideativo y antecedentes experienciales. vid SACRISTAN J. Gimeno, PEREZ Gómez A. I., Comprender y transformar la Enseñanza, op cit, cap 2.



•En las actividades el plano operativo depende de la motivación, por lo tanto ésta es fundamental. Los motivos son estados internos que dirigen la actividad hacia los objetos o situaciones que constituyen las metas, los motivos a usar tendrán que ver con los logros y progresos, la aprobación o la aceptación, la actividad o la curiosidad, la filosofía de Skinner* plantea que tanto animales como humanos están influidos por las consecuencias de las acciones negativas, positivas y neutras. Ejercen un refuerzo positivo del comportamiento si se recompensa, lo refuerzan de forma negativa si tiene el valor de un castigo y no influyen en el comportamiento la consecuencias que no son ni castigos, ni recompensas el conductismo nos brinda algunos aspectos que podemos explotar, no el de premio y castigo, sino el de propiciar situaciones agradables que resulten significativas en el aprendizaje del niño. El motivo determina las metas que pretendemos alcanzar, los motivos del aprendiz son internos pero podemos influir en ellos desde fuera, hay que vincular las tareas escolares con el logro de las metas personales, de forma que las tareas que el alumno complete constituyan para él metas importantes, los incentivos son muy benéficos en el aprendizaje, el cebo será el signo de que son aprobados y van en progreso y segundo que los alumnos se encuentren en situación de aprendizaje experimentando satisfacción de su éxito, ya que el niño se preocupa por el resultado de su trabajo y se autoevalúa.

•El desarrollo de las actividades son los ejercicios aplicados, las actividades gráficas (las cuáles serán explicadas más adelante).
•La evaluación es permanente, debe hacerse constantemente, el análisis de la respuesta de los niños hacia las actividades, como actúan, en que fallan etc., el análisis supone hacer una disección de los componentes de un problema y evaluar cuál es la importancia de cada uno de ellos y la relación que guardan entre sí.²⁷ La evaluación es parte importante del proceso educativo permite conocer, el nivel, el avance, el desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos con respecto a su situación inicial y a los propósitos que se planteen, permite valorar la eficacia de las estrategias, de las actividades y los recursos empleados en la enseñanza. Hay que evaluar partiendo de que el niño debe cumplir con los propósitos educativos (cap. 1, apartado 12.1)

Recursos para evaluar

Sus exposiciones de lo investigado.

Sus dibujos, que son la interpretación de la información gráfica, (habrá que basarse en los 3 grupos distintos de pintura infantil y en las etapas de dibujo).

Pruebas objetivas: son los instrumentos más usuales en la evaluación en ellas para cada pregunta, sólo existe una respuesta correcta que el examinado escribe o selecciona entre varias opciones. Concentrándose en el reconocimiento de hechos, datos o procesos realmente fundamentales, los que son indispensables para conocer un hecho histórico.

•La prueba debe permitir saber si el alumno domina un contenido, evitar las pistas.

•Reducir al máximo la posibilidad de que la respuesta correcta sea seleccionada por azar por eso evitar pruebas de falso y verdadero. En el caso de pruebas de opción múltiple y correspondencia, la opción correcta debe ser inequívoca y las incorrectas no deben ser absurdas así las respuesta no se obtendrá por el simple ejercicio de eliminación.

Al evaluar a los niños, encontraremos que, algunos niños desde el principio presentan dificultades, pero al analizar sabremos cuál es su nivel de conceptualización y qué tan rápido se realiza, si hay estancamiento o retraso. Esta visión permitirá que se conformen subgrupos, escogiendo para cada subgrupo niños de diferente nivel con el fin de que se ayuden unos a otros. Hay que conservar todos los materiales durante todo el transcurso del proyecto, para valorar todo el panorama de evolución en todas las etapas.

*Skinner Elaboró y desarrolló la teoría del condicionamiento operante dentro del neoconductismo. Considera la conducta humana como totalmente determinada por el medio. vid PALACIOS, Jesús, *La cuestión Escolar Barcelona, Editorial Laja, 1988, 670p. Cuadernos pedagógicos.*

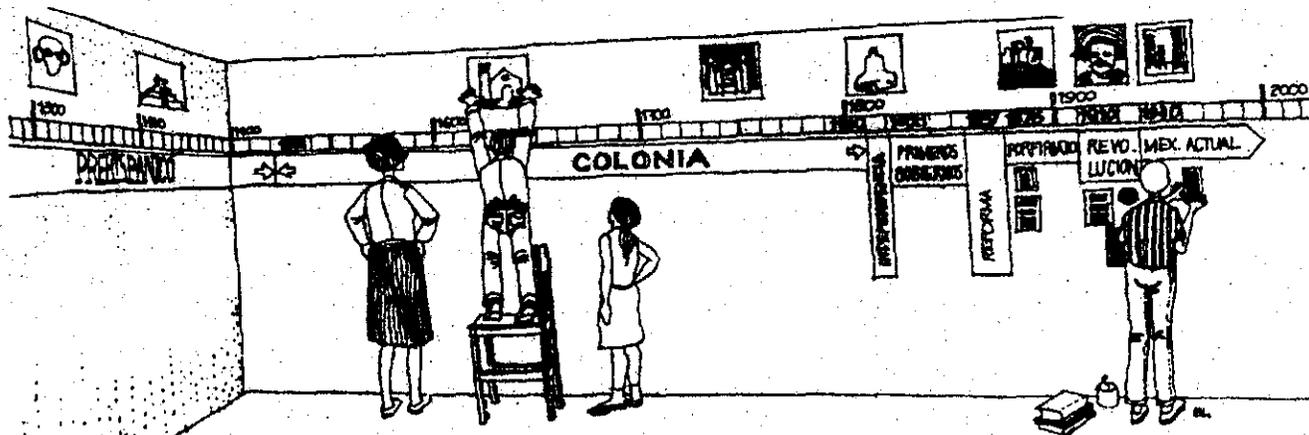
27 GOMEZ PALACIO Margarita, *La Producción de textos en la Escuela, op cit, pag.81*



Con las que desarrollare estas

Actividades en las clases:

- Línea del tiempo • (principio)
- Observar y Dibujar • (cada clase)
 - lectura y dibujo (transcurso)
 - Lectura de mapas
 - ordenamiento de hechos históricos (final)
- Conferencia Escolar • (termino de cada lección)
 - historieta
 - noticiero histórico
- simulación e imaginación de hechos históricos
 - cambio de hechos
 - cartas a personajes del pasado
- Mural de Historia • (final de unidad)



Linea del tiempo

Se usará durante todo el curso, con el objetivo de crear la idea de espacialidad y duración, elementos básicos para entender los procesos históricos, permitirá el entendimiento de todas las unidades, por ello se hace al principio, su motivación es su creación y su uso en el transcurso del curso para su desarrollo y aplicación.

La línea del tiempo es un recurso gráfico útil para representar los hechos y épocas históricas, su secuencia y duración, ilustra la continuidad de los momentos importantes y relevantes del proceso histórico, también relaciona y compara diversos acontecimientos o procesos históricos simultáneos. Su lectura y elaboración contribuye a desarrollar la noción de tiempo histórico en los niños. Se realizará por unidad, y al final del año se juntarán todas, para hacer un recuento histórico. Está debe permanecer a la vista de los niños durante todo el año, para recurrir a ella cada vez que sea necesario. La línea de tiempo permitirá entender que la historia se divide en períodos, de los cuáles su duración puede ser larga o corta. El tamaño de las divisiones debe ser proporcional al tiempo que representa, hay que procurar hacer la división de los espacios usando escalas simples para los niños (un año puede representarse con un cm. etc.).

La elaboración de esta tira la realizará el maestro, en una primera etapa. El profesor dividirá los espacios, y los ilustrará pero no completamente, llevará dibujos e información que los niños aporten representando los hechos históricos de cada división, los cuáles se irán incorporando en la misma con la participación de los alumnos.

* El maestro primero intentará conocer lo que los niños saben o les interesa por medio de preguntas, así se dará un paso fundamental para el uso de la línea, algunos niños tienen antecedentes, tal vez, no de un acontecimiento histórico, pero si de un personaje, de un objeto, hay que preguntarles que conocen del tema a tratar, o que les gustaría saber de ese tema. El maestro debe:

- * pedir ilustraciones o textos que complementen la línea y donde se colocarían.
- * Abajo o arriba de la tira se registrarán los períodos que se estudian
- *Hacer denominaciones e indicaciones con diferentes colores, textura so formas.
- *Siempre debe valorar los aspectos que se modificaron, las ideas de los alumnos, que tomará en cuenta al enseñar.
- *Realizar actividades de análisis y reflexión sobre la misma: se indicará el tiempo del que se habla, localizar lugares, ubicación temporal, comparación de épocas, interpretación y explicación de esta.
- *A partir de la línea se asignarán, lecturas y se recapitularán los diversos temas.



----- Observación de imágenes y dibujo

Se desarrollará en todas las clases, con el objetivo de crear la idea de secuencialidad de los procesos históricos, por medio de imágenes narrativas y secuenciales, su motividad básicamente es visual, su desarrollo y aplicación la desarrollarán tanto el maestro como el niño.

Para que se adquieran los conocimientos que interesan se debe dejar al niño explorar imágenes, que observe despertando su interés.

La observación a realizar debe:

- Suscitar la actividad del alumno.
- Luchar contra el verbalismo y el abuso de la memoria mecánica.
- Desarrollar el espíritu crítico, el razonamiento de los hechos, el juicio y la aptitud de análisis y síntesis.
- Hacer de la Historia una resurrección del pasado, dando una imagen viva y concreta y reconstruyendo el clima de una época.
- Suscitar el interés y la curiosidad del alumno.

Lo que han de observar los niños es tan importante entonces que habrá que ser meticulosos en lo que ven y en lo que les puede atraer. La observación debe tener una intención un objetivo. No hay observador sin objeto observado, ni objeto observado sin observador. Algo que determina de modo fundamental el resultado es el objetivo puesto a la observación. Por ello, una vez localizado el material de observación y en posesión de él, el proceso de la observación debe iniciarse con el señalamiento del o los objetivos. Un primer objetivo podría ser el de observar. Este objetivo de un proceso de observación se basa en un criterio mínimo para la aplicación del concepto de reconocimientos.

Recursos conceptuales en la observación. El recurso conceptual consiste en la precisión y claridad del objetivo a observar (diferencia o similitud, color tamaño etc.)

En la práctica hay que ubicar lo que ha de ser observado

1.se ofrece el material

2.se determina la ubicación del material

Debemos plantear el propósito sustantivo de la observación de manera imperativa en el niño: -encontrar, determinar, averiguar etc , de acuerdo a la partes donde se evidencie más el conocimiento.

-enumerar, propiedades, objetos, situaciones, clases etc....luego describir gráficamente

Pedirle -clasificar, agrupar bajo un concepto, de acuerdo a la semejanza de rasgos fundamentales, empezando de lo superficial a lo profundo.

-Hacer suposiciones, generalizaciones (Inducción),

-hacer una interpretación, lo cual implica la necesidad de establecer relaciones entre los hechos observados y la información verbal.

- hay que determinar el objetivo de la observación. Sin objetivo no hay observación, puede ir ligado a los contenidos del programa, los objetivos y problemas aumentarán su complejidad y su utilidad en relación a los contenidos programáticos.

-circunstancias de la observación. No todo, lo observable lo es en toda circunstancia. El alumno deberá tomar conciencia de la restricción que las circunstancias imponen a la observación, hay que establecer las circunstancias de la observación.

Debemos mostrar caminos para que el alumno elabore por sí mismo el conocimiento entonces, si el niño no se limita a recibir pasivamente las estructuras sino, que tiene que elaborarlas, es decir, recrearlas, se pretende postular un método por medio del cual pueda más fácilmente construir las. Existe una evolución un desarrollo de las mismas formas o estructuras lógicas, en el niño y en la sociedad humana en general.

Este desarrollo se encuentra asociado a por lo menos, dos aspectos relevantes: a) el desarrollo mismo del lenguaje y su estructura, en el que se expresa el pensamiento; y b) la transformación material que la sociedad hace de la realidad, es decir, el trabajo que se incorpora a los objetos que se ofrecen a la percepción²⁸ para conocer hay que interpretar y para interpretar hay que construir conceptos, la capacidad creadora de los niños, permitirá no solo registrar los datos, los interpretará.



Observación de imágenes

Inicio

La explicación será en su mayoría gráfica, no sólo se usarán láminas en formatos geométricos (rectángulo, cuadrado), sino formatos orgánicos, de gran tamaño y colorido. Las buenas fotos e ilustraciones permiten revivir en la imaginación, cómo debió ser la vida en el pasado. Durante la clase se comentarán las ilustraciones, en los comentarios el maestro debe plantear preguntas, en las que la respuesta revele las formas de vida anterior, así el niño podrá asimilar las actitudes de los antepasados.

- *observar cada ilustración, leer su explicación y relacionarla con lo que se lee
- *Preguntarse: ¿Qué personas están representadas?, ¿Cómo están vestidas?, ¿Qué hacen? etc.
- *describir brevemente el contenido de las imágenes (fijar su atención)



•Infogramas•

Son imágenes que tienen un breve texto adjunto, es la mezcla de ilustración y diseño gráfico, constan de dibujos que muestran como se ha producido un acontecimiento y su causa probable.

se pedirá a los niños:

- * leer con interés el texto *comprenderlo
 - *leer y comentar el texto, en equipos o por pareja, cada integrante explicará el texto que le tocó
 - *narración histórica con ilustraciones*
- El profesor narra en voz alta; y pide:
- *ilustrar con dibujos las secuencias históricas (con diversos materiales), si se desea
 - *pondrá un breve texto explicando el dibujo

75

•historieta•

La historieta es una sucesión de imágenes en las que se describe un hecho segmentado en varias viñetas, con ella los niños desarrollan la noción de orden cronológico en los acontecimientos.

Para su realización,

- *el maestro corta los formatos, los enumera y les pone su marco-límite
- * en cada formato ilustrará la viñeta (fotografías, recortes de revistas o periódicos, dibujos, etc.) de la secuencia histórica.
- * los niños tendrán que analizar y sintetizar la información y encontrar la importancia de los hechos y decidir los elementos que debe contener su ilustración, para representar los conceptos en una sucesión de acontecimientos.



•lectura y dibujo•

El profesor lee en voz alta y pide:

- *ilustrar con dibujos lo que se imaginan a partir de la lectura (con diversos materiales)
- *escribir un texto explicando el dibujo.



•lectura de mapas•

Los mapas permiten localizar el espacio geográfico, las regiones donde se asentaron las sociedades que se estudian, los pueblos y ciudades, los centros de producción, las características físicas del territorio, permite precisar, algún lugar específico de México, América, alguna ciudad, hay que apreciar la relación entre continentes y océanos, viejo y nuevo mundo, para ver la evolución del territorio en el tiempo, relación de nuestro país con el mundo, aspectos económicos, políticos y sociales, minería etc. La Historia se presenta en un espacio socialmente construido, es decir en el medio geográfico transformado por el hombre, debe tenerse presentes dos tipos de relaciones entre sociedad y medio geográfico:

- El medio geográfico es uno de los elementos fundamentales que influyen en las formas de vida, en la organización social y en las costumbres, su influencia es innegable.

- Al establecerse y desarrollarse las sociedades, transforman el medio que habitan y le dan una configuración propia.

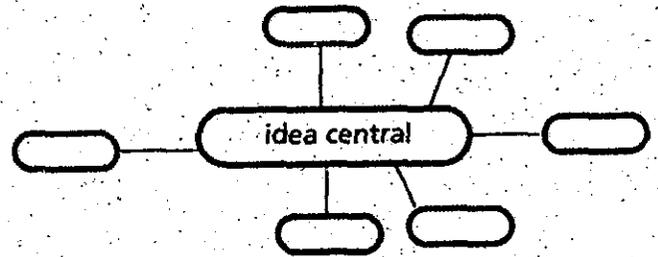
"A lo largo de la historia el medio geográfico se ha transformado paulatinamente por la acción humana... la localización de asentamientos o grupos humanos, en un mapa es central"²⁹

-Usar abundantes mapas, es útil para percibir algunos aspectos del espacio. Deben ser mapas sin muchos detalles, ya que esto disminuye la posibilidad de que los niños entiendan.

El maestro explicará el contenido del mapa y su relación con el hecho del que habla. En la clase se intentará detallar algunas regiones, resaltar los procesos mexicanos, lo que pasa con ellos, en conjunto con el planeta, sus causas etc., en algún caso se tratará de precisar algún acontecimiento histórico, habrá que:

- * Identificar y colorear el lugar del que se habla
- * Que dibuje, sus ríos, montañas
- * Señale su ubicación con respecto a otra
- * Diferencie el territorio, por su forma.
- * Formar un álbum con los mapas que se acumulen en el ciclo escolar (personal), escribiendo un texto que lo describa (con este álbum percibirán los cambios territoriales y de la espacialidad a través del tiempo).

²⁹ SEP, Libro para el maestro, Historia, Quinto Grado México, SEP, 1995, 95Pp. pag. 47



•ordenamiento de hechos históricos• final

A manera de cuento, los niños y el maestro recrearán las secuencias de acciones que se desarrollan lógicamente en el tiempo, con sus causas y efectos las cuáles los niños deben identificar para reconstruirla en una síntesis de narración; este relato debe ser elaborado por los alumnos. Con este ejercicio se pretende que el niño recuerde la secuencia en que ocurrieron determinados acontecimientos, se debe consultar también la línea de tiempo, para que ubiquen más fácilmente la fecha y la época a la que se refieren, retroalimentando el conocimiento. A través de la secuencia los niños buscarán la relación entre uno y otro hecho.

- * El maestro dibujará un esquema "idea central" en el pizarrón, que será completado por los niños.

- * La intervención del maestro será preguntar la razón del ordenamiento y checará si es correcto.

- * En este esquema "idea central" escribirá los datos aportados por los alumnos

- * Es muy importante que al preguntar o ayudar a los alumnos ha hacer las conclusiones, el maestro remarque, que los hechos son un efecto provocado por una causa, puede preguntarsele, ¿Qué causa causó estos efectos? y que otros efectos pueden derivarse de esa causa.

- * Colocar algunos dibujos, que representen estos hechos históricos

- * Las conclusiones serán propuestas por los alumnos, el maestro solo las corroborará.



----- Conferencia escolar

Se aplicará cada término de lección, con el objetivo de reafirmar los conocimientos aprendidos, pero ahora por medio de la propia expresión del niño, su desarrollo estará supervisado por el maestro y su aplicación depende propiamente del niño.

Son ejercicios que se realizarán por equipo, al término de cada lección correspondiente a la unidad en la que se este trabajando, con el fin de evaluar lo aprendido en los alumnos, cada equipo expondrá un tema. Esto les permitirá conocer su capacidad para exponer y sus aptitudes al realizar el material como apoyo a está, el cuál tiene que ser gráfico. La motivación de este ejercicio radica, en la satisfacción que les crea el espíritu de competencia, en saber quien puede ser el mejor, o que después de no ser el mejor, trabajar más para serlo; para ello se realizará una evaluación de la exposición, en la que se considerará, la información y los recursos gráficos que se usaron, siempre deberá hacerse el reconocimiento del trabajo de los niños. La exposición oral ofrece la posibilidad de estudiar los temas más profundamente, permite recopilar información, sintetizarla y adaptarla para su exposición. Las conferencias favorecerán la expresión oral, la organización de las ideas, la capacidad para elaborar y responder preguntas en público. Para preparar la exposición se necesita el apoyo y asesoramiento del profesor, este sugerirá a los niños, fuentes de consulta y les ayudará a organizar la información, para que las exposiciones no sean la exposición de las lecciones del libro, lo cuál reduciría las alternativas. El niño debe comprender la información y explicarla, auxiliado de materiales gráficos que él elaborará: láminas, carteles, fotografías, recorte, dibujos, etc.

Durante el transcurso de la conferencia el resto del grupo, tomara notas o formulará preguntas al ponente; a partir de las dudas, se conocerá el o los aspectos que deberán ser reforzados, o surgirán nuevos temas de interés. Los niños, "al redactar textos, expresar sus opiniones y escuchar las de sus compañeros, desarrollan habilidades de expresión oral y escrita."³⁰ El número de equipos será el número de temas de cada lección, y los niños elegirán de acuerdo a su gusto cualquiera de los siguientes ejercicios:

historieta

Su elaboración es un recurso útil para sintetizar la información. Para su realización,

*el maestro cortará los formatos, los enumerará y pondrá su marco-límite,

* en cada formato los niños ilustrarán la viñeta (fotografías, recortes de revistas o periódicos, dibujos, etc.) de la secuencia histórica.

*el niño tendrá que analizar y sintetizar la información y encontrar la importancia de los hechos, decidir los elementos que debe contener su ilustración, para representarlos en una sucesión de acontecimientos.

*los alumnos consultarán el libro de texto

*a cada viñeta le agregarán diálogos o textos explicativos

*los niños explicarán el contenido de su historieta

*el resto de los niños puede expresar lo que aprendió de la historieta.

simulación e imaginación de hechos históricos:

-cambio de hechos

-cartas a personajes del pasado

Esta actividad tiene como propósito estimular el desarrollo de la imaginación histórica, es la simulación de hechos, de situaciones históricas, en la que los alumnos utilicen la información para recrear una situación o un hecho, así los alumnos emitirán sus juicios e hipótesis al formular explicaciones diferentes; además de comentar el sentido de causa efecto, porque se debe hacer notar que cualquier cosa que sucede, un incidente o un efecto sucede por una razón, por una causa, y que un efecto puede tener más de una causa, así lo que imaginen serán varios efectos de incidente histórico que las haya causado. Se desarrollan sus habilidades de composición y expresión artística.

Ellos elaborarán su material, escrito y gráfico.

Es necesario que los niños entiendan completamente lo que se hace y se dice.



noticiero histórico

El trabajo consiste básicamente en sintetizar los hechos que se estudian y plasmar la síntesis en una imagen, acompañada de su nota informativa (infogramas).

- *los alumnos escribirán notas informativas acerca de un determinado hecho histórico
- *el maestro coordinará la búsqueda de información y redacción.
- *para redactar, deben plantear preguntas como: ¿qué sucedió?, ¿cómo fue?, etc.
- *las notas informativas deben ser breves e incluirán la descripción del hecho, su fecha, sus protagonistas. Por ejemplo empezarán "Hoy 2 de nov, el presidente anuncio....."
- * se puede hacer un periodiquito.

-cambio de hechos

Este ejercicio consiste en que los niños, propongan algunas modificaciones al relato utilizando la inferencia, la incidencia de este ejercicio es tratar de imaginar cómo sería nuestra vida si viviéramos en esas mismas condiciones, si en el transcurso del tiempo no se hubiesen creado, la agricultura, las ciudades, los adelantos técnicos etc., esto puede desembocar en ejercicios de redacción y de dramatización.

- *el maestro elaborará un material que sirva de disfraz al alumno, el cuál actuará de acuerdo al personaje que se le asigne.
- *Se pide a los alumnos situarse en la época y el lugar, en el que se desarrollaron los hechos del tema al que se refieren
- *El maestro junto con los alumnos deben dibujar en el pizarrón con gises de colores un pequeño escenario de la época.
- *elaborar preguntas para simulación, de duda, para que se imaginen otros sucesos en el tiempo, por ejemplo: cambiar nombre a los personajes, agregar cosas o cuestionar qué habría pasado... a un cierto protagonista a un lugar etc.
- *al concluir la actividad, se comentarán los resultados. Es necesario que el maestro redunde en el hecho, de qué, es mejor conocer los hechos reales.

-cartas a personajes del pasado

(de gran tamaño)

- *seleccionar algún personaje, no necesariamente un héroe, hacerle una fotografía dibujada o recortada. Escribir un texto, desde la actualidad,, contándole lo que ha cambiado a partir de su época hasta la nuestra..
- *que los niños asuman la condición social, de algún personaje de cierta época y desde esa posición escriban su opinión sobre la situación social, gobierno, etc.
- *ayudar al niño a que realice preguntas como la de: ¿qué pensaría un criollo y por qué?, pero se debe aclarar que a la conclusión a la que se llegue es sólo una posibilidad.



----- Mural de historia

Se desarrollará al final de cada unidad, con el objetivo de comentar los procesos históricos de toda la unidad de forma activa, su desarrollo y aplicación son resultado del trabajo del niño. En el mural de Historia los niños elaboran y pegan dibujos, textos, recortes, fotografías, mapas, viñetas, tarjetas postales, historietas, lo que pueda surgir como medio expresivo. Su finalidad es que los niños tengan un lugar para reunir y organizar los materiales que elaboren durante cada lección y que al mismo tiempo sirva para observar gráficamente los elementos característicos de cada época y los modos culturales que se dan con el paso del tiempo.

*Se fija en la pared un gran pedazo de papel.

*El maestro deberá dividirlo y estructurarlo.

*Debe tener un título preciso y fechas del período que comprende.

*Se debe comentar el mural enfatizando que las cosas cambian.

*Pedir a los niños que elaboren un texto breve, ya sea por equipo o individual, tomando como base el contenido del mural. Pueden leerse en voz alta y comentarse.

*Los textos se pueden reunir, para formar un folleto, o para pegar el mejor en el mural. Como un libro elaborado por los niños donde van registrando lo que aprenden.

••Las

actividades serán la

relación entre el estímulo y el significado, se amalgaman e introducen en la representación de una realidad que es suma de todas las realidades, la acción de lo social influye en la relación entre lo real y lo simbólico, el hecho de que los niños confronten sus experiencias gráficas y verbales con ellos mismos y con el grupo permitirá una mejor comunicación entre el maestro, los alumnos y los códigos de conocimiento que se manejen.



En el 1er cap. se describió la problemática de la enseñanza histórica en la esc. Fco. del Olmo, la cuál es en su mayoría verbal y poco sistematizada. En este contexto de apatía escolar los maestros de la Esc. Fco. de Olmo casi no desarrollan materiales didácticos, ni llevan a cabo todas las actividades que les propone el libro para el maestro. Intentan enseñar sobre todo con el lenguaje verbal, no dan antecedentes y no valoran el libro de texto, lo que propicia que los niños tampoco lo tomen mucho en cuenta. Posteriormente se dan cuenta que los niños confunden los períodos o se les olvida lo que supuestamente ya sabían. Conscientes de estos problemas han dado la oportunidad de experimentar, enseñando gráficamente, con un material didáctico gráfico, retomando también todas las fuentes de imágenes gráficas que posibiliten un mejor conocimiento histórico en esta escuela.

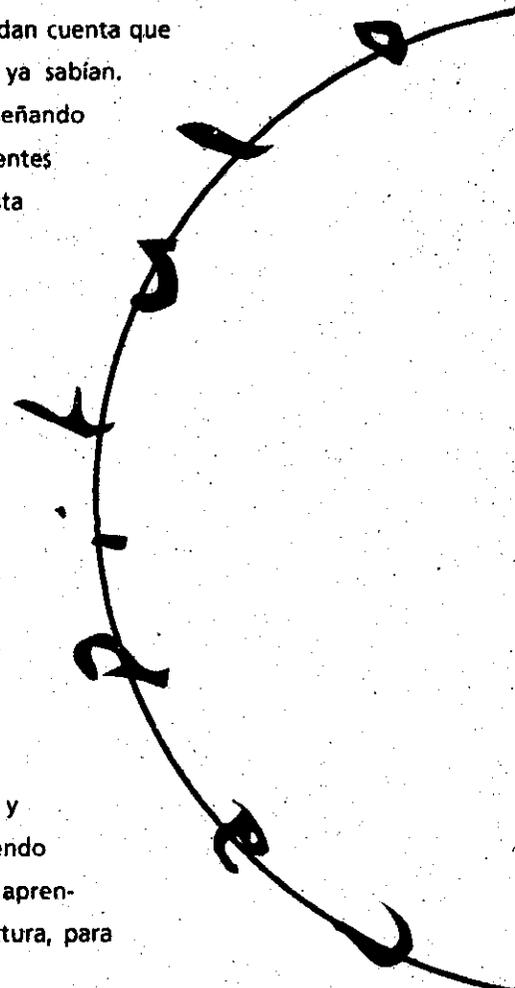
Yo ejemplifico como enseñar una unidad del programa de Historia (Descubrimiento y Conquista) basandome principalmente en imágenes. Explotando sobre todo la capacidad comunicativa del lenguaje gráfico, de representar una realidad, la realidad histórica, para que posteriormente los maestros retomen mi trabajo y sean ellos quienes en adelante apliquen la imagen gráfica como apoyo didáctico en la escuela.

Los elementos gráficos usados son un sistema de representaciones y significados de los contenidos de Historia. Las posibilidades de uso de este sistema gráfico, dependieron en gran medida del conocimiento que se tubo que enseñar a los niños, de las características y reglas que lo constituyen.

Se desarrollo siguiendo codigos plásticos de la imagen, tomando en cuenta a los niños, se trato de seguir un patrón en el dispositivo, de armonizar cada imagen y cada una de ellas en conjunto, para no crear dispersión en su percepción. Siguiendo el 1er supuesto que Ausubel distingue en la significatividad del material de aprendizaje; que lo elementos que lo conformen tengan coherencia en su estructura, para posibilitar el 2o supuesto, que los niños se motiven con estas imágenes.

De todas las imágenes que el niño tiene a su alcance (TV, calle escuela), se retomaron algunos aspectos de 2 fuentes de imágenes.

De la TV retome el estilo figurativo y narrativo, lo figurativo para que los niños identifiquen la formas convencionales de los objetos, personas o lugares que se representan y lo narrativo, porque es la forma en la que la imagen puede dar la ilusión de tiempo, espacio y secuencialidad, representando lugares y personajes en un tiempo específico.



Otro aspecto a rescatar es el color el cuál es luminoso e intenso para atraer visualmente, el cuál esta destacado con un delineado negro como en caricaturas y programas para niños.

Del libro de texto también rescate el estilo figurativo y narrativo. Utilizo algunas imágenes de el libro porque son parte de una cultura visual histórica que debe conocer el niño para acercarlo a una apreciación artística de la cultura plástica.

La imágenes tomadas del libro de texto sufrieron modificaciones, para crear una imagen nueva.

Se evitaron las imágenes muy realistas, porque a esta edad los niños asimilan y disfrutan más una imagen más libre y espontánea, principalmente por lo que dice

Vigotski en sus estudios sobre arte infantil, a este respecto cabe mencionar sus planteamientos, los cuáles fueron trascendentes en el diseño de las imágenes, pues me permitieron conocer de forma general, el mundo artístico del niños...tan diferente al del adulto.

Vigotski analiza, sus expresiones, lo que plasma y siente, por lo tanto lo que le gusta, así tuve que retomar lo que dice para crear imágenes que les agradaran. Plantea las diferencias del arte adulto con el infantil, para el niño sus expresiones no tienen el caracter de obra de arte, son simplemente emociones o sentimientos plasmados. En estas diferencias hay algo muy importante que debemos tomar en cuenta.

En sus representaciones los niños plasman disparates, mundos irreales, fantasticos, muy diferentes al mundo adulto y al real.

Pero para que los niños puedan realizar estos disparates, es decir poner las cosas de forma ilógica, el niño debe poseer un conocimiento verdadero de la situación de las cosas, recurre a lo irreal después de entender y afirmar lo real.

Esto nos permite ver la importancia que tiene el arte en la infancia, pues les permite desarrollar procesos intelectuales.

El arte infantil difiere esencialmente del arte adulto en 2 cosas:
-La presencia precoz a una disponibilidad especial hacia el arte y
- el caracter de juego que atribuye a este.

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

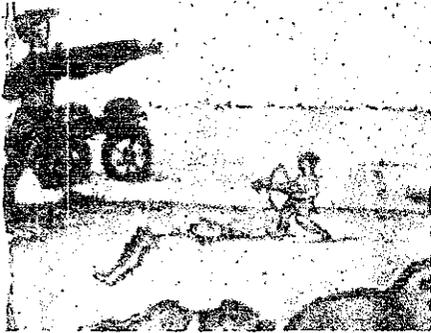
Propuesta de material gráfico





propuesta

niño



En sus paisajes representan la perspectiva, con diferentes planos. Aunque no son muchos, ordenan de arriba hacia abajo, asignando el cielo o lo lejano en la parte superior y mientras los objetos se acercan los van ubicando en las zonas bajas, hasta llegar al límite del formato.



El niño impresionista utiliza el color de acuerdo a su estado anímico ocasional, no usa los mismos colores de la realidad, juega con el sentido de las cosas, claro que al poner las cosas de forma ilógica, ya tiene el conocimiento verdadero, recurre a lo irreal después de entender y afirmar lo real.



Por lo tanto en las imágenes que yo planteo, utilizo los estilos figurativo, narrativo y naturalista para que identifiquen fácilmente los objetos y las formas que representare, pero modificare el color, adaptandome al juego que hacen ellos en las cosas. Sobre todo retomaré también el juego en las actividades donde intervendrá la imagen; adaptandome a mi receptor.



niño

Los niños de esta edad aplican principalmente el color en pasta, sin medios tonos, su cromática básica son los colores primarios y brillantes, por su atracción estética visual y porque psicológicamente proyectan alegría, espontaneidad y frescura...la personalidad de los niños.

A partir de los cuatro años; aunque a los adultos sus dibujos no nos remitan a lo que los niños representan, sus proyecciones son figurativas y rescatan los rasgos principales de las formas, figura humana, etc.



niño



En adelante se explican las características plásticas de las imágenes, mencionando primero en términos generales algunos aspectos: se utilizaron formas sencillas, delineadas con negro, resaltando el uso de colores planos y luminosos, combinados a veces con medios tonos; se identificaron y unificaron los períodos en paletas de color, forma y contenido, por ejemplo se le asignó un color a cierta época, con el cual todo lo que la representaba se manejaba en ese color, o esa forma etc.; los rostros de los personajes se unificaron en su tratamiento formal, todos eran fotocopias pintadas con plumón etc..

Se marcaron los elementos narrativos del espacio dando a la imagen aspectos codificados, jugué con la profundidad del espacio representado con fueros de campo y encuadres.

La representación del espacio y del tiempo en las imágenes, están determinados en un orden narrativo que corresponde a la secuencialidad de años y sucesos ordenados cronológicamente.

La tipografía de los textos tiene el objetivo principal de ser leída, es sencilla, con patines para permitir una lectura fácil pues encadenan los tipos secuencialmente. También se utilizó la tipografía como elemento expresivo, empleándose como forma, no como texto (tipografía expresiva).

propuesta



Trate de tener un código común con los niños, sobre todo en lo que más les gusta: en el color, el estilo y las formas; colores abundantes, básicos, brillantez y planos, estilo espontáneo y libre. Estilo figurativo y un poco más realista para agradar también a los niños más grandes (etapa pseudorealista).



En los dibujos de los niños, aunque este ausente el color, lo que permite la identificación de la forma del objeto es el contorno, el delineado, por eso todas las imágenes realizadas se han delineado; sobre todo con negro para contrastar el color.



niño

propuesta



4.1 Listado y Justificación de cada propuesta

Línea de tiempo

La línea del tiempo es un recurso gráfico útil para representar los hechos y épocas históricas, ilustra la continuidad de los momentos importantes y relevantes del proceso histórico al ordenar las ilustraciones de las épocas en una secuencia de imágenes yuxtapuestas, se muestra la continuidad de los acontecimientos, también permite relacionar y comparar diversos acontecimientos o procesos históricos, permite entender que la historia se divide en periodos.

Esta debe permanecer a la vista de los niños durante todo el año, para recurrir a ella cada vez que sea necesario, en un formato de gran tamaño para atraer la atención de los niños.

Son 2 líneas de tiempo una general que describe las siguientes épocas.

	México antiguo
1492	Descubrimiento y Conquista
1539	México Virreynal
1810	Independencia
1822	De Independencia a la Reforma
1910	Revolución Mexicana
1921	México Contemporáneo
1998	Vista al Futuro

y otra particular dedicada a la unidad Descubrimiento y Conquista. Para reafirmar la sensación de tiempo, diseñe complementos que los niños deben colocar en ese espacio representado en la imagen, como una metáfora, donde ellos recrean un suceso situado en tiempo y espacio. El tener estos elementos aparte y poderlos manejar es como tener a los personajes de la historia, para que nosotros los situemos en su espacio histórico (línea) al que corresponden, que podamos repetir activamente un suceso en un determinado tiempo y espacio. Además así enseñamos al niño a la búsqueda de razones que le expliquen las consecuencias de los acontecimientos.

Complementos: personajes, globos informativos, leyendas, y fechas.

-Fechas -Formato: apaisado -medidas 20x7 -Técnica: recorte, acrílico y plumon -Composición: Central

-Color: en las secciones correspondientes a cada etapa histórica en la línea, a cada una corresponde un color, el cuál es el mismo en los años que pertenecen a esa etapa. -Tipografía: Pythagoras 202 p.

-Leyendas -Revolución -Independencia-Bahamas-Formato: vertical med. 50x10 -Técnica: recorte, plumón e impresión en computadora respectivamente -Color: correspondiente al de la etapa que representa. -Composición: central, juego tipográfico, intercalando puntajes y tipos -Tipografía: Helvética 170 p.



-Globos - 8 globos informativos, co-respondientes a los hechos de los personajes que designan: Colón, Cortés, Juan Pablos, Independencia, Benito Juárez, Díaz, Villa, - Campo y Ciudad-Formato: ovalo apaisado medidas 20x16 -Técnica: recorte e impresión en computadora -Color: correspondiente al de la etapa que representa. -Composición: Central, juego tipográfico, variando colores-Tipografía: whassis frantik, whassis calm, willow 132 p., stencil 60 p., vagabond 60 p.

históricas de izquierda a derecha representan una secuencialidad en el tiempo. -Formato mural, de medidas de 6.06 m. x 1m.- para colocarse a una distancia más o menos de 4m. lejos de los niños y además hacia arriba. Son formatos atractivos para los niños, ya que dominan el espacio, por lo que tienen una motivación estética activa. Sin marco límite para remitir a que el tiempo y el espacio no tienen límite, que se expanden.-Técnica: Ingeniería de papel, del mismo papel surgen los personajes históricos, el fondo y la tipografía o nombre del periodo, los personajes quedan en relieve. El relieve de las figuras es para resaltar la figura, a los personajes sobre su "fondo histórico" como un discurso del mundo real, un sentido de realidad histórica, es también una analogía que representa un espacio tridimensional, en donde se alude a la importancia de los personajes en la creación de la realidad histórica. El contenido metafórico en el resalte de la figura, de su encuadre en primer plano, y la sucesión en línea de estos remarca el sentido de acontecimiento uno tras otro, constituyen una historia, eventos que se desarrollan en el tiempo (línea)(imagen narrativa). -La técnica de resolución es gouache, acrílico y recorte -Diagramación: Las separaciones que se hicieron para cada periodo, la yuxtaposición de los periodos, reforzará la metáfora de continuidad, de episodios en el tiempo. Cada cm. representa un año. En la Prehistoria, México antiguo y vista al futuro se asignaron medidas un poco arbitrarias, la prehistoria de hecho se quitó, (era incómodo poner 385m. de papel que la representarían), el México antiguo una época que pasó y que se representa completa, (a esta correspondían 29,92 m. de papel; se trató de iniciar la línea desde que iniciaba la era cristiana, pero se necesitaba 9 m. de papel; iniciar en el periodo postclásico se necesitaban 5.92 aunque era mucho más corto que los otros periodos, aún era muy larga; pudieron haberse puesto todos los periodos en una escala menor, pero las



• Características físicas

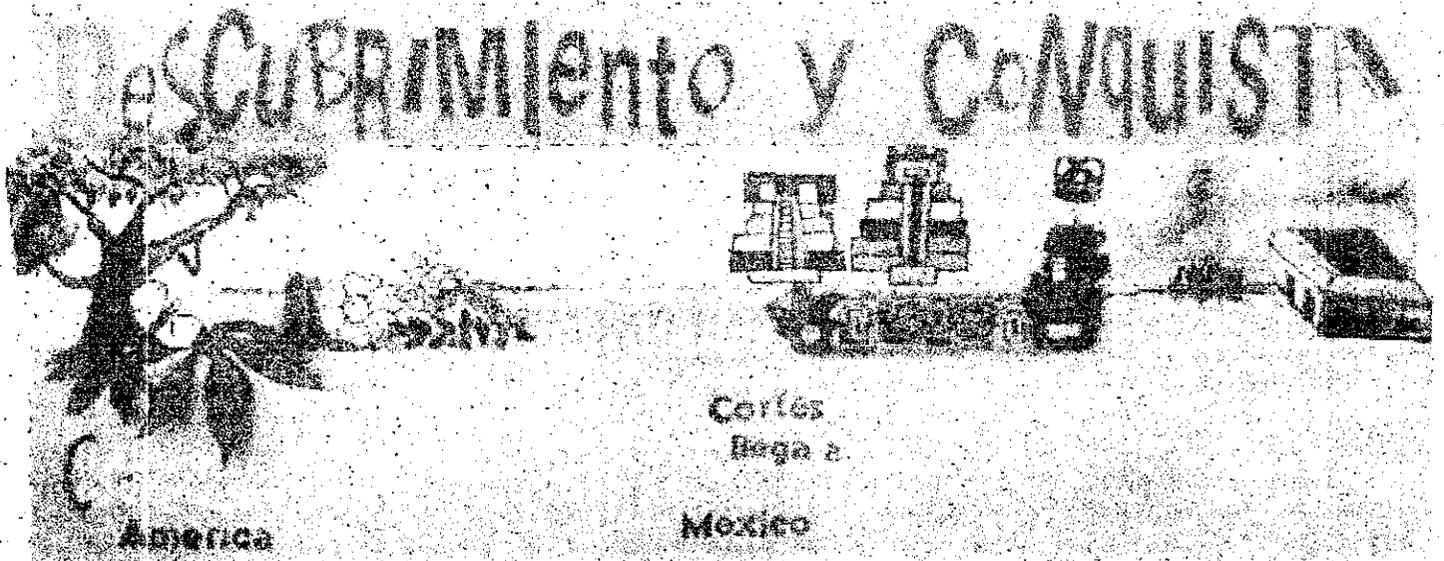
-Formato: Horizontal, representa una línea, una continuidad, en la que la yuxtaposición de las etapas

épocas que interesaba remarcar medirían hasta 1 cm, imposibles para ser vista desde la distancia en que se pegaría y no permitiría trabajarse gráficamente). Se inició cortando y reduciendo el México antiguo; vista al futuro se representa con una flecha en dirección a la derecha al futuro, que continúa y México antiguo se representan dentro de una flecha en dirección a la izquierda al pasado, estas direcciones obedecen a la dirección de escritura y lectura de nuestra cultura, iniciamos siempre de izquierda a derecha, entonces el inicio de nuestra historia (México antiguo) queda a la izquierda, apuntando a un pasado lejano. A México antiguo y vista al futuro se les asignó 50cm. -Color: Los colores en las formas no coinciden con los reales, por ejemplo hay edificios amarillos, rojos, piel rosa en los personajes su vestimenta morada, naranja etc., no son colores usuales en la realidad y por lo tanto no coinciden con nuestros esquemas culturales, pero estéticamente son llamativos y activan el sistema visual pues gradas a la constancia perceptiva que se da en el pensamiento visual, el trabajo de reconocer y aprehender el entorno, apoyado por la memoria, en una reserva de formas de objetos, nos

permite atribuir cualidades constantes a los objetos y al espacio, este proceso psicofísico nos permite llegar a identificar el objeto, asignándole un significado estable, puesto que reconocemos el objeto a pesar de sus variantes y distorsiones que hace sufrir su reproducción gráfica. El objeto adquiere verosimilitud pues reconocemos sus características esenciales de especie, y nuestra capacidad de decodificación no es solo registrar punto por punto las características de las cosas sino, localizar también invariantes de la visión, haciendo más dinámica y activa la decodificación pues en nuestra percepción de imágenes, realizamos una comparación incesante entre lo que vemos y lo que ya hemos visto. El uso de imágenes representativas no justifica la repetición más literal de su referente real, así creamos contrastes y precisamente, por esa contradicción con la realidad, así crean mayor fijación. En esta etapa (realismo visual), los niños no se fijan tanto en las imágenes 100% exactas a la realidad, mas bien en las imágenes en la que se acentúa una forma un color, una caracterización etc. -Composición: Los personajes quedan en relieve sobre un fondo que representa un espacio tridimensional semejante al real que acompañada con sus respectivos nombres y fechas sitúa en él, un momento histórico; todos los elementos plásticos están contextualizados con su época, Colón tiene un atuendo del siglo XVI diferente al de Cortés, diferente al de los aztecas, cada uno en un fondo apropiado a su época, Colón en un mar etc.-Estilo: en esta etapa (realismo visual) entienden y les gustan las representaciones figurativas, no abstractas, sencillas, e Interactivas, por eso usamos fechas, nombres y leyendas aparte; que los niños colocan en clase. -Tipografía: Cada etapa esta caracterizada y representada por una fuente o un color, para identificarla y unificarla. -título general (Historia de México) helvética 720 p., se dividió la palabra en los 3 colores de la bandera mexicana. -títulos de cada periodo: En todos los periodos se utilizó la misma fuente (helvética), lo que se cambió en cada periodo fue el color, en Descubrimiento y Conquista se usaron diferentes fuentes y acomodos, para realzar en forma de acento tipográfico la unidad que yo debía realzar en el proyecto, ejemplificando así una manera de llamar la atención con la formal (puede ser en el color, textura, tamaño, encuadre etc.)

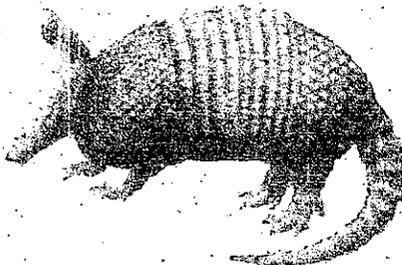


- Línea de tiempo • Descubrimiento y Conquista, que abarca los eventos, que sucedieron desde que Cristóbal Colón llega a América hasta La Conquista de México.



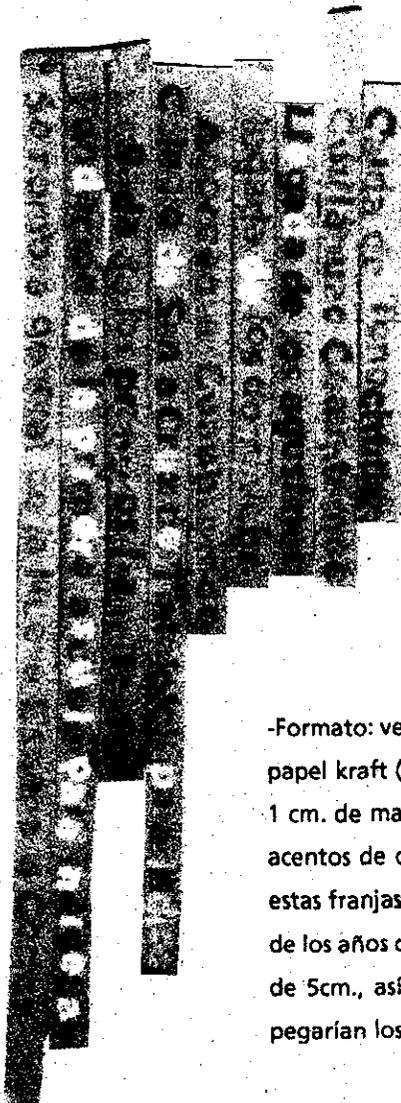
-Complementos

- personajes*: Dé: un fraile, caballo, reyes, armadillo, indígena, hombres trabajando, etc.. -*Formato*:vertical medidas 21.5x21.5 -*Técnica*: recorte, plumón, acrílico e impresión en computadora tomadas del clip-art de una enciclopedia virtual para niños, tiene un estilo más realista, pero es apropiado combinar los 2 gustos del grupo: el figurativo más infantil, con el realista más adolescente, ambos armonizando. Están recortadas siguiendo su contorno, pero todas se diagramaron en el mismo formato, sólo el armadillo se redujo un 60%
- *Diagramación*: Los personajes están contextualizados y proporcionados a la línea.
- *Color*: en los de impresión en computadora, hay medios-tonos, sombras y luces, pero siempre en colores vivos, los otros en plasta, planos y delineados con negro en algunos hay medios tonos. -*Fechas* (son iguales a las de la línea general)



-Leyendas con información respectiva a cada año que se van incorporando por los niños en la clase:

- 1492 Cristobal Colón llega a América
- 1519 Hernán Cortés llega a México
- 1520 Cuitláhuac, Cuauhtémoc
- 1521 Caída de Tenochtitlan
- 1522 Se nombra general de la Nueva España a Cortés
- 1523 Llegada de los primeros franciscanos
- 1525 Ahorcan a Cuauhtémoc
- 1526 Llegada de los dominicos
- 1529 Fundación de la primera escuela para indígenas
- 1532 Llegada de Fray Bartolome de las casas
- 1533 Llegada de los agustinos
- 1536 Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco para indios
- 1539 Juan Pablos funda la Ciudad de México



-Formato: vertical medidas, de acuerdo a la información -Técnica: recorte y plumón sobre papel kraft (las letras están pintadas por los niños, con plumón)- Diagramación: central con 1 cm. de margen en cada lado.-Composición: juego tipográfico en el acomodo de letras, acentos de color.-Tipografía: pythagoras 172p (toda la información de esta línea está en estas franjas de papel, sólo los 2 primeros eventos, están en la misma línea, ya que el ancho de los años que representaban, permitió que cupiesen las frases, pero en los otros el año era de 5cm., así que se tuvo que poner la información en líneas verticales, además así las pegarían los niños, (la capitular del 1er evento es de 300 p.)

Línea -Características Físicas

-Formato: Horizontal, representa una línea, una continuidad.

-Mural, -medidas 2.35 m. x 1.25m.. Sin marco límite

-Técnica :Ingeniería de papel; ahora será el fondo de todos los sucesos de este periodo, los sucesos y los personajes se incorporarán en la clase. El relieve del fondo pretende resaltar el momento histórico del que se habla el "fondo histórico" en el que actuarán los personajes recortados.

-Resolución: Acrílico y recorte

-Diagramación: La separación es horizontal, son parte de la diagramación. Cada 5 cm. representa un año

-El Color, la Composición y el Estilo corresponden a los mismos que se usaron en la anterior línea.

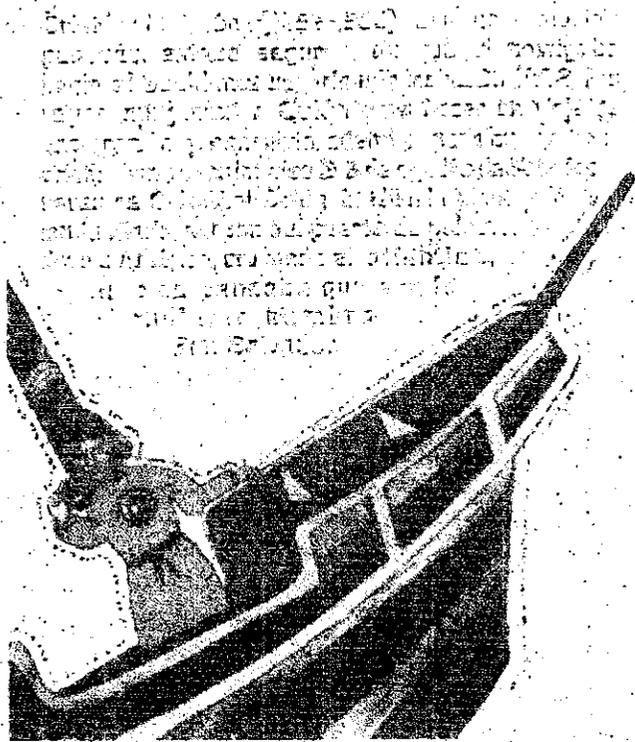
-Tipografía: título: Tiene el mismo acomodo tipográfico y el mismo color, que está en la línea general, para unificar e identificar este periodo, haciendo referencia a que esta línea pequeña es un zoom de esa etapa y de la que se hablará en específico.



Infogramas

Los Infogramas muestran un acontecimiento y su causa, son también imágenes cristal, porque refractan una realidad, situada en un espacio y un tiempo, ayudadas con fechas y significaciones plásticas. En este tipo de imágenes, se utilizó mucho la ilustración decorativa. Los personajes, los lugares, el tipo de ropa, de letras, de adornos que se representan en los infogramas, permite que los niños con su imaginación, tengan una idea de como debió ser la vida de Colón, de los indígenas en la colonia, pues a través de ellos ve como eran, como se vestían, los conoce. En los 3 Infogramas realizados se plantearon aspectos de experimentación entre la forma y el contenido de las imágenes; la tipografía fue tomada como forma y no como texto informativo; pero aún así no se sacrificó legibilidad por forma, pues la información que tenían las láminas se expresó verbalmente, se explicó y finalmente se leyó en la misma imagen, pues leerla era imperativo del ejercicio, los elementos tipográficos fueron mas bien elementos plásticos formales que denotaban contenidos correspondiente a la época de la que se hablaba, se pretendió crear una formación visual histórica a base de estos elementos gráficos, tomando el texto como refuerzo del concepto visual principal, educar históricamente con formas, por ejemplo se utilizaron tipografías muy caligráficas para hacer referencia y evocar el tipo de expresión gráfica en la época colonial, iconografía que se ha convertido en representativa y que se manifiesta en la fase de análisis del contexto.

Cristóbal Colón



- Cristóbal Colón

La composición tipográfica y la fuente utilizada pueden crear una sensación de movilidad y dinamismo haciendo referencia a los viajes de Colón en el mar

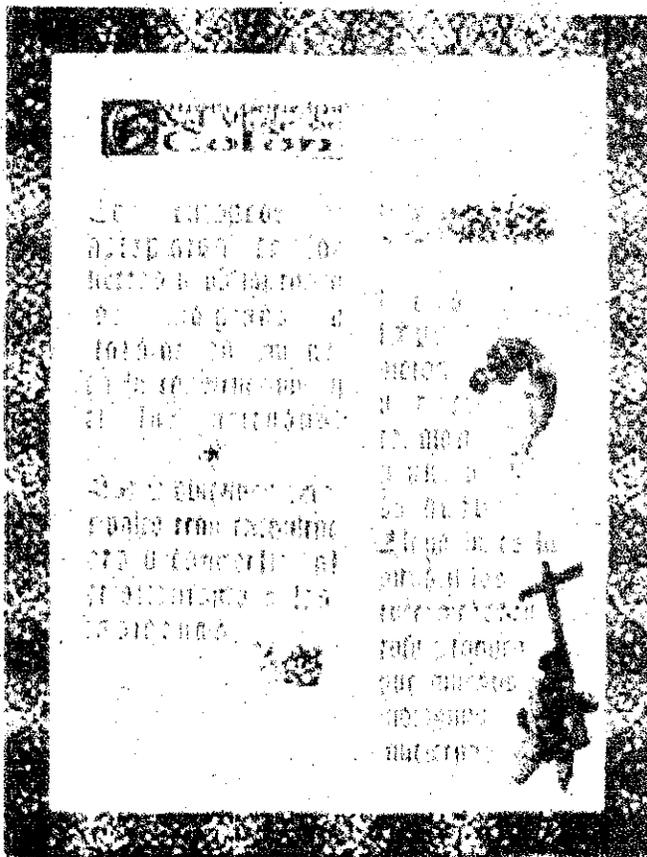
El color rojo psicológicamente atrae la atención, por eso se resalta a Colón, quien es una de las principales causas de la conquista y descubrimiento de América.

-Color: Planos, vivos delineados con negro, Cristóbal Colón en rojo, al igual que en la línea y en el disfraz, para que la repetición permita identificarlo más fácilmente, el barco presenta un poco de volumen con medias tintas y sombras con gama de cafés, el barco pequeño, azul y rojo para armonizarse con el rojo del traje de Colón y el texto y título.

-Composición: predilección por el lado inferior izquierdo, el principal objeto visual es el barco, en primer plano para destacarlo, entre otros dos centros atractivos el título ondulado semejando las olas y el barco sobre estas.

-Estilo: Formas simples, sintéticas, en el barco más grande hay una diferencia en el tratamiento del color está más detallado pues tiene sombras y asurados, pero no se sale del estilo de los otros, se neutraliza con el tratamiento en el título, que también tiene un degradado al interior de la tipografía, delineado y con sombra. La tipografía es orgánica, circular y un poco compleja, pero armoniza con las formas de las imágenes.





-Consecuencias del viaje de Colón

Se intenta mostrar la crudeza de la vida indígena en esta época, con imágenes más realistas adaptadas a los gustos infantiles con el tratamiento del color. El uso realista de las formas está justificado en el hecho de que en esta edad se está en la transición de la etapa realista a la etapa del razonamiento, donde sus representaciones van transformándose de subjetivas a razonadas, adaptando el lenguaje a estos 2 estadios, porque en el grupo hay niños de ambas etapas.

-Formato: Vertical, medidas 50 x 60

-técnica: Acrílico y recorte

-Diagramación: descentrada, margen de 3cm por lado, texto a dos columnas asimétricas, con intercolumna, figuras, adornos y título alternadas y delineadas por el texto principal.

-Color: ocres y luminosos

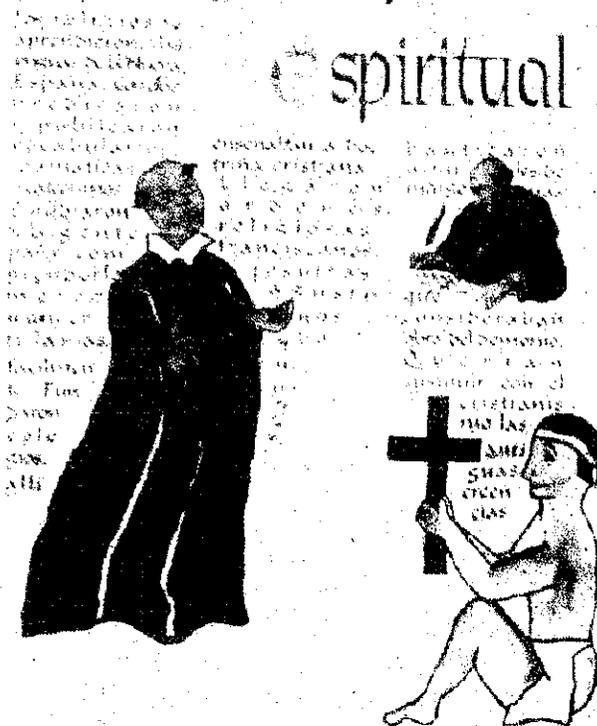
-Composición: simétrica, no hay predilección por alguna figura o plano, hay neutralidad entre los elementos, pero cada uno se destaca, las figuras con color llamativo, el título por sus adornos y el marco por su barroquismo.

-Estilo: Formas gariboleadas para remitir a la época de la colonia, los ornamentos: la tipografía, la capitular y las imágenes ashuradas tipo grabado, son representaciones de la iconología virreynal y consecuencia también del descubrimiento de Colón. El color en los ornamentos simula el oro, circulante en esa época, el tratamiento del color en las figuras, este hecho para llamar la atención de niño.

La tipografía con estilo de pluma para asemejar la escritura de esa época, principalmente escrita por frailes.

-Tipografía: título - capitular Sherwood 220 p. -texto 90 p. Colón 110 p. -Texto Wilhelm-klingspor-gotisch 30 p.

La Conquista espiritual



-La conquista espiritual

Se remarca el uso de la tipografía como forma, se utilizan los 2 tipos de tratamiento de las etapas de dibujo infantil, la realista y la de razonamiento.

-Formato: Vertical, medidas 50 x 60

-técnica: Acrílico y recorte

-Diagramación: margen de 3cm por lado, texto a tres columnas, con intercolumna de 2.5 cm., figuras alternadas y delineadas por el texto y el título en la parte superior a todo lo largo a bandera izquierda, competencia de centros entre las 3 figuras que se manejan colocadas en triángulo.

-Color: Planos y luminosos delineados con negro, con medios tonos y otros ashurados.

-Composición: simétrica y equilibrada, no hay predilección por alguna figura o plano, hay neutralidad entre todos los elementos visuales, blancos abundantes.

-Estilo: remite a la colonia por la fuente tipográfica del texto, una imagen ashurada tipo grabado. En el color se combinan dos tratamientos luminosos en una forma muy detallada, plano y delineado en otra; medios tonos café en otra también delineada, todas complementadas con un acento para llamar la atención de niño, el fraile la cara muy rosa, el fraile pequeño con colores vivos y el muchacho con abundantes blancos. La tipografía asemeja la escritura de esa época.

-Tipografía: título - capitulares patrick 172 p. -texto 172 p.-texto calligrapher 48 p. -interlinea -35 146



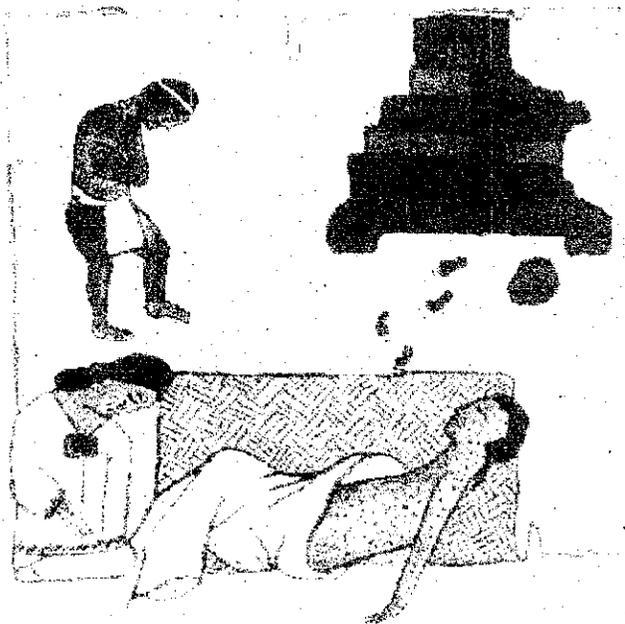
(lamina 1) -Cuando llegaron a Tenochtitlan su belleza los deslumbró -

No hay que olvidar el carácter experimental de los niños en sus representaciones; el color de esas representaciones se retomó sobre todo en esta imagen; en la que jugar con la composición cromática, permitía varios aspectos: 1 motivar estéticamente combinando colores de forma contrastante, 2 tratar de hacer una representación más acorde al pensamiento infantil, partiendo de la contradicción cromática de la representación, a la cromática real de las pirámides, el niño puede entender que es solo una forma de representar las ruinas, a

Cuando llegaron a Tenochtitlan su belleza los deslumbró.



 Antes de destruir los acueductos para cortar el agua, la ciudad resistió más de 2 meses, pero el hambre, la sed y las enfermedades la azotaron, casi por casa fue destruida.



partir de utilizar su función semiótica, que le permite representar una cosa por otra o asignarle un significado a un significante. Según Vigotsky el individuo completa los colores verdaderos, en la representación rara, asigna una imagen cromática real a la posible falta de armonía en los colores... se tiene la visión interna de una representación completamente normal, con colores naturales, pero no se ven.

• Características Físicas

*Formato: Horizontal - medidas 50 x 120 *técnica: Acrílico y gouache

*Composición: simétrica con profusión, hay neutralidad entre todos los elementos visuales. *Estilo: Formas sencillas geométricas, aplicación plana y delineada en el color, degradado en el fondo para resaltar las figuras.

*Tipografía: - título: capitular wilhelm kling GC 172 p calada en blanco texto ITC Benguiat 66.76 p. con sombra gris. Color azul cobalto.



(lamina 2) - Los españoles combatieron con los Indígenas -• Características Físicas

-Formato: Horizontal medidas 50 x 60-técnica: Acrílico y recorte -Composición: simétrica en bloque, resaltando la figura principal en primer plano descentrado a la derecha.

-Estilo: Formas sencillas, aplicación plana y delineada en color, combinada con algunos medios tonos en el personaje principal y en el fondo, como parte de un todo (historieta) tiene marco limite, para reafirmar la episodidad, este marco hace referencia a un pergamino, como huella del pasado.

-Tipografía: -titulo: capitular wilheim kling GC 172 p calada en blanco texto ITC Benguiat 66.76 p. con sombra gris. Color azul cobalto.

(lamina 3) - La noche triste - Remarque el uso de la tipografía expresiva y dinámica del mundo infantil.

• Características Físicas

-Formato: Vertical-medidas 90 x 90-técnica: Acrílico y recorte

-Composición: simétrica con profusión en espiral-Estilo: Formas sencillas, aplicación plana y delineada en el color, en el fondo no delineado y colores muy brillantes contrastados con la figura para que sea más llamativo que ésta, pues se trata de hablar de la noche triste.

-Tipografía: misma que la lamina anterior

(lamina 4) - Destrucción -

En esta se trato de hacer una composición aludiendo al tipo de de representación mexicana, configurando los elementos como ellos lo hacian, primero para ir dando una educación visual histórica de nuestra historia y cultura y segundo porque la viñeta se refiere totalmente a esos personajes y a ese lugar que necesitaba ser representado.

• Características Físicas

-Formato: Vertical, medidas 50 x 60

-técnica: Acrílico y recorte

-Diagramación : margen de 3cm en los márgenes de los lados y en superior, 25 cm. en el margen inferior para texto, con marco limite.

-Color: Planos, luminosos, delineados con negro, otros con medios tono.

-Composición: simétrica en bloque, resaltando la figura principal en primer plano centrado.

-Tipografía: misma que la lamina anterior

Conferencia Escolar:

En estas actividades los niños hicieron todo el trabajo, pero hay que resaltar el caracter de juego con el que se desarrollo siguiendo los supuestos de Vigotsky y de la pedagogía de la escuela nueva o activa de dejar ser a los niños, siempre enseñandoles reglas y de acuerdo a los contenidos que deben aprender, yo lo supervisé y hubo cosas que yo realice, de acuerdo a los parámetros que ellos dictaron que son los siguientes:

Lección 1 y 2

• Infograma

Títulos: América y Europa-Tenochtitlán, caída de tenochtitlán y Descubrimiento y Conquista, para el mural.

• Características Físicas

-Formato-Títulos: horizontal

-técnica: impresión en computadora, y recorte

-Color: rojo América (siempre para identificarla y unificarla) azul Europa (siempre) Tenochtitlan (morado), caída de tenochtitlán (gris, para remitir a tristeza y oscuridad).

-Tipografía: helvética 700 p. se modifico horizontalmente reducida al 50%

• historieta

-En busca de Nuevas Rutas -Las alianzas y ruta de Cortés-

Tenia que realizar los marco limites y enumerar las viñetas después de que los niños decidieran el número de estas, pero, no permitieron que lo hiciera, ellos mismos pusieron el margen, como ellos le llaman.



•noticiero histórico

En esta actividad es donde los niños pueden explayar completamente su imaginación, en relación a la capacidad del uso de la función semiótica, que les permite, asimilar e interpretar el conocimiento y sobre todo porque se impulsa el juego infantil, el que necesariamente pasa por los estadios de percibir, conocer, asimilar e interpretar, superando la realidad, pues tienen que entender 1ero como sucedieron los hechos, para luego modificarlos, al tomar la identidad

de un personaje, actuar y decidir de acuerdo a su vida y a su momento histórico, ayudados de un disfraz y un escenario gráfico.

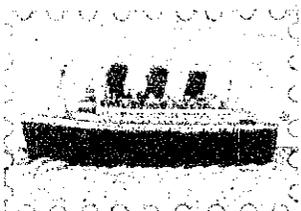
cartas a personajes históricos: a Colón y Malinche

• Características Físicas

- Formato: vertical- medidas 100 x 65 cm.
- técnica acrílico*Diagramación: central, se trazaron en un rectángulo, pero se recortaron siguiendo el contorno
- Color: Colón de rojo ya que todos los Colones se pusieron en este color para identificarlo y unificarlo. El fraile negro, para endatizar la vestimenta religiosa.

•Timbre

- Formato: horizontal medidas 12 x8
- impresión en computadora.
- cambio de hechos
- Disfraces para niños.
- Colón y fraile



4.2 Fase de aplicación

Las actividades se aplicaron en el ciclo escolar 97-98, habiendo pasado 3 meses que inicio, por lo tanto ya habían sido estudiadas las 2 primeras unidades: La Prehistoria y El México Antiguo. No se empezó desde el principio, pues se pretendía hacer una comparación entre la enseñanza tradicional y la enseñanza activa, para analizar y diferenciar los resultados de cada una y llegar a conclusiones, las cuáles servirán para promover una nueva forma de enseñar la Historia.

•Plan de Clase•

Se abordo la unidad 3. Descubrimiento y Conquista, correspondiente al programa de Historia del cuarto grado. Se enseñará cada unidad por mes, 3 hrs. por semana, una cada clase, los días, lunes, martes y jueves, en promedio 12 clases por mes, 6, por lección. Si se cruza un día de reposo, se adelanta o atrasa el día.

--Proceso

Presentación del material

Preguntas a los niños desglosando el tema

Explicación, utilizando el libro de texto u otras fuentes

•Ubicación de imágenes en línea de tiempo

•Caracterización de personajes

•Conclusiones ¿Qué aprendimos hoy?

•Determinar trabajos individuales o por equipo

unidad 3 Descubrimiento y Conquista

lección 1. Cristóbal Colón llega a América

Temas:

América y Europa -1 clase

En busca de nuevas rutas -1 clase

Cristóbal Colón -1 clase

Consecuencias del viaje de Colón -1 clase

•Observación - Experimentación
(cada clase)

- Línea de tiempo (inicio)
- Narración con ilustraciones (transcurso)
- Infograma
- historieta
- lectura y dibujo
- Lectura de mapas
- Ordenamiento de hechos históricos (final)

• Conferencia Escolar • (termino de cada lección) -1 clase

lección 2. La Conquista de México

Temas:

Las alianzas de Cortés y Ruta de Cortés -1 clase

Toma de Tenochtitlán -1 clase

La conquista espiritual -1 clase

•Observación - Experimentación
(cada clase)

- Línea de tiempo (inicio)
- Narración con ilustraciones (transcurso)
- Infograma
- historieta
- lectura y dibujo
- Lectura de mapas
- Ordenamiento de hechos históricos (final)

• Conferencia Escolar • (termino de cada lección) -1 clase

•Mural de Historia• (final de unidad) -2 clases



4.3 Resultados

4.3.1 ejercicios y preguntas por sesión.

La información está resumida de acuerdo a los contenidos programáticos.

De esta información, que se explica en el transcurso de la clase, la que esta subrayada, es parte de las propuestas

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

• Línea de tiempo •

•Línea general

—Proceso

lección 1. Cristóbal

Colón llega a América

Tema: 1

América y Europa

Presentación del material

Inició la clase explicando a los niños que dicha línea era una representación de la historia de México, desde el México antiguo hasta el año en que estamos.

Algunos niños comentaban mientras observaban: ahí esta Benito Juárez y los mayas.

-Se les pregunto: ¿qué entendían por Historia?

-niños: personajes históricos...Benito Juárez, Sor Juana...

-yo pregunté ¿que reconocen en estos dibujos?

-niños: a los mayas, a Sor Juana que había escrito libros

*Les pedi que observaran

Cuando les pregunté que pensaban no contestaron

-Pregunte ¿en que año estamos?

-niños: en 1998 . Y en los dibujos, ¿donde creen que esta este año?

-niños: allá (señalando al final de la línea)

-Y este año a que tiempo corresponde: pasado, futuro o presente.

-niños: en 1998,... en presente...

Yo: claro porque es ahora, en estos momentos

•Ubicación de imágenes en la línea

*Pedí al niño que contesto 1998 que colocará el año respectivo en el limite de la línea. A partir de que los niños, notaron que se trataba de pegar gritar señalar, pasar al frente, se animaron y todos querían participar, levantaban las manos ansiosamente.

* Explique con ayuda de la línea, que México ha pasado por diferentes facetas, las nombre e hice hincapié en los sucesos de cada periodo y en los personajes. Cada niño tomó su respectivo globo con una leyenda describiendo lo que hicieron algunos personajes. Estos elementos estaban a la vista y los niños elegían, cuál correspondía a la época o al personaje.

Preguntas a los niños desglosando el tema

- ¿Quien descubrió América?

-niños: Colón...Cristobal Colón (no contestaban todos y si surgía una pregunta complicada nadie contestaba o sólo 2, siempre los mismos).

-¿Quien fue Hidalgo?

-niños: ese señalando a Hidalgo -y ¿qué hizo?

-niños: la revolución...(ellos ya habían descubierto que la línea les servía para ubicar por medio de los dibujos a personajes y épocas, pero los veían y nombraban sin ninguna coherencia, ni siquiera porque veían a Colón y Cortés en la primera sección, acertaban a contestar que eso sucedió antes que la revolución, etc.. Había incoherencia, sin embargo iniciaron un proceso de comparación de imágenes y algunos empezaron a participar de manera correcta. Las preguntas los iban llevando hasta que se acabaron de pegar todos los elementos.

- ¿Por qué creen que Colón se vestía diferente a como nos vestimos ahora?

-niños: atónitos...¡no se!



Hay que señalar que los niños inquietos no prestaban atención, los primeros porque querían robar la atención, sólo querían pasar a pegar y al no pasar empezaban a hacer desorden a propósito para que yo me diese cuenta, hacían comentarios: ya me aburrí, no entiendo etc., pero al hacerlos partícipes, cambiaban totalmente su actitud, hacia sus compañeros y la clase si se le llamaba la atención y se ponía en evidencia que platicaban, empezaban a figurar en la clase. Los niños más adelantados del salón se motivaban con sus propias participaciones (todas las participaciones se felicitaban). Durante la actividad, con el contacto de los dibujos los niños los tocaban, los observaban, jugaban con ellos, los animaba los absorbía, esto también permitió observar problemas de personalidad en los niños, no obstante ellos también se involucraban.

Preguntas desglosando el tema

-¿Quién es este, señalando a Villa?

-niños: quien sabe...

- no es posible que no recuerden a este bigotón, al que todos le tenían miedo.

-niños: ¡Pancho Villa!

- y ¿que hizo

-niños: la revolución

-y ¿sucedió antes de?

-niños: -la reforma

-y ¿después que pasó?

-niños: México contemporáneo

La descripción de las respuestas no es total ya que no había nadie que me auxiliara, pero traté de señalar las más significativas. Al principio los niños estaban confundidos pero gracias a las imágenes gráficas, ellos habían podido diferenciar las etapas en la vida de su país, (hay que señalar también que grupalmente y más individualmente el niño detesta no saber las cosas y que si se le pone en evidencia sutilmente y no ofen-

sivamente, se esfuerzan por superarlo y poner atención con gusto, es decir responsabilizarlo de su aprendizaje).

Se había planeado que llevarán de tarea letreos y dibujos, pero al trabajar con las pinturas y pinceles, comentaron que no tenían el material. Además había que valorar sus respuestas orientarlos a realizar los trabajos, porque a veces se salían completamente del tema, opté por realizar todo en clase, aunque se invirtiera mayor tiempo. Al principio no me hacían caso, porque yo no era su maestra y aunque la maestra estuviera presente; sin embargo, las actividades los ordenaron quedaban absortos pintando dibujando, compitiendo por quien hacía más cosas y más atractivas.

•Conclusiones ¿Qué aprendimos hoy?

Yo: A ver ¿qué hemos aprendido hoy?

niños: mirando la línea de la Historia de México...que estamos en 1998

Yo: aja que estamos en 1998, pero que antes de hoy pasaron otras épocas, ¿cuál fue la primera?

niños: México antiguo -Yo: ¿Y luego?

niños: en 1492 el Descubrimiento y Conquista

Yo: y ¿quien descubrió América?

¿Quien conquisto Tenochtitlan?

niños: Cristobal Colón llega a América y Cortés -yo:¿Cuando? -niños: en 1521 -¿Y luego? -

niños: México Virreynal, la Independencia, Hidalgo inicia la independencia de México, el Porfiriato, la Revolución Mexicana, el México Contemporáneo y Vista al Futuro.



•Línea de tiempo particular

Presentación del material

•Se especificó que ahora se hablaba de sólo un periodo de las épocas de México y se señalaba a la línea general, se hablaría del Descubrimiento y Conquista de México, el cuál correspondía a una parte de toda la Historia de México y a una de las primeras. Los niños comentaron que ese pedazo de línea con letras azules, era ahora este pero en grandote, estaban empezando a identificar y unificar los periodos por medio del color.

Preguntas a los niños desglosando el tema

Yo: ¿Qué saben de los aztecas?

niños: que eran los que vivían antes aquí

Yo: aja, y ¿qué más?, alguno ha ido al zócalo

niños: sí!!!... -yo fui con mi papá, etc.

Yo: ¿y saben quienes vivían ahí?

niños: los aztecas..... también los mayas vivían

Yo: ¿ahí? -niño: no pero en ese tiempo

yo: muy bien, pues si antes (señalando la sección de la línea general y el año) vivían las culturas prehispánicas mexicanas y después que paso.-¿Porqué se acabaron, porqué ya no nos vestimos así, como ellos, que causo que ahora nos vistamos así?,-¿Quién llevo, o que paso?

niños: pensando

Yo:¿Quien fue Cristobal Colón?

niños: el que conquisto a América... el que descubrió a América

Yo: y ¿donde estaba América, o que era América, porque llegó a América?.

Explicación, utilizando otras fuentes

Con el gran atlas para los niños, se mostró el mundo y se pregunto donde estaba América. Se mostró a América sola y la reconocieron, se volvió a mostrar el mapa del mundo entero, y ahí la visualizaron, y dijeron que era un continente, yo explique que el bloque adjunto a América era Europa, que ambos eran lugares, que habían estado separados, con costumbres diferentes que en América vivieron los aztecas, los mayas, los olmecas etc. y que en Europa también había gente, pero era diferente, y era diferente porque vivía en Europa y no en América, que de ahí venía Cristobal Colón, el cuál había descubierto a América. Se les repartió mapas de América, Europa y planisferios, se les pidió que pintarán de rojo América y de azul Europa. Todos acertaron solo uno pinto todo el mundo de azul.

Mientras seguían observando se les explicaba que la Historia no es aprenderse nombres y años, que había que entender no memorizar (se señalaban las secciones de la línea), son los hechos, las etapas por las que ha pasado un país, un lugar, un hombre, todo para conocer lo que hicieron antes, así entenderemos el momento actual y pensaremos en el mañana, por eso debemos saber las causas de las cosas.

Preguntas a los niños desglosando el tema

... -¿tu por qué estas aquí...?-

-niño atónito: no contesto

- ¿a que vienes a la escuela?

-niño: a estudiar - ¿por qué? -

-niño atónito: no contesto -otros niños contestaron: para aprender - ¿porqué?-

-niños: no contestaron

- pues porque sus papas los inscribieron en la escuela... y ¿por qué?... porque debemos ir a la escuela para prepararnos, para aprender

-tú, ¿por qué estas en el mundo.

-niño atónito: no contesto

-porqué tus papas te tuvieron -¿por qué? -porque se casaron -¿por qué?

-niño: porque se enamoraron

- ¿por qué cres que Cristobal Colón llegó a América?

niño: porque era de Europa.

Los niños empezaron a entender que una causa tiene un efecto.



Tema: 2

En busca de nuevas rutas

Preguntas a los niños desglosando el tema.

Yo: hablando del viejo mundo y preguntando : ¿qué es Europa?,

¿Donde era o es el viejo mundo? -niños: Europa

Yo: ¿Cuál era el nuevo?

niños: América

•Dos mundos separados•

América y Europa -1 clase

Así nombraron a América los españoles cuando Colón descubrió América, que era donde vivían los aztecas, los imperios mexicas.

niños: yo quisiera ser uno... yo quisiera ser como sor Juana

Yo: Bueno en esa época en la que había reyes aztecas, llegaron los españoles y cambiaron las cosas, estos viajes de los navegantes europeos pusieron en contacto 2 mundos que habían estado separados

Explicación otras fuentes

Con el gran atlas de los niños y el libro de texto (señalando Europa en el atlas) había una guerra, eran las cruzadas, por esa guerra, los españoles, no podían ir a otro lugar a comprar cosas que necesitaban a un lugar llamado la India, porque los caminos estaban bloqueados por los musulmanes, por ello los europeos se esforzaron para hallar nuevas rutas, para controlar su comercio, (de esta información no quedo casi nada entendido, no estaba explicada en imágenes, soló les quedo grabado que había una guerra y eso en pocos niños y que buscaban nuevas rutas de comercio.

Las cruzadas, se hicieron para reconquistar territorio cristiano, pero sobre todo se hicieron por motivos económicos. Los españoles tenían su propia cruzada; los reyes católicos Isabel y Fernando y sus reinos unidos fueron los más poderosos de la península.

Las guerras contra los musulmanes y el deseo de encontrar nuevas rutas hacia Oriente, animaron las exploraciones marítimas europeas. Los mejores navegantes eran italianos y portugueses, los últimos en el siglo XV, comenzaron a navegar por las costas de Africa, en busca de esclavos negros y productos valiosos. Los reyes de España, eran como los emperadores, como Cuauhtémoc en México, en Europa los reyes daban barcos a los navegantes para que buscaran nuevos caminos y rutas para comerciar.



Tema: 3

Cristóbal Colón

Presentación del material

*Una niña presentó el Infograma y lo leyó mientras los demás niños observaban.

* Se leyó con los alumnos, primero juntos y luego en voz baja. -yo: ¿Quién es este?, señalando el infograma

Preguntas a los niños desglosando el tema

-niños: algunos voltearon a la línea general...Cristobal Colón

- y ¿que hizo?

-niños: descubrió América

-¿por qué?

-niños: porque lo mandaron los reyes... por la guerra (empiezan a entender el causa-efecto).

•Ubicación de imágenes en línea de tiempo

Explicación, utilizando el libro de texto

En esta parte intervino la maestra señalando la ruta de Colón: Cristóbal Colón era un marino genovés, estaba seguro de que si navegaba hacia el occidente llegaría a la india. En 1492, lo reyes apoyaron a Colón.

En los viajes de exploraciones y conquista se mezclaban las urgencias de convertir al cristianismo a los infieles, mas el espíritu de aventura y el deseo de conseguir riquezas.

El 3 de agosto de 1492 las naves de Cristóbal Colón, la niña, la pinta y la Santa María zarpan del puerto de palos...llega a América cruzando el atlántico, pero se pensaba que era la India. El 12 de octubre, llega a una isla (las Bahamas), nombrandola San salvador.

Un niño colocó el letrero de las Bahamas en la línea de tiempo.

* se continuó con el siguiente tema.



Tema: 4

Consecuencias del viaje de Colón

Presentación del material

*una niña presentó un infograma

*se leyó con los alumnos

Explicación

Colón llegó a un nuevo mundo, entraron en contacto sociedades distintas y las influencias mutuas cambiaron sus formas de vida, el encuentro fue terrible para los habitantes del nuevo mundo, los europeos se apropiaron de las tierras y obligaron a los indígenas a trabajar en minas, en la construcción de haciendas, les impusieron una religión, una forma de vida nueva. Sus 2 objetivos principales eran encontrar oro y convertir al cristianismo a los indígenas. Con ellos llegó la esclavitud y las enfermedades, esto provocó que muchos indígenas murieran.

Preguntas a los niños desglosando el tema

-¿Qué había en España?

-niños: reyes...guerra, comercios

-¿Qué había en América?

- niños: imperios aztecas

-En el atlas indica cuál de los dos buscaba nuevas rutas para comerciar.

-niños: señalando Europa

-¿Qué pretendían encontrar con nuevas rutas?

- niños: nuevos caminos para comerciar, volver cristianos a los aztecas

-¿cuáles eran las diferencias entre estos mundos?

•Determinar trabajos individuales o por equipo

•En el atlas se diferenció América de Europa

*En mapas pequeños del mundo se pidió a los niños:

*Indica cuál es América con rojo y con azul cuál Europa.

*Lectura: el asombro ante un nuevo mundo.

*En el mismo mapa haz una lista con rojo de lo que había en América y con azul lo de Europa.

*Compara la forma de los continentes.

resultados:

* En América hay: armadillos, guayaba, aguacate, árboles frutales, maíz, nopal.

*En Europa hay: Cortés, caballos Cristobal Colón, borrego, vacas, osos, trigo, caballo, vaca, borrego.

*Por último se hizo un resumen de los temas que se trataron.

* dibuje un esque ma "idea central" en el pizarrón; que se llenó por partes.

* escribí los datos dictados por los alumnos.

* preguntaba la razón del ordenamiento y checaba si era correcto.

Resultados:

Título: Descubrimiento de América

personajes: Cristobal Colón, los agustinos, los frailes, los aztecas

época: 1492 -1521

10 personaje central: Cristobal

20 inicio de la aventura: Cuando Colón descubre América

30 dificultades, problemas o pruebas: no tenía dinero para viajar

40 como vence las dificultades: los reyes le dan dinero

50 desenlace: descubrió América

*se colocaron algunos dibujos, que representaban estos hechos.



Debate

***Se definió, la conferencia escolar asignando los equipos y el trabajo que realizarían.

- Conferencia Escolar
- 1 clase (termino de cada lección, se mencionan los resultados en el apartado resultados gráficos)

lección 2. La Conquista de México

Presentación del material

*imagen narrativa

•Ubicación de imágenes en línea de tiempo, técnicamente son ilustraciones narrativas por lo que fueron escenario de nuestras explicaciones.

En los 25 años de ocupación, la población de América casi desapareció, los españoles explotaron los recursos de América. Se armaron expediciones, para explorar el continente con fines de aventura y sobre todo de negocio.

La información destacada es la que les quedo grabada; al colocarse estas frases los niños comentaban:

1492 Cristobal Colón llega a América

-¿De donde venia Colón y a qué venia? -niños: de Europa... de España...venia buscando nuevos comercios...nuevas tierras

1519 Hernán Cortés llega a México

-niños: porque lo mandaron a buscar otras tierras

-además porque quería riquezas buscaba oro, poder, tener esclavos y bautizar a los para que tuvieran la misma religión que él...pregunte: ¿Porque creen que nosotros creemos en Cristo en Dios?

-niños : atónitos

- ¿por qué al llegar los españoles creían en ese dios, al dominarnos matarnos y convertirnos en esclavos nos enseñaron y obligaron a cambiar de religión, ahora ya no querían que creyéramos en el dios del agua, de la tierra, como los aztecas, ahora querían que creyéramos en Cristo. -Si ellos no hubieran venido en ¿quien creeríamos?-

-niños: en los mayas -yo: si



Temas:

Las alianzas de Cortés y Ruta de Cortés

•Ubicación de imágenes en
línea de tiempo

-Saben ¿quien conquisto Tenochtitlan?

-niños: Cortés, (mirando la linea general)

- ¿Cómo se llamaba una mujer nativa, que se casó con Hernán Cortés?

niños: Malinche...Marina

A los personajes dibujados, se pidió a los niños que los colo-
carán en la línea. La información de las tiras explicando los
sucesos más importantes del descubrimiento y Conquista se
fueron pegando junto con los años, preferí no redundar en
los años porque eso los confundía y desviaba, además
entendieron los hechos básicos de la época.



-¿Saben que el zócalo antes era donde estaban los palacios de los reyes
aztecas?

-niños: yo ya fui...yo también... ya conozco

-ahí gobernaban los emperadores mexicas... pregunte: ¿que frase va
en la línea?...esta:

1520 Cuitláhuac, Cuauhtémoc

-¿a quien le gustaría ser un rey azteca?

-niño: a mi

Después de que llegó Cortés, conquisto Tenochtitlan, ¿qué frase va en
este suceso?

-niño:1521 Calda de Tenochtitlan

-si cortés conquisto México Tenochtitlan ahora ¿quién gobernaría?

- niños: pues él...colocaron la frase en la linea:1522 Se nombra gene-
ral de la Nueva España a Cortés

-hablamos de que querían cambiarnos de religión, como lo lograrían

- niños: atónitos, sin contestar

-para eso trajeron a frailes a padres, que nos enseñaron la doctrina y
hablar en español, pues nosotros no hablábamos español, hablábamos
nahuatl.



niño: mi abuelito habla así.

Y porque creen que hablamos español? -niños: pues porque eran de España-

-pues sí, por eso muchos de nosotros tenemos nombres españoles como María, Beatriz, Juan José, que son nombres de santos católicos. -

-niños: esa se llama así

-¿Cuántos de ustedes tienen nombres españoles?

-niños: yo...ella se llama María

- entonces que hubiese pasado si en vez de los españoles nos hubiesen conquistado los franceses -

-niños: pues no llamaríamos franceses

- maestra: por ejemplo Geovanni, es un nombre italiano, si ellos nos hubiesen conquistado, todos nos llamaríamos parecido.

-estos frailes que llegaron aparte de bautizarnos venían en grupos que se llamaban: franciscanos, agustinos, dominicos etc.; colocaron la frase:
1523 Llegada de los primeros franciscanos-

-Esta frase:1525 Ahorcan a Cuauhtémoc seguía, pero no se colocó, pues se continuó hablando de las ordenes religiosas: Las cuáles fundaron escuelas para enseñar la religión nueva,...se colocaron las frases: 1526 Llegada de los dominicos, 1529 Fundación de la primera escuela para indígenas, 1532 Llegada de Fray Bartolome de las casas,

1533 Llegada de los agustinos, 1536 Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco para indios.

Esta era la última frase:1539 Juan Pablos funda la Ciudad de México pero se omitió.



Tema: 1

Las alianzas de Cortés

y Ruta de Cortés

Presentación del material

Historieta

Preguntas a los niños desglosando el tema

-¿porqué creen ustedes que Cortés andaba haciendo más expediciones, buscando tierras?

-¿Qué creen que buscaba?

-Maestra: si al descubrir Colón, América, también encontró tierras, oro, esclavos e indígenas de otros pueblos de América a los que bautizaban, ¿qué buscaría Cortés?. niños: sin contestar

-porque quería poder, tierras oro, él estaba ansioso de riquezas.

-maestra: Al darse cuenta de que los aztecas eran el imperio más rico de América, querían apoderarse de él.

en el actual Tabasco: los españoles combatieron con los indígenas (lamina 1), pero al hacer las paces los nativos les regalaron 20 jóvenes, entre las cuáles estaba Malintzin, bautizada como Marina, llamada, la Malinche, ella hablaba nahuatl y maya, fue interprete y compañera de Cortés.

A partir de ese momento Cortés contó con aliados indígenas, porque también algunos pueblos, no querían a los aztecas porque pagaban tributos y también eran sus esclavos.

•Conclusiones

-Después de ver las laminas los niños comentaban las laminas, durante la clase o después: Mira aquí los aztecas están partidos...y muertos etc. Los niños que sostenían las laminas tenían que observarla y explicarla a sus compañeros:

Joel: aquí este indio esta cortado porque los españoles combatieron con ellos para quitarles sus tierras.

maestra: los españoles triunfaron, porque nos aventajaban en sus armas, traían cañones, rifles, caballos, mientras que los indígenas sólo contaban con flechas.

Explicación, utilizando el libro de texto. Aquí la maestra ayudo mostrando la ruta de Cortés: de Veracruz a Tenochtitlan :

(*mapa del libro pag. 54)

Cortés salió hacia Tenochtitlan, se detuvieron en Cholula, donde atacaron por sorpresa y mataron a muchos de sus habitantes. Cuando llegaron a Tenochtitlan su belleza los deslumbro. (lamina 2).

niña sosteniendo lamina: Al ver desde lejos la ciudad su belleza los deslumbro -Yo: ¿a quienes?

Beatriz: a Cortés y a los españoles.

Se explico: -La ciudad de Montezuma: Montezuma aposentó a los españoles en el palacio de su padre pero Cortés lo tomo preso, Montezuma murió, no se sabe la consecuencia. Su hermano Cuitláhuac lo sucedió en el trono, los españoles trataron de huir, pero fueron descubiertos, los mexicas los derrotaron ...en el episodio que después se llamó la noche triste, porque fue a llorar al pie de un ahuehuete. (lamina 3)

Geovanni sosteniendo lamina: cómo Cortés perdió la lucha fue a llorar a este árbol (señalando la lamina)

Yo: ¿como se llamo a esa noche? -Geovanni: La noche triste

Tema: 2

Toma de Tenochtitlan

Cortés destruyo los acueductos para cortar el agua, la ciudad resistió más de 2 meses, pero el hambre, la sed y las enfermedades la azotaron, casa por casa fue destruida. Cuauhtémoc quiso retirarse para reorganizar la defensa, pero lo tomaron prisionero haciendole quemar los pies.



Juan sosteniendo lamina: Cortés tapo los acueductos y como tenían hambre se murieron, además también trajeron muchas enfermedades, como aquí que les dio viruela (señalando la lamina) Yo: así como él, (señalando al niño) no sólo debemos aprendernos lo que oímos, si no también lo que vemos, porque eso nos permite saber más cosas.

Juan: maestra, (señalando la lamina) aquí está, esta llorando por éste, porque se va a morir.

-veamos desde la primera lamina, ¿qué tuvo que hacer cortés para conquistar nuevas tierras?

niños: luchar- y ¿luego?- niños: encontró tenochtitlán y su belleza los deslumbró- niños: pero luego perdió y fue La noche triste... fue a llorar por sus soldados, porque los mataron.

Tema: 3

La conquista espiritual

Presentación del material

*Se presento infograma

*Se leyó con los alumnos, primero juntos y luego en voz baja.

*Se aumento y complementó con la línea de tiempo la información:

Con la caída de Tenochtitlan, los españoles se adueñaron de lo que ahora es el centro de México. Los religiosos aprendieron las lenguas de la Nueva España, con ella predicaron y publicaron vocabularios, gramáticas y catecismos. Estudiaron a la gente que querían convertir, para comprenderla mejor, fundaron colegios para educar a los hijos de los nobles que al crecer gobernarían a su gente, allí aprendían la doctrina cristiana, español, latín, música y pintura. Llegaron ordenes religiosas: franciscanos, dominicos, agustinos y jesuitas, bautizaron a miles de indígenas, que consideraban obra del demonio. Querían sustituir con el cristianismo las antiguas creencias.

* dibuje el esquema "idea central" y se lleno por partes.

* remarque, que los hechos son un efecto provocado por una causa.

Resultados:

Título: Conquista de México. personajes: Hernán Cortés, la Malinche, los frailes, los dominicos.

época: en 1521

10 personaje central: Cortés.

20 inicio de la aventura: cuando llegó a México.

30 encuentro con alguien (bueno o malo): con los indígenas que le regalaron a una muchacha y oro, a la Malinche.

40 dificultades, problemas o pruebas tuvo que luchar: lo derrotaron una vez y una noche fue a llorar a un lado del ahuehuate.

50 como vence las dificultades.

60 desenlace: término en que los españoles trajeron enfermedades y animales y conquistaron a Tenochtitlan.

*los niños colocaron algunos dibujos, que representaban estos hechos.

Debate

***Se definió, la conferencia escolar asignando los equipos y el trabajo que realizarían.

• Conferencia Escolar •-1 clase (termino de cada lección, se mencionan los resultados en el siguiente apartado)



4.3.2 Resultados gráficos

Los ejercicios se realizaron en equipo, al término de cada lección, evaluando el aprovechamiento de los niños, lo cual permitió conocer la capacidad de aprovechamiento, de análisis y síntesis para exponer, sus aptitudes plásticas, para realizar su material de apoyo. Los motivó el espíritu de competencia, peleaban por ser el mejor equipo o después de no ser el mejor, trabajaban más para serlo.

Para exponer los niños estudiaron los temas más profundamente, recopilaban información y la sintetizaron adaptándola a su exposición. Fue extremadamente motivante para ellos dibujar y pintar, preguntaban hoy vamos a pintar, qué vamos hacer hoy, etc, a la hora de pintar todos querían ayudarme, cargar las pinturas, los pinceles, los materiales etc, se organizaban solos, competían, querían terminar primero y hacerlo mejor, al exponer era en orden se criticaban sanamente y discutían, al terminar, siempre la mayoría de ellos ayudaba a recoger las cosas. A partir de las asimilaciones visuales que tuvo del conocimiento, el niño fue acomodando este nuevo conocimiento a sus representaciones cuando expresaba.

El niño tomó en cuenta las imágenes que tiene a su alcance: de

la TV, del libro de texto, de la calle, etc., se expresan de una forma propia, en su mundo loco, en su juego, que apesar de ser juego, tiene un sentido, un sistema, que le permite formarse un mundo al revés, con el fin de reafirmar con más fuerza las leyes que rigen el mundo real. En la configuración que dan al espacio plástico, a las formas y al color, hay una adaptación a la representación figurativa y narrativa. Denotaron las características de los niños de 6 a 14 años, pues en el desarrollo de las actividades demostraron su especial interés al arte y al juego motriz y social.

En sus expresiones demuestran su espontaneidad y su no apego a las reglas del mundo adulto.

De sus proyecciones plásticas se evaluó principalmente el contenido conceptual de estas, si realmente expresaban los conocimientos históricos correspondientes, analice sus resultados en función al poder comunicativo de la imagen, verificando y comprobando su practicidad en el aula.

Presentaron mayor riqueza al expresarse que al principio, comparados con los resultados de la obra de teatro Dalomismo, pues reforzaron y enriquecieron su archivo visual con las nuevas imágenes.



a) Resultados formales

Este análisis formal de las imágenes de los niños, es general, porque todos tienen el mismo nivel plástico, lo que varía es el contenido algunos son más específicos, más certeros, otros más expresivos.

Según los 3 grupos distintos de niños pintores

que Rothe definió estos corresponden a 2 :

- El pintor de cosas- es el pintor que da a cada objeto su color verdadero: el cielo azul etc.

- El impresionista- es el que pinta la cosas según su propia percepción y con su color ocasional, momentáneo o que le atrae con más fuerza, muchos retomaron elementos de las láminas que observaron, adaptándola a lo que querían expresar.

Etapas a las que corresponden:

Etapas pseudorealista, realismo visual (9 a 11 años)

Etapas de razonamiento (11 a 14 años)

Cuando los niños dibujaban, pintaban, recortaban o pegaban se divertían mucho.

*El dibujo del niño es un momento fabuloso, inventa sus líneas, sus volúmenes, sus colores, igual inventa sus juegos. Es necesario proclamarlo; el dibujo de los niños es una realidad de arte, auténtica y legítima** (Fernando Leyer), porque el niño es

creador por instinto necesita desarrollar esta facultad creativa, de la que todo niño esta dotado, posee la sensibilidad de un artista, (aún para el artista es un medio

para resolver su vida) para el niño es puramente una experiencia creativa para gozar simplemente de ella. El niño necesita crear, porque nada lo hace tan feliz

como producir algo, utilizar sus manos, aún cuando los temas sean sugeridos (para armonizar las formas de expresión del niño su reflexión crítica objetivo-visual

(material gráfico) a la representación, objetivo-emocional) y en lo que tenga que expresar un conocimiento, siempre plasman su espontaneidad, al expresarse en

una actividad gráfica, proyectan, su edad de libertad, de la expresión libre, " el niño como creador refleja un pensamiento original, una imagen ingenua, pero justa del mundo"³¹ para derivar más tarde hacia un simbolismo en el que intervienen las

imágenes del mundo visual que van despertando su conciencia. A partir de este momento intenta expresar las ideas, imágenes o escenas que ha visto y vivido o

aquellas que le han impresionado más o le son de cierta forma excitantes. Con amplio detalle dibujaron lo que entendieron, lo que sintieron, lo que observaron;

explicaron gráficamente, ayudados con su imaginación.

Algunos niños tienen preferencias por las representaciones visuales más realistas (dibujos correctamente proporcionados) y otros por las interpretaciones en las que se acentúa el gesto y la expresión. En la representación humana aparecen las articulaciones a proporción.

En la representación humana aparecen las articulaciones a proporción.

*vid AYMERICH C. y M, *Expresión y Arte en la Escuela*

Barcelona, Ediciones TEIDE, 1981, 88 p.

31 YOHO R. O. y otros, *La salud y el arte en la escuela*, op cit, pag 39



Organización de los elementos plásticos:

-Formato:

Muy pocos utilizan formato vertical (2 o 3), la mayoría apaisado:

-trabajaron en cartulinas (medidas 50x 60);

-el mural de historia fue en papel kraft

-técnica, múltiple: plumón, gis, recorte, acrílico y lápiz

-diagramación: Los niños también diagraman, no con regla ni mediciones, pero tratan de acomodar los elementos en orden, para que se vean bien, su composición siempre es central, manifiestan, formatos geométricos y dinámicos que resuelven con cierto equilibrio describiendo de manera armónica, líneas rectas, curvas y espirales, puntos figuras y masas.

-color: Siempre trataron de combinar los colores a veces trataban de unificar los elementos con colores, utilizan colores vivos y los aplican puros y planos, sin volumen, esta utilización que hacen los niños de los colores puros, fuertes y atrevidos se justifican por el sentido innato que poseen del arte.

Se les enseñó a mezclar colores, con los 3 primarios: amarillo, rojo y azul. Estaban encantados viendo como surgían nuevos colores.

-estilo: Retomaron las formas que veían, los colores, incluso los acomodos, pero de acuerdo a lo que querían expresar.

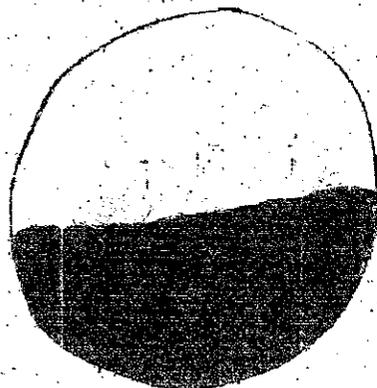


propuesta

niños



propuesta



niños





propuesta



niños

Demostrándose que con imágenes enriquecen su archivo visual, ofreciendo a los niños más elementos para expresarse, reafirmando que podemos inundarlos de todo tipo de conocimiento con imágenes. En su espacio tridimensional no hubo profundidad, pero señalaban diferentes planos, el de fondo lo ponen arriba y el más cerca en 1er planos, siempre pegado al límite inferior, ordenan de arriba hacia abajo, llenan todo el formato, no ponen marco límite a menos que se les mencione, uno que otro si lo pone, pero todos se expanden a todo lo ancho y largo del formato no dejan blancos, pero equilibran el espacio hay una relativa proporción. En unos su espacialidad va en círculo de derecha a izquierda. Las formas, sin delineado, sus trazos son borrosos, indefinidos pero figurativos expresivos, se entiende la forma.

Adornaban todo con cosas propias, árboles de manzanas, pinos, flores, peces en el mar, delfines, soles, árboles, arcoiris, nubes y cielos. Ponen elementos que consideran correspondientes a una época, por ejemplo, identifican México antiguo con los indios americanos ponen tipes.

La figura humana esta proporcionada, pero muchos utilizan, bolitas y palitos, la hay también más detalladas en 1er plano, abundan las cabezotas.

No hay efecto de luz y sombra.

-tipografía: a mano, de escuela, bolitas y palitos los títulos con mayúsculas, su composición es central, pareciera dispersa por el contorno de sus formas, pero siempre tratan de ordenar equilibradamente.



b) Resultados conceptuales

Las conferencias favorecieron la expresión oral, para exponer tuvieron que organizar sus ideas, para proyectarlas en público. Siempre se apoyó, asesoró y sugirió a los niños al preparar sus exposiciones, para organizar la información y sus materiales gráficos.

Conferencia Escolar
lección: 1
historieta
Tema:
Descubrimiento de América



6 niños, 4 niñas y 2 niños

* Los niños sintetizaron la información, quedando 4 episodios

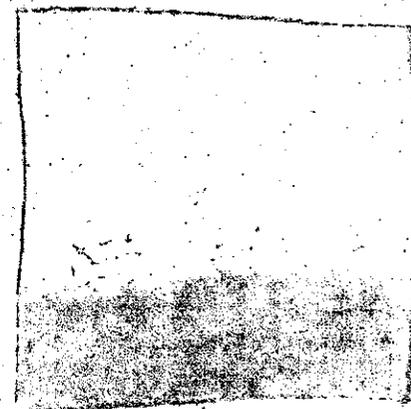
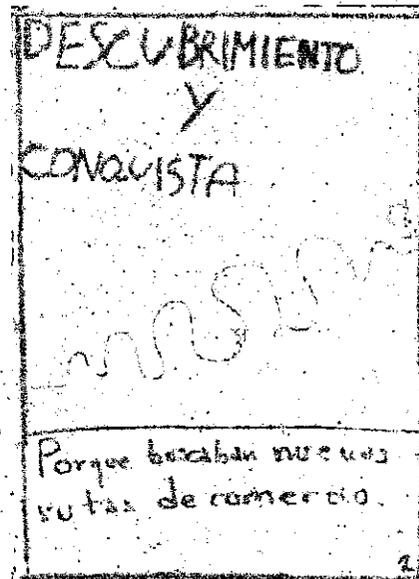
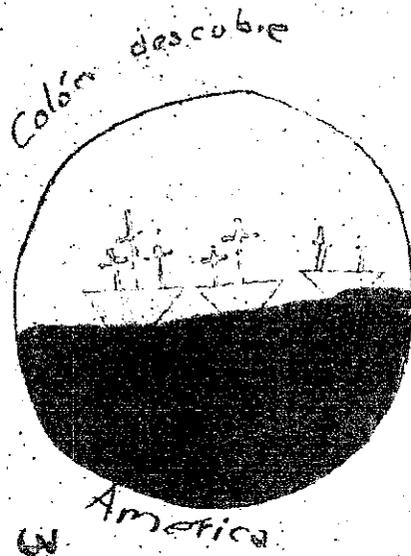
- 1 los reyes financian el viaje de Colón
- 2 porque buscaba nuevas rutas de comercio para comerciar con la India
- 3 Colón descubre América
- 4 Cristóbal creyó que había llegado a la India

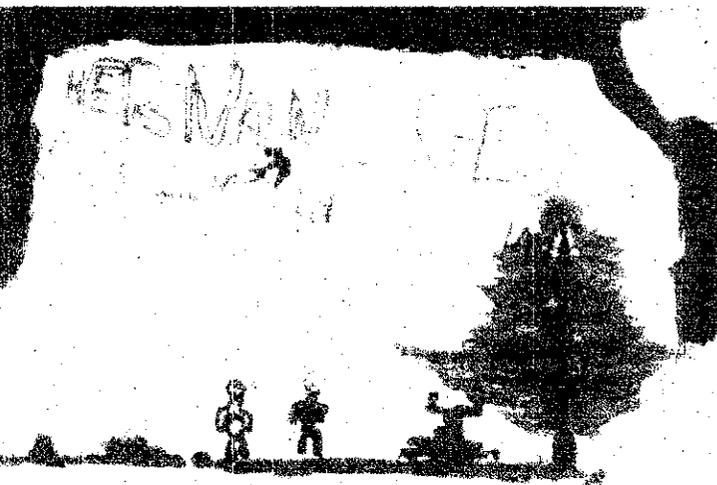
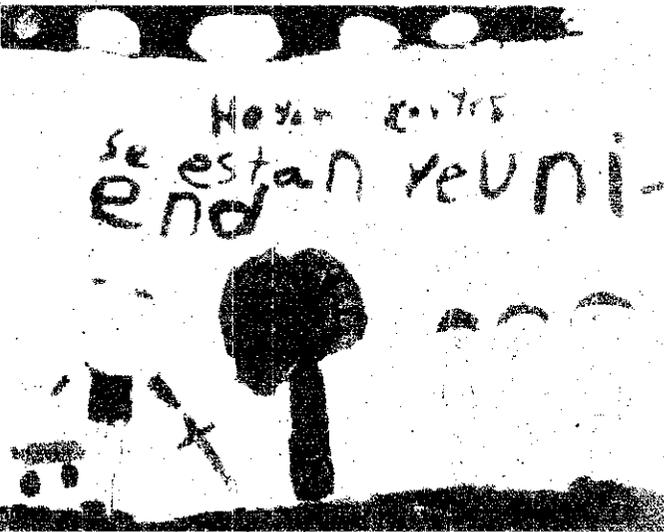
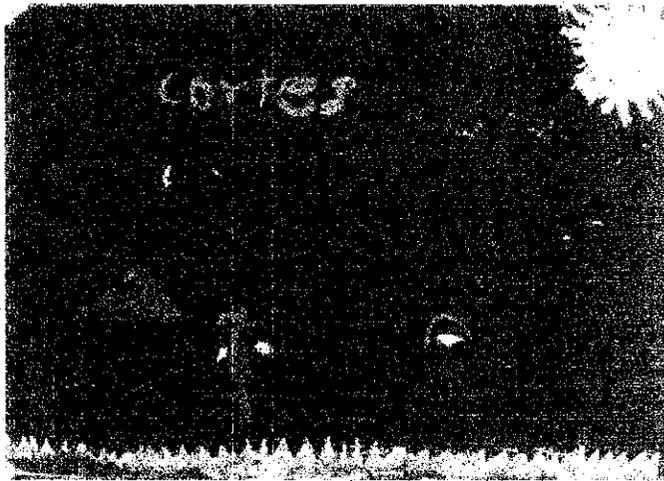
* yo debía enumerarlas y poner su marco-límite, pero ellos decidieron hacerlo, porque yo no sabía como ellos, querían poner su margen.

* los niños explicaron el contenido de su historieta. Leyeron sus textos y aumentaron un poco la, Los dibujos coincidían con lo que hablaban; explicaban lo que conocían del tema y además expresaban sus opiniones acerca de este.

* el resto de los niños...

Expreso lo que veía de la historieta, no lo que oía, muchos cuestionaron las 2 últimas viñetas; del 3ero dijeron que mejor, ellos lo debieron realizar porque ahí no estaba descubriendo América, porque no se veía la tierra, del último decían, que no se vio que llegó a la isla y ni decía que era la India; en la segunda lamina a todos les atrajo en pequeño barco en un espiral, les daba gracia ver al barquito navegando en el espiral.





En los niños que expusieron hubo un buen aprendizaje del tema, pusieron los datos básicos, pero en los dibujos de las 2 últimas láminas, tal como lo mencionaron sus compañeros faltaron elementos; sin embargo tanto los que expusieron como el resto mostraron interés, pero más bien en checar y analizar los dibujos, en que tan bonitos y apropiados eran para el tema. Esta fue la 1era exposición, no fue muy buena gráficamente, (después mejoraron), primero porque en el equipo estaban el grupito de niñas platicadoras y dos de los más latosos, después ya separados y con más conocimiento de las dinámicas de trabajo hubo mejor respuesta incluso 3 de ellos fueron de los que mejor trabajaron y aprendieron, además siempre estaban muy motivados.

lección 2

Tema:

Conquista de México

109

-3 niños

*Los niños sintetizaron la información, quedando 3 episodios:

- 1 Hernán Cortés ve México
- 2 Hernán Cortés se esta reuniendo con indígenas
- 3 Hernán Cortés conquisto a Tenochtitlan

* no insistí en hacer margen, no lo pusieron enumeraron las cartulinas.

* en cada formato los niños ilustraron la viñeta de la secuencia, a cada uno le toco un número.

* a cada viñeta le agregaron el texto explicativo.

* explicaron el contenido de su historieta.

Leyeron sus textos y aumentaron un poco la información.

Pusieron un árbol de manzanas, tipees y pinos, sin embargo nadie los cuestiono, ellos adaptaron elementos de su archivo visual que creían que correspondían, el tipee en el paisaje prehispánico indio, los arboles en los paisajes aunque de manzanas y pinos, había interpretaciones de indígenas, ellos diferenciaron su vestimenta, el color del cabello diferente al de Cortés.



decoro más bien el texto:
Con el dibujo de una
pirámide a la que están lle-
gando 3 barquitos
nota informativa:
Hoy 1521 Don Cortés con-
quistó y hubo muertos, es
todo por hoy, informo

Noticiero Escolar

•Infogramas•

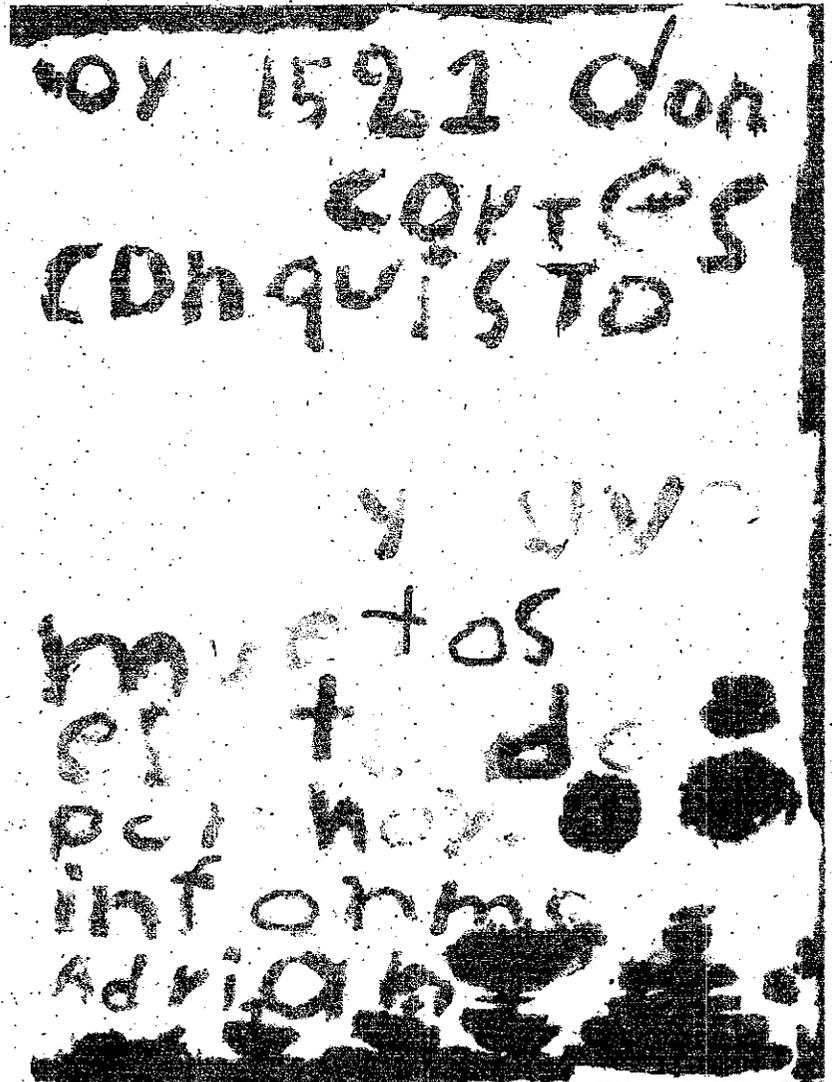
En las siguientes activi-
dades el niño juega con
la realidad, transforma la
verdadera situación, a
situaciones contradicto-
rias, esto representa para
el un instrumento de
dominio de la realidad, al
crearse un mundo raro a
partir de un mundo real,
estas actividades no son
negativas porque al niño
no se le esconden las
relaciones verdaderas de
las cosas, además de que
ellos mismos las encuen-
tran y saben destacarlas.

lección 1

Temas:

América y Europa
toma de Tenochtitlan
1 niño

- * escribió su nota infor-
mativa sobre América y
Europa.
- * fue breve e incluyó la
descripción del hecho, su
fecha y su protagonista.



Su respuesta fue buena, se le cuestiono por qué si hablaba de la caída de Tenochtitlan, que habían las carabelas de Colón ahí y el contesto...porque cuando colón llegó hizo que Cortés conquistara Tenochtitlan, yo le pregunte que si quiso decir que la caída de Tenochtitlan fue una consecuencia de que Colón descubriera América (no con esas palabras) y si eso planteaba en su dibujo, contestó que si. Eso fue una prueba de que había análisis y empezaba a entender causa-efecto, y que como dice Vigotsky ya superó la realidad y la entendió, representando e interpretandola de acuerdo a los antecedentes que ya asimiló bien.



La segunda fue la más certera, entendió muy bien que se trataba de simular un noticiario y así redactó su texto, la información visual y verbal en ambas es muy buena.

América



Noticias.

- 1-El 12 de octubre de 1492 Cristóbal Colón descubre América
- 2-Después de haber conquistado lo bautizó como San Salvador.

América

-Nota informativa, con el dibujo del continente:

Noticias:

- 1 El 12 de octubre de 1492, Cristóbal Colón descubre América.
- 2 Después de haber conquistado lo bautizó como San Salvador.

Europa

Buenas tardes

Les informamos que desde Europa Cristóbal Colón ha sido mandado por los

reyes en busca de nuevas tierras, esperamos que

Cristóbal Colón encuentre las

nuevas tierras, que les han mandado los reyes.

Eso es todo por hoy, hasta la próxima.

Europa

nota informativa:

Buenas tardes...les informamos que desde Europa Cristóbal Colón ha sido mandado por los reyes en busca de nuevas tierras, esperamos que Cristóbal Colón encuentre las nuevas tierras, que les han mandado los reyes. Eso es todo por hoy, hasta la próxima.



simulación e imaginación de hechos históricos:

cambio de hechos

Los alumnos utilizaron la información para recrear una situación diferente; además de comentarles el sentido de causa efecto, haciéndoles notar que cualquier cosa que sucede, un incidente o un efecto sucede por una razón, por una causa y que un efecto puede tener más de una causa, así lo que imaginasen serían varios efectos de dicho incidente histórico, que los haya causado.

lección 1

Tema:

3 niños (los más latosos)

* se les dio el disfraz de Colón que elabore.

* se elaboraron preguntas de simulación, de duda, para que se imaginaran otros sucesos en el tiempo, por ejemplo:

- ¿qué habría pasado si Colón no hubiese llegado a América? etc.

* los niños, propusieron algunas modificaciones al relato:

Cristóbal Colón era de América, fue a buscar trabajo, encontró barcos y trabajo de pescador, fue a pescar al otro lado del río y al regresar vio a una muchacha que le gustó mucho y se casó con ella y luego se fue a pescar al océano.

Si no hubiera descubierto América todos vistieran la misma ropa, no cambiarían las tradiciones que había.

si Cristóbal Colón hubiese llegado a la India y no a América no tendríamos el cochino, el caballo y muchas otras cosas.

Se asignó al alumno, que actuaría posteriormente de Colón.

* Dibuje en el pizarrón con gises de colores un pequeño escenario de la época.

*Un niño actuó situándose en la época y el lugar en el que se desarrollaron los hechos del tema al que se referían.



lección 2

Tema:

Conquista espiritual

3 niñas

* se les dio el disfraz de un fraile que elabore
* se elaboraron preguntas de simulación, de duda para que se imaginaran otros sucesos en el tiempo, por ejemplo:

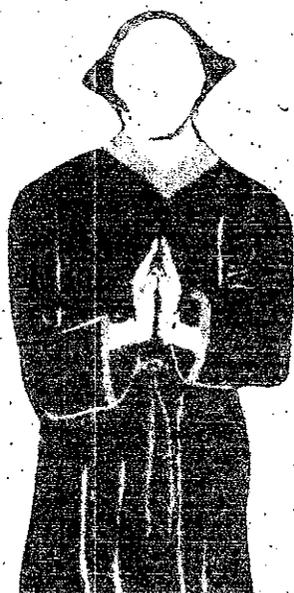
- ¿Cómo sería la vida de los indígenas ahora si no hubiesen venido los frailes?, etc.

* las niñas, propusieron algunas modificaciones al relato:
Si no hubiesen venido frailes como yo, no creeríamos en Cristo y todavía hablaríamos en indígena, no habría iglesias (fueron muy pocas).

Dibuje en el pizarrón con gises de colores un pequeño escenario de la época.

*una niña actuó situándose en la época y el lugar, en el que se desarrollaron los hechos del tema.

* el resto de los niños sólo se reía. Con el fraile sus compañeros de clase dijeron que ellos sabían, que si los frailes no hubiesen llegado no creeríamos en Dios etc, que mejor ellos le hacían, o que ellas se sentarían etc. (hay crítica entre ellos).



cartas a personajes
del pasado

lección 2

Tema:

Colón

2 niños

- * los alumnos utilizaron la información para recrear una situación diferente
- * asumieron la condición su situación social.
- * se ayudo a los niños, preguntandoles ¿qué pensaría un indígena y por qué?

Los niños elaborarán su material escrito y gráfico en un pliego de papel bond cuadrículado:

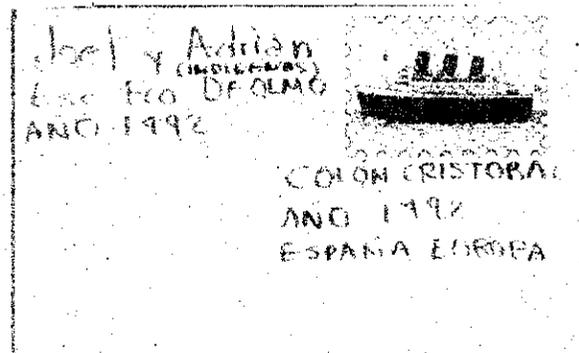
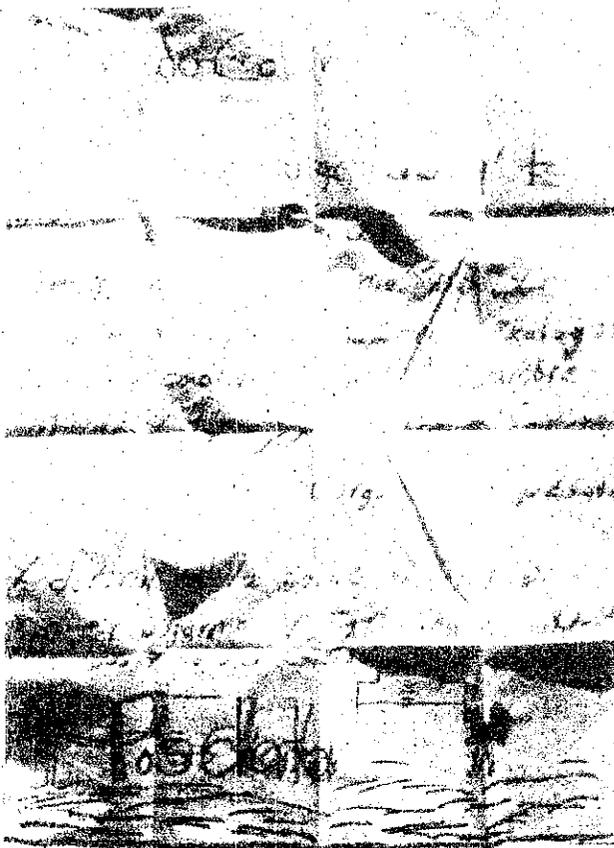
Querido Colón:

Yo soy un indígena que te escribe en la época de 1492, a mi no me gusta que me peguen y me lastimen y tampoco hacerme trabajar mucho y cuando tenga sed

y hambre comer y tomar agua y no pisar mi comida y no cargar cosas pesadas y dormir en la noche y también no empujarme y también no aventarme lodo y no ser esclavo.

Su dibujo proyecta que les quedó muy fijo el hombre trabajando en el sol, la pirámide remite a una escena prehispánica, ya hay la identificación de un lugar.

- * al acabar la carta, hicimos el sobre,
- * por ultimo le pegaron el timbre que yo les di
- * pusimos los datos del sobre:



Remitente: Joel y Adrián,
Esc. Francisco del Olmo,
año 1492
Destinatario
Colón Cristobal
Año 1492
España Europa
Al exponerla la leyeron y explicaron porque le escribían eso...los otros niños no comentaron.



* Los niños dibujaron América de rojo, pues siempre se trabajó de rojo, pero yo ya no se dibujar.

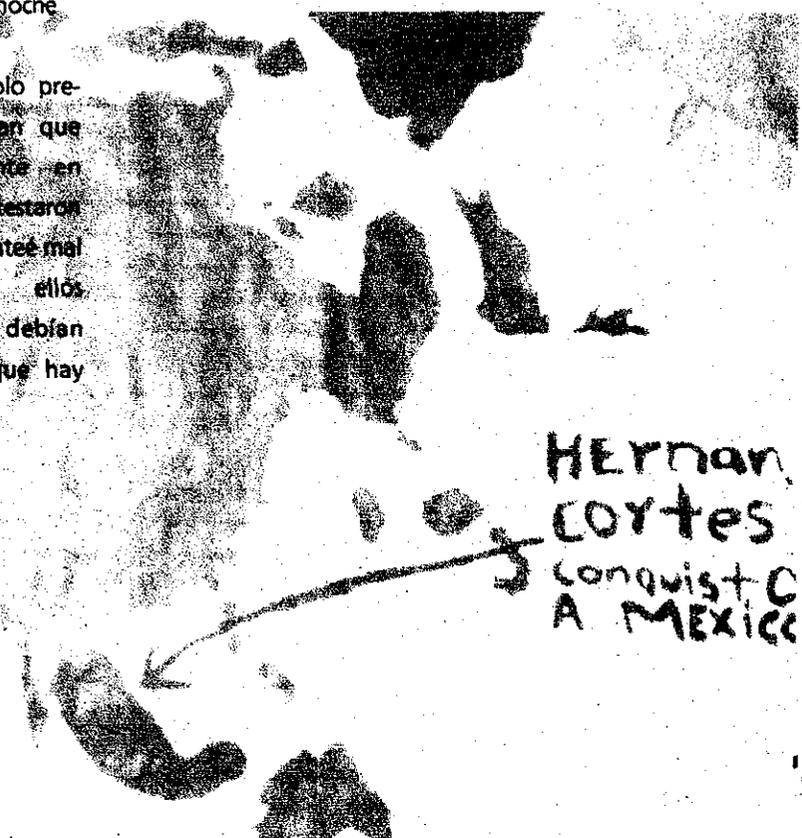
* señalaron México, con verde.

* pusieron una flecha indicando que Hernán Cortés conquistó a México.

* abajo de este mapa dibujaron y pusieron el nombre de los productos que hay en América: trébol, haba, man-

zana, nopales, buey, jitomate, fresa, perro, mamey, calabaza, tomate, ciruela, piña, cacao, sandía, noche buena, etc

En este caso yo solo pretendía que pusieran que había originalmente en América, pero contestaron bien, porque yo planteé mal la pregunta, ellos razonaron que debían poner todo lo que hay ahora en América.



HERNAN
CORTES
CONQUISTO
A MEXICO



historieta del mural

Tema:

Descubrimiento y Conquista

*Los niños analizaron y sintetizaron la información, quedando 5 episodios (Algunas viñetas no les pusieron texto, pero lo explicaron, - se señala en itálicas):

1 Colón descubre América- *colón en su navegancia.*

2 *Colón penso que había llegado a la india.*

3 *llegada de cortés a México-Caída de Tenochtitlan.*

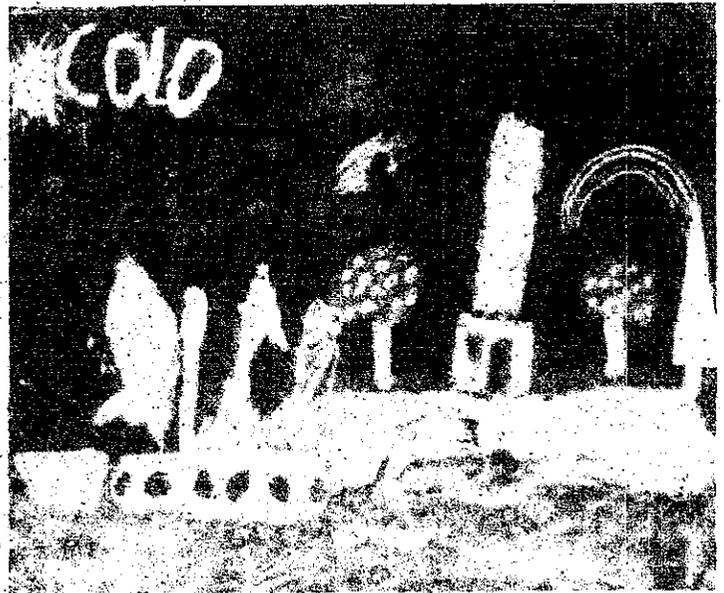
4 *Hernán Cortés, combatió, lucho, recogió minas de oro, tierras, todo eso les quito a los indígenas.*

5 Caída de Tenochtitlan

*en las cartulinas:

*los niños ilustraron la viñeta de la secuencia.

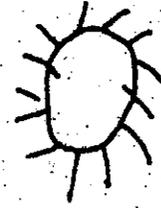
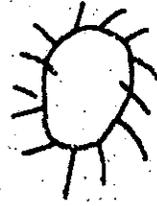
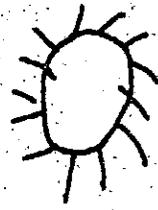
* a cada viñeta le agregaron textos explicativos.



En todos los dibujos representaron bien su texto; identificaron elementos propios de la época, como vestuario y ambientes; pintaban a los españoles vestidos a los indígenas muertos y desnudos, en las carabelas de Colón pusieron la bandera de España, dibujaron a los reyes con corona amarilla de oro, los españoles con su vestuario azul y blanco, combinado, con pantaloncillo, puños, botas y gorro a Colón y sus navegantes de rojo; el poner a Colón siempre de rojo siempre, sirvió para que lo identificaran con este color, al caballo, al rey y a Colón los pusieron juntos, haciendo referencia a que pertenecían a un bando, ajeno a América, la que pintaban con Pirámides.





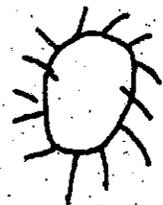


Los resultados de los niños
hacia las actividades con la combinación
del lenguaje simbólico, expresando significados
históricos, el contenido de sus dibujos cumplió los
siguientes propósitos:

- Identificaron las principales épocas del periodo histórico de México, Descubrimiento y conquista, sus características más importantes y su herencia para el México actual.
- Establecieron relaciones entre la historia de México y la de España; en particular entendieron la dominación por parte de los españoles hacia los indígenas, sobre todo su influencia cultural.
- Desarrollaron habilidades para identificar hechos y procesos históricos, tales como causalidad, causa-efecto, cambio y herencia cultural.

Habilidades

- Interpretaron información y fueron capaces de explicar los hechos históricos.



4.3.3 prueba final

Cuestionario aplicado para medir el aspecto cognitivo alcanzado en los niños durante el desarrollo de la unidad. Evaluando también la utilidad y funcionalidad del proyecto.

Descubrimiento y Conquista

Nombre

Tema

•Cristóbal Colón llega a América•

1. ¿Qué es América ?
a) un continente b) un país
2. ¿A que continente llegó Cristobal Colón?
3. ¿Qué frutas y animales había en América?
4. ¿Qué animales y alimentos había en Europa?
5. ¿Porqué Colón buscaba nuevas rutas?
6. ¿Adonde pretendía llegar ?
a) a la India b) a América c) a Europa
7. ¿Qué pasó con los habitantes de América, qué cosas cambiaron en sus vidas?

Tema

•La Conquista de México •

8. ¿Quien era Cortés?
9. ¿que buscaba Cortés ?
10. ¿Qué recibió Cortés de los indígenas?
11. ¿Cómo se llamaba la mujer indígena que estaba entre los regalos que le dieron ?
12. ¿Cortés tuvo alianzas con algunos indígenas? a) si b) no
13. ¿Cortés y sus aliados indígenas, a que pueblo indígena querían derrotar?
a) a los tlascaltecas b) a los aztecas c) a los poblanos
14. ¿Cuando Cortés y sus soldados vieron Tenochtitlan, que pasó?
15. ¿Qué sabes de la noche triste?
16. ¿Qué hizo Cortés para acabar con la ciudad de Tenochtitlan?
17. Después de la derrota de Tenochtitlan, ¿quién gobernó?
18. ¿Qué nombre recibe actualmente la gran Tenochtitlan?
19. ¿Qué frailes llegaron a la Nueva España?
20. ¿Para qué llegaron estos frailes?

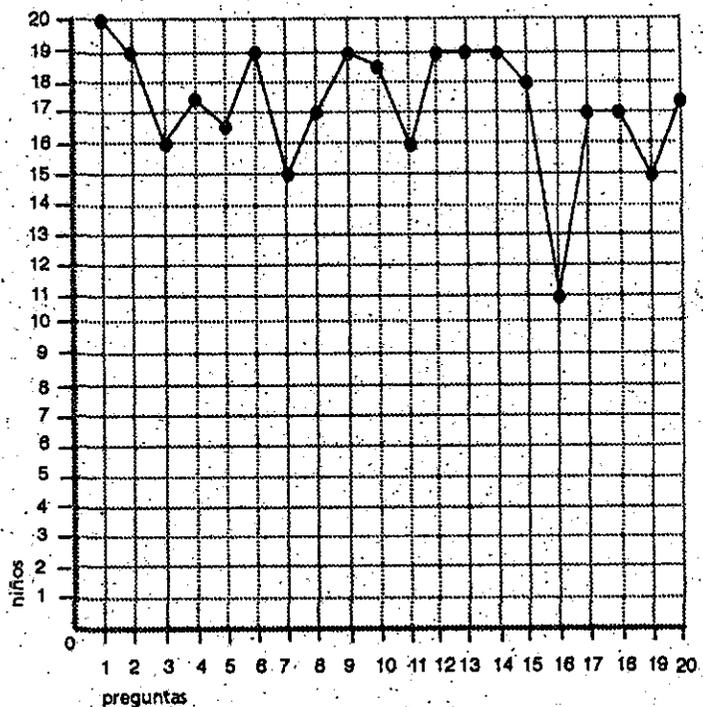
Al configurar el cuestionario se opto por plantear las cuestiones con respuestas abiertas, para ver la capacidad de análisis, inferencia, síntesis y descripción en los niños después de la aplicación del proyecto.



Los resultados de la prueba mostraron que en general hubo un buen aprovechamiento, las calificaciones oscilan entre 8 y 9, aún así hay un buen número de 10 y pocos 7 (2), no hubo reprobados. En las pruebas abiertas donde había que poner respuestas propias los alumnos mostraron explicaciones detalladas, hubo capacidad de análisis y de conclusión, no en la totalidad de los alumnos, pero sí en un buen porcentaje (70%).

Casi un tercio presentó respuestas simples, pero en las preguntas más difíciles o más significativas, contestaban bien, aún los inquietos y latosos y por supuesto en los avanzados sus planteamientos eran muy precisos. Los resultados demostraron mayor aprovechamiento en la mayoría de los niños, aprendieron con los dibujos y sus experiencias prácticas, los motivaban y animaban a saber más.

En sus resultados gráficos se pueden apreciar logros significativos en el aspecto conceptual y formal sobre todo comparado con el primer muestreo de diagnóstico aplicado antes del proyecto, es notable que ya no confunden los períodos, por lo menos en este tema, establecieron la diferencia entre causa-efecto, la secuencialidad y el tiempo pasado.



•Gráfica de respuestas

Los resultados demuestran que tan valioso es utilizar la imagen en la enseñanza de la Historia.

los niños cumplieron los siguientes propósitos:

- identificaron las principales épocas del periodo histórico de México Descubrimiento y conquista, sus características más importantes y su herencia para el mundo actual.
- Entendieron la dominación por parte de los españoles hacia los indígenas, sobre todo su influencia cultural.
- Desarrollaron habilidades para identificar hechos y procesos históricos, tales como causalidad, causa-efecto, cambio y herencia cultural.



Conclusiones

La enseñanza de la Historia en la escuela primaria ha sido *verbalista* y por lo tanto ha sido nula, al alumno no se le enseña, sólo se le informa, recibe datos y más datos que no logra entender ni ordenar; estos problemas comunicativos en el aula encuentran una alternativa en la imagen, pues puede activar y economizar los procesos educativos, con solo adaptarla y optimizarla para que cumpla su función didáctica.

Si admitimos el valor formativo de la imagen en la enseñanza, podemos admitir el rol de la actividad gráfica en la escuela, entendiendo que el carácter de la enseñanza debe tener un carácter creador. Si el maestro puede intruirse para aprovechar el lenguaje gráfico, de acuerdo a los intereses educativos, estará trabajando con espíritu creador, en oposición al maestro que sigue los planes rígidos, perdiendo y limitando la libertad a la escuela activa, a la que debe tener acceso el niño. Si el maestro tiene espíritu creativo, esa capacidad se extenderá a todos los temas de conocimiento.

Dirigir todo tipo de material comunicativo gráfico en la enseñanza permite afianzar el conocimiento, esta imagen debe ser expresiva y sencilla perceptualmente y debe aplicarse con actividades interactivas, en la que se estimule la capacidad creadora del niño, aprovechando las oportunidades que esto le ofrece para ayudar a la clase, a descubrir el conocimiento.

Actualmente el material gráfico para niños no está contextualizado, los libros de historia están diseñados pensando más en adultos que en los niños, tiene muchas ilustraciones, pero su cromática es ocre grisácea y café que psicológicamente son tristes, los niños no aceptan los libros, los rechazan porque no los entienden ni les gustan, pues ni en concepto ni en forma están a su nivel, la configuración de las formas es muy realista para su etapa.

No obstante que el libro presenta esta deficiencia el docente puede y debe crear junto con sus alumnos materiales gráficos que faciliten el aprendizaje de la Historia, apoyadas de las

actividades y de las imágenes del libro de texto, pues conforman una historia y un archivo visual de México, además de que, las actividades que plantea promueven la escuela activa y el aprendizaje significativo, el cuál puede reforzarse con el material didáctico gráfico.

La palabra es el instrumento para transmitir la experiencia histórica de la humanidad sin embargo no es suficientemente explícita ni expresiva para que comprenda el niño, en estas condiciones es cuando las imágenes permiten favorecer¹²¹ la comprensión de los conceptos: espacio, tiempo, secuencialidad, causa, efecto, conceptos difíciles de asimilar para un niño de 10 años, pero que han sido fácilmente comprendidos a partir de imágenes. En el proceso de aprendizaje el individuo atraviesa por una serie de fases que implican ciertos niveles en su desarrollo, en todos estos niveles las imágenes facilitan el conocimiento; acentuándose más en la etapa infantil pues ésta es un medio de comunicación y representación del mundo que se encuentra en todas partes, pues nuestra cultura es en su mayoría visual.



El desarrollo potencial del niño abarca actividades motrices e intelectuales, hay que desarrollar estas áreas de desarrollo, fomentar y enriquecer el pensamiento visual para impulsar una expresión gráfica por medio del lenguaje gráfico; así enriquecemos el aprendizaje y creamos en los niños desde pequeños una cultura gráfica; el uso de materiales y actividades gráficas constituyen un desafío para el niño y contribuyen a su bienestar integral, que ayuda a la apreciación del conocimiento y el arte.

El arte estimula el pensamiento creador, los psicólogos identifican en él rasgos, como la curiosidad, la intuición, la flexibilidad, la capacidad para analizar sintetizar y formular juicios de valor.

El lenguaje gráfico, puede estar al servicio de la educación, para significar conceptos, las imágenes tienen un significado, propio del objeto o el fenómeno que representan. Con medios gráficos el niño puede comprender el significado de las cosas. Las sensaciones que le causa observar las imágenes fijan en su mente las ideas, la observación dirige el intelecto del niño, y observa todo activamente.

La imagen tiene un carácter emotivo, que se explica por la vía estética de la percepción, influencia recíproca entre objeto-contexto. En una imagen y sobre todo en los niños puede interesarles más su aspecto, que su contenido,

porque atiende más al impacto estético que al del conocimiento; busca más lo emotivo que lo conceptual. Pero esto puede ser el gancho para que atienda y considere el otro aspecto por medio de la curiosidad o la necesidad de atender, inversamente, el concepto frente a lo emotivo, descubre en lo conceptual un conocimiento gracias a la presencia de lo emotivo.

La escuela debe acostumbrarse a la manipulación de la imagen, para que le posibilite la enseñanza del conocimiento y constituya con el alumno un método de integración con el conocimiento, para crear en ellos una cultura de imágenes que lo integre a la educación como un material de apoyo, aplicado con actividades prácticas y dinámicas que puedan servir como base para la planeación del plan anual de trabajo.



La imagen gráfica como material didáctico cumple con los propósitos de todo material didáctico:

- Vincula la teoría con la práctica
- Promueve la crítica del estudiante
- Orienta el aprendizaje a la resolución de problemas y no a la acumulación de información.
- Estimula en los alumnos la autodisciplina necesaria que les permite conducir su educación y hacer de esta un proceso permanente y autodidacta.

Los niños alcanzan un mejor rendimiento cuando se les permite explicar gráficamente lo que entienden, encuentran una relación experimental con el conocimiento, lo refuerzan en la práctica, utilizando todas sus capacidades, adecuándolas a sus funciones, pues desarrollan sus dibujos por medio

de la función semiótica, manifestando sus capacidades de no expresar directamente un objeto, sino a través de elementos plásticos que lo sustituyen, que lo representan, el niño interpreta y comunica su realidad a través de códigos elaborados de acuerdo a su propia experiencia icónica; la escuela al ofrecerles imágenes para ampliar su archivo visual, su asimilación, interpretación y proyección icónica es más completa y rica.

Con el dibujo el niño es capaz de representar su realidad, encuentra en el dibujo un placer que le permite expresarse y experimentar, el niño dibuja las características del objeto más significativas, las que le causaron más impacto, en su reproducción de la realidad aproxima el significante al significado. La expresión del yo a través de medios artísticos es un impulso profundamente arraigado en la personalidad del niño. Así como se valoran otras áreas de estudio, por sus contribuciones individuales al desarrollo integral del niño, también asignemosle valor a las actividades artísticas, que contribuyen también a su formación. O bien utilizar el arte como medio natural para estudiar otras áreas.

El niño es en esencia creador, vive de acuerdo a sus sentidos, los niños utilizan estímulos sensoriales como punto de partida en su actividad intelectual y emocional, vive con sus sentidos, mira por el gusto de ver, toca por el gusto de palpar, simplemente siente por el gusto implícito de sentir.

El dibujo contribuye significativamente al desarrollo del niño porque al dibujar, profundiza el conocimiento utilizando sus sentidos, afina su capacidad de observación, por medio de la experimentación activa y directa.

Los niños dedican más tiempo al dibujo que a otras actividades, en parte a causa de que representa una actividad fácil y directa, por lo que parece ser una de las artes más expresivas. El proyecto logró comprobar que el uso de la imagen fomenta las actividades plásticas y fortalece la escuela activa; logrando la libre expresión del niño, permite una sensibilización artística y expresiva en el niño, promoviendo además la educación artística.



Es importante tomar en cuenta las repercusiones pedagógicas de la imagen; en su papel emotivo coincide con el primer planteamiento del Autoestructuralismo: que el sujeto cognoscente cuenta con la motivación necesaria, pues al verla crea en él un impacto visual estético y el deseo de corroborar en una imagen la ilusión de realidad que mira, despierta su imaginación cuando la compara, crea e interactúa en ese mundo representado; esta representación gráfica paulatinamente adquiere el carácter de comunicación, de intercambio de mensajes entre el conocimiento y el niño. Este paso crea las representaciones y figuraciones que adquieren consistencia en la imitación diferida del niño, en sus interpretaciones de lo que ven, la emoción comunicada tiene la relación entre significante y significado, que es el primer paso del proceso representacional. El pensamiento se vincula con aspectos emotivos, afectivos con los cuáles se establece un discurso. El niño crea imágenes en términos de ideas, sobre la base de la observación; la memoria, las ideas y la imaginación, son los ingredientes básicos de la composición significativa.

El método pedagógico de autoestructuración basa su labor en la conceptualización del conocimiento, como un sistema de representaciones del mundo, no hay conocimiento sin elaboración experimental; por lo tanto la producción gráfica del niño le permite experimentar plásticamente y visualmente el conocimiento, pues no solo lo registra sino lo interpreta, después de asimilarlo.

Los fundamentos del Autoestructuralismo coinciden con la imagen, inciden en la mente basados en la observación, que lleva a la invención, constituyendo las ideas que concretiza y posteriormente expresa. Las imágenes pueden desarrollar y construir respuestas a los niños en su aprendizaje, aplicándolas de acuerdo a su nivel, la constante sucesión de experiencias visuales, transforman las construcciones del niño.

En el aprendizaje por medio de imágenes, primero conocemos por los sentidos, para finalmente llegar al razonamiento, el ojo permite observar, observar una imagen, que lleva a una sensación, a un juicio y todo conjuntado al razonamiento y por lo tanto al conocimiento (pensamiento visual). El sujeto cognoscente, vuelve al sujeto que percibe, el objeto del conocimiento, la relación cognoscitiva es una relación entre el sujeto y el objeto, al igual que en el Autoestructuralismo, el sujeto es el creador de la realidad. La imagen permitió que el conocimiento histórico fuesen mensajes realmente comunicativos, que el niño creara conceptos históricos a partir de sus observaciones y su actividad gráfica dejando de ser una comunicación solo informativa; utilizar la imagen en la escuela es básico para solucionar problemas educativos; podemos empezar enseñando a los alumnos a percibir y a emitir mensajes estructurados con imágenes, pues la actividad simbólica (noción de forma) es propia de las funciones humanas, encuentra por sí misma el conocimiento disponiendo de elementos gráficos (segundo y tercer planteamiento autoestructuralista). Si necesitamos comunicar algo con cualquier tipo de lenguaje debemos contextualizar su circulación, reproducción, técnica, contenido y forma, puesto que los símbolos (musical, gráfico, lingüístico, etc) no se crearon ni existen aisladamente, están determinados y son producto de un



contexto social, el cual determina sus características materiales, conceptuales y formales. Al realizar material para niños, hay que ser niños crear una imagen que represente un mundo infantil. El niño requiere de imágenes sencillas, estéticamente muy atractivas, llenas de color, figurativas y sobre todo que su conformación coincida con el nivel psicomotriz por el que pasa. La imagen más apropiada para niños de 6 a 12 años son principalmente formas y conceptos originales, llamativos e interactivos; formatos grandes, materiales en relieve a los que se les pueda mover algo, pegarles algo, pintarles, agregarles, quitarles, etc. Utilizar contrastes, estos crean un impacto visual basado en la atracción de elementos no armónicos, porque no coinciden exactamente a nuestros esquemas culturales. Nuestra composición aun dentro de sus variantes debe tener unidad, para que el niño unifique las formas y los conceptos sin ninguna distracción, a veces es necesario usar algún acento en forma o color para resaltar o marcar un concepto.

La sencillez y economía en las formas es básica para la asimilación e interpretación de los conceptos, las formas abstractas, rebuscadas o muy realistas son rechazadas por los niños al no comprenderlas, deben ser muy figurativas y redundantes.

La tipografía debe ser sencilla si quiere que se lea, con patines pues estos dan secuencialidad al texto, podemos hacer empleo de la tipografía creativa, usarla como forma no como texto, como mancha o como acento, utilizar cierta fuente que remita a la época, al lugar al concepto del que se habla.

El color es fundamental en las imágenes para niños, su poder más evidente es la atracción los colores luminosos motivan estéticamente, los atributos del color en la actividad gráfica contribuyen en la capacidad creadora del niño, no necesitamos todas las variedades cromáticas, los niños adquieren el sentimiento del color, no por el conocimiento de las escala o diagramas cromáticos, sino por medio de la práctica constante y consciente.

A los niños les gustan las imágenes con colores claros, puros y vivaces. Con el azul, rojo, amarillo, naranja, verde y violeta podemos hacer buenas composiciones, utilizando contrastes de colores podemos crear sensaciones de excitación, pueden ser muy llamativos, pero hay que cuidar donde y como los aplicamos de acuerdo a nuestro propósito. Aun para niños mayores el estilo en plastas, del color es básico, si queremos que haya una decodificación rápida y práctica, los volúmenes o las texturas raras llegan a confundir. Delinear las figuras, sobre todo con negro resalta la figura y la define mucho más las formas. Para representar un hecho histórico no hay mas que valernos de la imagen narrativa, pues esta permite al espectador percibir sensaciones de tiempo, espacio y secuencialidad. El espacio se representa y percibe describiendo en la imagen un lugar tridimensional semejante al real, en el que la configuración de los elementos plásticos pueden dar sensaciones de perspectiva, cercanía, lejanía o que nos muestran paisajes escenarios de todo tipo de lugares, siempre contextualizando utilizando signos que remitan y signifiquen lo que se quiere plasmar.

La secuencialidad se expresa por medio de la yuxtaposición de imágenes, una secuencia con orden de acontecimientos, la construcción imaginaria de un hecho, que libera un sentido de tiempo, el que podemos reafirmar agregando fechas proyectando un suceso situado en un tiempo y un espacio.



Reforzar un concepto con imágenes logra un impacto en el niño, constituyendo el vínculo entre lo visual y lo social guiando el pensamiento. Reconocer el mundo en una imagen produce un placer que nace de una satisfacción psicológica en el reencuentro de una experiencia visual en una imagen. El reconocimiento que permite la imagen implica un conocimiento, y un reconocimiento y una asimilación que van con las expectativas del espectador, a costa de transformarlas o de crear otras. Por medio de la actividad plástica los niños aprendieron significativamente, guiando su actividad a partir de su observación, reconocieron una realidad histórica que representaron, no literalmente, sino interpretada.

En las representaciones de los niños se ve que ellos han sobrepasado la barrera de reproducir tal como son las cosas; la imagen puede representar cualquier cosa caracterizándola adecuadamente, pero no por eso debemos obviar las representaciones de un concepto o una idea, proyectar un discurso gráfico que corresponda literalmente a la realidad como una fotografía, hay que experimentar con este lenguaje sobre todo si es para niños y más aun si así podemos enriquecer y experimentar al comunicarnos, tomar elementos visuales de la época, del lugar, del personaje, de la idea o concepto, que vayan formando un juicio gráfico de esa cosa representada, no hay que llegar sólo a la evocación literal de la representación, al estereotipo de esta, sino enriquecer el lenguaje con elementos visuales que redunden y contrasten nuestra idea, además de que estaríamos atentando contra su inteligencia al pensar que no entienden las variaciones del objeto en su reproducción gráfica, pues la constancia perceptiva fundamentada por nuestros esquemas culturales, esta en constante comparación con lo que hemos visto y lo que vemos permitiéndonos reconocer el objeto por sus rasgos representativos.

Con la observación activa y la actividad gráfica el niño aprendió a disponer y desplegar sus materiales de un modo organizado, manipulando el espacio y los materiales para expresar sus ideas, en el periódico mural y las historietas, adquirió el conocimiento de las formas básicas al dibujar y pintar, aprendió a preparar carteles sencillos y sobre todo sintetizó y asimiló el conocimiento, por lo que posteriormente lo expreso.

Los niños al estar en contacto con imágenes gráficas enriquecen su archivo visual, crean imágenes mentales, que manifiestan en sus creaciones plásticas, la representación gráfica permite al niño la asimilación del bagaje cultural, permite una relación educativa entre este y su mundo, entre el mundo visual y su intelecto; el contacto con colores, texturas, formas, espacios etc. logran en forma sistematizada y organizada la adaptación y aprendizaje en el niño. Al comparar las producciones realizadas antes del proyecto con las posteriores, se observó que

aquellos niños que reflejaban una pobreza en conceptualización y representación gráfica crearon un lenguaje visual y gráfico superior al que tenían. En esta etapa del desarrollo de la expresión del niño, en general consiste en la unión de símbolos para crear diversos tipos de situaciones ambientales, el niño comprende que en el mundo existe una relación de los objetos con los hechos y el problema que afronta es representar lo que entiende, buscando un medio personal de expresión, en el que describe las relaciones entre los símbolos y el medio, así al obtener dicho medio de expresión el niño activa todas sus capacidades reflexivas. Demostrándose la interacción entre el pensamiento visual y gráfico desarrollado por la actividad plástica.

En términos plásticos el niño tiene un deseo de conocer los problemas relacionados con el espacio, la proporción y la relación de un objeto con su propia estructura básica, realiza formas estereotipadas como las líneas de base, la línea del horizonte, el sol dotado de radios y figuras inmóviles. Hacen un examen comparativo de las imágenes, entrenando la percepción del color y el estilo, constituyendo un juego visual.

En esta etapa de realismo, sus percepciones son todavía relativamente ingenuas, pero el propio niño procura disimular su ingenuidad artística. Retomaron las formas que veían, los colores, incluso los acomodos, pero de acuerdo a lo que querían expresar, su archivo visual se enriqueció con las imágenes y posteriormente tuvieron mayores elementos de expresión, pues no registraron literalmente la información sino la confrontaron con sus propias informaciones enriqueciendo sus dibujos.

La escuela debe conceder al dibujo, a la pintura a la manualización y a toda actividad plástica la importancia que tiene por su influencia directa en el desarrollo mental



del niño, desarrolla y enriquece su atención, su observación, su equilibrio, el niño es creador por instinto y limitarle el conocimiento artístico es minimizar su visión del arte. El período de arte es un momento de descubrimiento el niño crea impulsado por su curiosidad y por la mera alegría de trabajar, es su actividad creadora en la que las ideas cobran vida. Este impulso innato del niño hacia el arte, el que lo mueve a representar las cosas, a dar forma a sus expresiones, a sus más íntimos sentimientos se remonta a la época en que el hombre talló el primer símbolo en el muro de su cueva. Es posible que su espíritu artístico se haya mezclado con el rito o con el instinto de supervivencia. En la escuela se debe fomentar en el niño este impulso instintivo a expresar algo de sí mismo, con el objetivo de que pueda realizarse como individuo. El aprendizaje de nuevas técnicas enriquece su personalidad y estimula su creatividad, además de la formación científica, la educación artística es un factor de una cultura general. La educación a través del arte permite elevar el nivel de las sensaciones estéticas logrando el desarrollo integral del niño; el medio evoluciona, la escuela debe adaptarse a las nuevas categorías debe crear nuevos métodos en función a las exigencias del momento, el educador tiene que dirigirse al

interés
del alumno, despertando en él, el
verdadero sentido de la cultura, apartándose de
toda enseñanza formalista y no operativa.
Deben buscarse las funciones inherentes del medio para lograr
una comunicación y una educación cultural de más impacto, aplicar
los medios en toda su capacidad para que se realicen adecuadamente sus
funciones.

Otro aspecto importante dentro de la sistematización de la educación, es enseñarle el conocimiento al niño de una forma menos rígida, dejando al niño que se exprese dentro de su singular forma de ser y de ver al mundo, no limitarlo a un mundo adulto. Ni tampoco a un mundo visual adulto o falto de imágenes.

Hay que desarrollar una actitud analítica y crítica frente a las imágenes, porque el conocimiento no sólo puede transmitirse a través del lenguaje escrito o hablado; la imagen cumple un importante papel en las transmisiones comunicacionales del mundo, las imágenes generan un conocimiento individual, autoconstrucción del sujeto que reelabora el lenguaje gráfico. Al igual que la didáctica permite aprender y enseñar más rápido y mejor.



Conclusiones

La enseñanza de la Historia en la escuela primaria ha sido verbalista y por lo tanto ha sido nula, al alumno no se le enseña, sólo se le informa, recibe datos y más datos que no logra entender ni ordenar; estos problemas comunicativos en el aula encuentran una alternativa en la imagen, pues puede activar y economizar los procesos educativos, con solo adaptarla y optimizarla para que cumpla su función didáctica.

Si admitimos el valor formativo de la imagen en la enseñanza, podemos admitir el rol de la actividad gráfica en la escuela, entendiendo que el carácter de la enseñanza debe tener un carácter creador. Si el maestro puede intruírse para aprovechar el lenguaje gráfico, de acuerdo a los intereses educativos, estará trabajando con espíritu creador, en oposición al maestro que sigue los planes rígidos, perdiendo y limitando la libertad a la escuela activa, a la que debe tener acceso el niño. Si el maestro tiene espíritu creativo, esa capacidad se extenderá a todos los temas de conocimiento.

Dirigir todo tipo de material comunicativo gráfico en la enseñanza permite afianzar el conocimiento, esta imagen debe ser expresiva y sencilla perceptualmente y debe aplicarse con actividades interactivas, en la que se estimule la capacidad creadora del niño, aprovechando las oportunidades que esto le ofrece para ayudar a la clase, a descubrir el conocimiento.

Actualmente el material gráfico para niños no está contextualizado, los libros de historia están diseñados pensando más en adultos que en los niños, tiene muchas ilustraciones, pero su cromática es ocre grisácea y café que psicológicamente son tristes, los niños no aceptan los libros, los rechazan porque no los entienden ni les gustan, pues ni en concepto ni en forma están a su nivel, la configuración de las formas es muy realista para su etapa.

No obstante que el libro presenta esta deficiencia el docente puede y debe crear junto con sus alumnos materiales gráficos que faciliten el aprendizaje de la Historia, apoyadas de las

actividades y de las imágenes del libro de texto, pues conforman una historia y un archivo visual de México, además de que, las actividades que plantea promueven la escuela activa y el aprendizaje significativo, el cuál puede reforzarse con el material didáctico gráfico.

La palabra es el instrumento para transmitir la experiencia histórica de la humanidad sin embargo no es suficientemente explícita ni expresiva para que comprenda el niño, en estas condiciones es cuando las imágenes permiten favorecer¹²¹ la comprensión de los conceptos: espacio, tiempo, secuencialidad, causa, efecto, conceptos difíciles de asimilar para un niño de 10 años, pero que han sido fácilmente comprendidos a partir de imágenes. En el proceso de aprendizaje el individuo atraviesa por una serie de fases que implican ciertos niveles en su desarrollo, en todos estos niveles las imágenes facilitan el conocimiento; acentuándose más en la etapa infantil pues ésta es un medio de comunicación y representación del mundo que se encuentra en todas partes, pues nuestra cultura es en su mayoría visual.



El desarrollo potencial del niño abarca actividades motrices e intelectuales, hay que desarrollar estas áreas de desarrollo, fomentar y enriquecer el pensamiento visual para impulsar una expresión gráfica por medio del lenguaje gráfico; así enriquecemos el aprendizaje y creamos en los niños desde pequeños una cultura gráfica; el uso de materiales y actividades gráficas constituyen un desafío para el niño y contribuyen a su bienestar integral, que ayuda a la apreciación del conocimiento y el arte.

El arte estimula el pensamiento creador, los psicólogos identifican en él rasgos, como la curiosidad, la intuición, la flexibilidad, la capacidad para analizar sintetizar y formular juicios de valor.

El lenguaje gráfico, puede estar al servicio de la educación, para significar conceptos, las imágenes tienen un significado, propio del objeto o el fenómeno que representan. Con medios gráficos el niño puede comprender el significado de las cosas. Las sensaciones que le causa observar las imágenes fijan en su mente las ideas, la observación dirige el intelecto del niño, y observa todo activamente.

La imagen tiene un carácter emotivo, que se explica por la vía estética de la percepción, influencia recíproca entre objeto-contexto. En una imagen y sobre todo en los niños puede interesarles más su aspecto, que su contenido,

porque atiende más al impacto estético que al del conocimiento; busca más lo emotivo que lo conceptual. Pero esto puede ser el gancho para que atienda y considere el otro aspecto por medio de la curiosidad o la necesidad de atender, inversamente, el concepto frente a lo emotivo, descubre en lo conceptual un conocimiento gracias a la presencia de lo emotivo.

La escuela debe acostumbrarse a la manipulación de la imagen, para que le posibilite la enseñanza del conocimiento y constituya con el alumno un método de integración con el conocimiento, para crear en ellos una cultura de imágenes que lo integre a la educación como un material de apoyo, aplicado con actividades prácticas y dinámicas que puedan servir como base para la planeación del plan anual de trabajo.



La imagen gráfica como material didáctico cumple con los propósitos de todo material didáctico:

- Vincula la teoría con la práctica
- Promueve la crítica del estudiante
- Orienta el aprendizaje a la resolución de problemas y no a la acumulación de información.
- Estimula en los alumnos la autodisciplina necesaria que les permite conducir su educación y hacer de esta un proceso permanente y autodidacta.

Los niños alcanzan un mejor rendimiento cuando se les permite explicar gráficamente lo que entienden, encuentran una relación experimental con el conocimiento, lo refuerzan en la práctica, utilizando todas sus capacidades, adecuándolas a sus funciones, pues desarrollan sus dibujos por medio

de la función semiótica, manifestando sus capacidades de no expresar directamente un objeto, sino a través de elementos plásticos que lo sustituyen, que lo representan, el niño interpreta y comunica su realidad a través de códigos alabórados de acuerdo a su propia experiencia icónica; la escuela al ofrecerles imágenes para ampliar su archivo visual, su asimilación, interpretación y proyección icónica es más completa y rica.

Con el dibujo el niño es capaz de representar su realidad, encuentra en el dibujo un placer que le permite expresarse y experimentar, el niño dibuja las características del objeto más significativas, las que le causaron más impacto, en su reproducción de la realidad aproxima el significante al significado. La expresión del yo ¹²³ a través de medios artísticos es un impulso profundamente arraigado en la personalidad del niño. Así como se valoran otras áreas de estudio, por sus contribuciones individuales al desarrollo integral del niño, también asignemosle valor a las actividades artísticas, que contribuyen también a su formación. O bien utilizar el arte como medio natural para estudiar otras áreas.

El niño es en esencia creador, vive de acuerdo a sus sentidos, los niños utilizan estímulos sensoriales como punto de partida en su actividad intelectual y emocional, vive con sus sentidos, mira por el gusto de ver, toca por el gusto de palpar, simplemente siente por el gusto implícito de sentir.

El dibujo contribuye significativamente al desarrollo del niño porque al dibujar, profundiza el conocimiento utilizando sus sentidos, afina su capacidad de observación, por medio de la experimentación activa y directa.

Los niños dedican más tiempo al dibujo que a otras actividades, en parte a causa de que representa una actividad fácil y directa, por lo que parece ser una de las artes más expresivas. El proyecto logro comprobar que el uso de la imagen fomenta las actividades plásticas y fortalece la escuela activa; logrando la libre expresión del niño, permite una sencibilización artística y expresiva en el niño, promoviendo además la educación artística.



Es importante tomar en cuenta las repercusiones pedagógicas de la imagen; en su papel emotivo coincide con el primer planteamiento del Autoestructuralismo: que el sujeto cognoscente cuenta con la motivación necesaria, pues al verla crea en él un impacto visual estético y el deseo de corroborar en una imagen la ilusión de realidad que mira, despierta su imaginación cuando la compara, crea e interactúa en ese mundo representado; esta representación gráfica paulatinamente adquiere el carácter de comunicación, de intercambio de mensajes entre el conocimiento y el niño. Este paso crea las representaciones y figuraciones que adquieren consistencia en la imitación diferida del niño, en sus interpretaciones de lo que ven, la emoción comunicada tiene la relación entre significante y significado, que es el primer paso del proceso representacional. El pensamiento se vincula con aspectos emotivos, afectivos con los cuáles se establece un discurso. El niño crea imágenes en términos de ideas, sobre la base de la observación; la memoria, las ideas y la imaginación, son los ingredientes básicos de la composición significativa.

El método pedagógico de autoestructuración basa su labor en la conceptualización del conocimiento, como un sistema de representaciones del mundo, no hay conocimiento sin elaboración experimental; por lo tanto la producción gráfica del niño le permite experimentar plásticamente y visualmente el conocimiento, pues no solo lo registra sino lo interpreta, después de asimilarlo.

Los fundamentos del Autoestructuralismo coinciden con la imagen, inciden en la mente basados en la observación, que lleva a la invención, constituyendo las ideas que concretiza y posteriormente expresa. Las imágenes pueden desarrollar y construir respuestas a los niños en su aprendizaje, aplicándolas de acuerdo a su nivel, la constante sucesión de experiencias visuales, transforman las construcciones del niño.

En el aprendizaje por medio de imágenes, primero conocemos por los sentidos, para finalmente llegar al razonamiento, el ojo permite observar, observar una imagen, que lleva a una sensación, a un juicio y todo conjuntado al razonamiento y por lo tanto al conocimiento (pensamiento visual). El sujeto cognoscente, vuelve al sujeto que percibe, el objeto del conocimiento, la relación cognoscitiva es una relación entre el sujeto y el objeto, al igual que en el Autoestructuralismo, el sujeto es el creador de la realidad. La imagen permitió que el conocimiento histórico fuesen mensajes realmente comunicativos, que el niño creara conceptos históricos a partir de sus observaciones y su actividad gráfica dejando de ser una comunicación solo informativa; utilizar la imagen en la escuela es básico para solucionar problemas educativos; podemos empezar enseñando a los alumnos a percibir y a emitir mensajes estructurados con imágenes, pues la actividad simbólica (noción de forma) es propia de las funciones humanas, encuentra por sí misma el conocimiento disponiendo de elementos gráficos (segundo y tercer planteamiento autoestructuralista). Si necesitamos comunicar algo con cualquier tipo de lenguaje debemos contextualizar su circulación, reproducción, técnica, contenido y forma, puesto que los símbolos (musical, gráfico, lingüístico, etc) no se crearon ni existen aisladamente, están determinados y son producto de un



contexto social, el cual determina sus características materiales, conceptuales y formales. Al realizar material para niños, hay que ser niños crear una imagen que represente un mundo infantil. El niño requiere de imágenes sencillas, estéticamente muy atractivas, llenas de color, figurativas y sobre todo que su conformación coincida con el nivel psicomotriz por el que pasa. La imagen más apropiada para niños de 6 a 12 años son principalmente formas y conceptos originales, llamativos e interactivos; formatos grandes, materiales en relieve a los que se les pueda mover algo, pegarles algo, pintarles, agregarles, quitarles, etc. Utilizar contrastes, estos crean un impacto visual basado en la atracción de elementos no armónicos, porque no coinciden exactamente a nuestros esquemas culturales. Nuestra composición aun dentro de sus variantes debe tener unidad, para que el niño unifique las formas y los conceptos sin ninguna distracción, a veces es necesario usar algún acento en forma o color para resaltar o marcar un concepto.

La sencillez y economía en las formas es básica para la asimilación e interpretación de los conceptos, las formas abstractas, rebuscadas o muy realistas son rechazadas por los niños al no comprenderlas, deben ser muy figurativas y redundantes.

La tipografía debe ser sencilla si quiere que se lea, con patines pues estos dan secuencialidad al texto, podemos hacer empleo de la tipografía creativa, usarla como forma no como texto, como mancha o como acento, utilizar cierta fuente que remita a la época, al lugar al concepto del que se habla.

El color es fundamental en las imágenes para niños, su poder más evidente es la atracción los colores luminosos motivan estéticamente, los atributos del color en la actividad gráfica contribuyen en la capacidad creadora del niño, no necesitamos todas las variedades cromáticas, los niños adquieren el sentimiento del color, no por el conocimiento de las escala o diagramas cromáticos, sino por medio de la práctica constante y consciente.

125

A los niños les gustan las imágenes con colores claros, puros y vivaces. Con el azul, rojo, amarillo, naranja, verde y violeta podemos hacer buenas composiciones, utilizando contrastes de colores podemos crear sensaciones de excitación, pueden ser muy llamativos, pero hay que cuidar donde y como los aplicamos de acuerdo a nuestro propósito. Aun para niños mayores el estilo en plastia, del color es básico, si queremos que haya una decodificación rápida y práctica, los volúmenes o las texturas raras llegan a confundir. Delinear las figuras, sobre todo con negro resalta la figura y la define mucho más las formas. Para representar un hecho histórico no hay mas que valernos de la imagen narrativa, pues esta permite al espectador percibir sensaciones de tiempo, espacio y secuencialidad. El espacio se representa y percibe describiendo en la imagen un lugar tridimensional semejante al real, en el que la configuración de los elementos plásticos pueden dar sensaciones de perspectiva, cercanía, lejanía o que nos muestran paisajes escenarios de todo tipo de lugares, siempre contextualizando utilizando signos que remitan y signifiquen lo que se quiere plasmar.

La secuencialidad se expresa por medio de la yuxtaposición de imágenes, una secuencia con orden de acontecimientos, la construcción imaginaria de un hecho, que libera un sentido de tiempo, el que podemos reafirmar agregando fechas proyectando un suceso situado en un tiempo y un espacio.



Reforzar un concepto con imágenes logra un impacto en el niño, constituyendo el vínculo entre lo visual y lo social guiando el pensamiento. Reconocer el mundo en una imagen produce un placer que nace de una satisfacción psicológica en el reencuentro de una experiencia visual en una imagen. El reconocimiento que permite la imagen implica un conocimiento, y un reconocimiento y una asimilación que van con las expectativas del espectador, a costa de transformarlas o de crear otras. Por medio de la actividad plástica los niños aprendieron significativamente, guiando su actividad a partir de su observación, reconocieron una realidad histórica que representaron, no literalmente, sino interpretada.

En las representaciones de los niños se ve que ellos han sobrepasado la barrera de reproducir tal como son las cosas; la imagen puede representar cualquier cosa caracterizándola adecuadamente, pero no por eso debemos obviar las representaciones de un concepto o una idea, proyectar un discurso gráfico que corresponda literalmente a la realidad como una fotografía, hay que experimentar con este lenguaje sobre todo si es para niños y más aun si así podemos enriquecer y experimentar al comunicarnos, tomar elementos visuales de la época, del lugar, del personaje, de la idea o concepto, que vayan formando un juicio gráfico de esa cosa representada, no hay que llegar sólo a la evocación literal de la representación, al estereotipo de esta, sino enriquecer el lenguaje con elementos visuales que redunden y contrasten nuestra idea, además de que estaríamos atentando contra su inteligencia al pensar que no entienden las variaciones del objeto en su reproducción gráfica, pues la constancia perceptiva fundamentada por nuestros esquemas culturales, esta en constante comparación con lo que hemos visto y lo que vemos permitiéndonos reconocer el objeto por sus rasgos representativos.

Con la observación activa y la actividad gráfica el niño aprendió a disponer y desplegar sus materiales de un modo organizado, manipulando el espacio y los materiales para expresar sus ideas, en el periódico mural y las historietas, adquirió el conocimiento de las formas básicas al dibujar y pintar, aprendió a preparar carteles sencillos y sobre todo sintetizó y asimiló el conocimiento, por lo que posteriormente lo expresó.

Los niños al estar en contacto con imágenes gráficas enriquecen su archivo visual, crean imágenes mentales, que manifiestan en sus creaciones plásticas, la representación gráfica permite al niño la asimilación del bagaje cultural, permite una relación educativa entre este y su mundo, entre el mundo visual y su intelecto; el contacto con colores, texturas, formas, espacios etc. logran en forma sistematizada y organizada la adaptación y aprendizaje en el niño. Al comparar las producciones realizadas antes del proyecto con las posteriores, se observó que

aquellos niños que reflejaban una pobreza en conceptualización y representación gráfica crearon un lenguaje visual y gráfico superior al que tenían. En esta etapa del desarrollo de la expresión del niño, en general consiste en la unión de símbolos para crear diversos tipos de situaciones ambientales, el niño comprende que en el mundo existe una relación de los objetos con los hechos y el problema que afronta es representar lo que entiende, buscando un medio personal de expresión, en el que describe las relaciones entre los símbolos y el medio, así al obtener dicho medio de expresión el niño activa todas sus capacidades reflexivas. Demostrándose la interacción entre el pensamiento visual y gráfico desarrollado por la actividad plástica.

En términos plásticos el niño tiene un deseo de conocer los problemas relacionados con el espacio, la proporción y la relación de un objeto con su propia estructura básica, realiza formas estereotipadas como las líneas de base, la línea del horizonte, el sol dotado de radios y figuras inmóviles. Hacen un examen comparativo de las imágenes, entrenando la percepción del color y el estilo, constituyendo un juego visual.

En esta etapa de realismo, sus percepciones son todavía relativamente ingenuas, pero el propio niño procura disimular su ingenuidad artística. Retomaron las formas que veían, los colores, incluso los acomodados, pero de acuerdo a lo que querían expresar, su archivo visual se enriqueció con las imágenes y posteriormente tuvieron mayores elementos de expresión, pues no registraron literalmente la información sino la confrontaron con sus propias informaciones enriqueciendo sus dibujos.

La escuela debe conceder al dibujo, a la pintura a la manualización y a toda actividad plástica la importancia que tiene por su influencia directa en el desarrollo mental



del niño, desarrolla y enriquece su atención, su observación, su equilibrio, el niño es creador por instinto y limitarle el conocimiento artístico es minimizar su visión del arte. El período de arte es un momento de descubrimiento el niño crea impulsado por su curiosidad y por la mera alegría de trabajar, es su actividad creadora en la que las ideas cobran vida. Este impulso innato del niño hacia el arte, el que lo mueve a representar las cosas, a dar forma a sus expresiones, a sus más íntimos sentimientos se remonta a la época en que el hombre talló el primer símbolo en el muro de su cueva. Es posible que su espíritu artístico se haya mezclado con el rito o con el instinto de supervivencia. En la escuela se debe fomentar en el niño este impulso instintivo a expresar algo de sí mismo, con el objetivo de que pueda realizarse como individuo. El aprendizaje de nuevas técnicas enriquece su personalidad y estimula su creatividad, además de la formación científica, la educación artística es un factor de una cultura general. La educación a través del arte permite elevar el nivel de las sensaciones estéticas logrando el desarrollo integral del niño; el medio evoluciona, la escuela debe adaptarse a las nuevas categorías debe crear nuevos métodos en función a las exigencias del momento, el educador tiene que dirigirse al

interés del alumno, despertando en él, el verdadero sentido de la cultura, apartándose de toda enseñanza formalista y no operativa. Deben buscarse las funciones inherentes del medio para lograr una comunicación y una educación cultural de más impacto, aplicar los medios en toda su capacidad para que se realicen adecuadamente sus funciones.

Otro aspecto importante dentro de la sistematización de la educación, es enseñarle el conocimiento al niño de una forma menos rígida, dejando al niño que se exprese dentro de su singular forma de ser y de ver al mundo, no limitarlo a un mundo adulto. Ni tampoco a un mundo visual adulto o falta de imágenes.

Hay que desarrollar una actitud analítica y crítica frente a las imágenes, porque el conocimiento no sólo puede transmitirse a través del lenguaje escrito o hablado; la imagen cumple un importante papel en las transmisiones comunicacionales del mundo, las imágenes generan un conocimiento individual, autoconstrucción del sujeto que reelabora el lenguaje gráfico. Al igual que la didáctica permite aprender y enseñar más rápido y mejor.



Clasario

Claparede Defensor de la escuela activa, propone la educación funcional, su metodología se basa en la frase de aprender haciendo. Propone una educación funcional con una base científica.

Capitular Letra mayúscula inicial, ampliada, que encabeza una columna o página de texto.

Carácter Letra, figura, signo de puntuación, etc. de una familia de tipos.

Centrado Composición simétrica entorno a una línea o a un punto central.

Color Plano Colores que no contienen tonos continuos graduados.

Colores Primarios Son los colores a partir de los cuáles se pueden elaborar los demás colores.

Cuerpo de Texto El texto principal de cualquier documento.

Formato El tamaño y forma de la publicación: vertical, apaisado.

Freinet Principal representante de la escuela nueva, habla de la insuficiencia de la pedagogía tradicional; y se centra en la actividad práctica y cooperación natural del niño de acuerdo a sus capacidades.

Fuentes Todos los caracteres alfanuméricos y signos de puntuación pertenecientes a una familia de tipos específica.

Imitación diferida Se refiere al proceso de interpretación que hacen los niños en sus juegos simbólicos a partir de ver algo e imitarlo, pero interviniendo ya nuevos esquemas suyos.

Merani Centra su trabajo en la psicología evolutiva, principalmente desde una perspectiva materialista dialéctica.

Montessori Parte de la psicología positivista y asociacionista. Da una importancia a lo biológico, basando la educación en la autoactividad. Defiende la libertad en la educación.

Piaget Es el estructurador de la psicología genética. Los trabajos de éste son la base del constructivismo, en esta teoría el conocimiento no se adquiere, se tiene que construir. Su preocupación fundamental fue conocer la génesis y el desarrollo de los procesos cognitivos. Para Piaget el aprendizaje depende de 2 procesos internos: la asimilación y la acomodación.

Proporción La relación del ancho con el alto.

Semántica El signo se considera en relación con lo que significa.

Signo El signo como una cosa que está para alguien en lugar de otra cosa, para un interpretante, lo cual se entiende como el sentido del signo. Hay una relación de 3: el signo o representante, interpretante y objeto. El signo tiene 2 partes inseparables: el significante y el significado.

Significante: El significante es una imagen que remite a una realidad externa. Puede referirse a varios significados.

Significado: El concepto del signo, agrupación de componentes sémicos, un semema, el principio activo la fuente de energía de las cadenas de connotación.

Skinner Elaboró y desarrolló la teoría del condicionamiento operante dentro del neoconductismo. Considera la conducta humana como totalmente determinada por el medio.

Textos libres Postulados por Freinet, fomentando la expresión libre: dibujo libre y producciones espontáneas, que formarían sus llamados libros de la vida, donde el niño siempre trabajaría.

Verbal enseñanza Enseñanza dada exclusivamente por medio de la palabra, en oposición a cualquier otra forma de relación y contacto entre alumnos y profesores.

Verbalismo Recurso excesivo del profesor a la palabra en sus clases, que de tal manera se vuelven exclusivamente teóricas.

Vigotsky Relaciono pedagogía, psicología e historia del arte, de allí emana su interés por explicar a los maestros lo que llamo las funciones superiores, su génesis y su desarrollo a través de la educación, tanto formal como no formal.



Bibliografía

- AGUILAR Padilla Héctor, Consideraciones sobre algunos problemas educativos del México actual
México, SEP, 1980, 27 p.
Serie Criterios y Perspectivas
- ARNHEIM Rudolf, El pensamiento Visual
Barcelona México, Paidós, 1986, 363 p.
- ARNHEIM Rudolf, Arte y Percepción
Madrid, Alianza, 1980, 533 p.
- AUMONT Jaques, La Imagen,
Barcelona México, Paidós, 1992, 336 p.
- AYMERICH C. y M, Expresión y Arte en la Escuela
Barcelona, Ediciones TEIDE, 1981, 88 p.
- BAQUE Monique y otros, Curso de Orientación Artística,
España, Instituto Parramon Ediciones, 1973, vol.2, 110 p.
Colección Aprender Haciendo
- BAQUE Monique y otros, Curso de Orientación Artística,
España, Instituto Parramon Ediciones, 1973, vol.4, 99 p.
Colección Aprender Haciendo
- BRUNER J. S., Desarrollo Cognitivo y Educación, 2a ed.
Madrid, Morata, 1995, 279p.
Colección. Psicología Educativa
- DAUCHER Hans, Visión artística y visión racionalizada,
Barcelona México, G Gilli, 1978, 186p.
- DONDIS D. A., La Sintaxis de la Imagen, 10a ed.,
España, G. Gilli, 1992, 212p.
Colección GG Diseño
- GILBERT Roger, Las Ideas Actuales en Pedagogía
México, Ediciones Grijalbo, 1995, 248p.
Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación.
- GOMEZ PALACIO Margarita, La Producción de textos en la Escuela
México, SEP, 1995, 142p.
Colec. Biblioteca para la actualización del maestro
- GOMEZ PALACIO Margarita, VILLARREAL Ma. Beatriz y otros
El niño y sus primeros años en la escuela
México, SEP, 1995, 229p.
Colec. Biblioteca para la actualización del maestro
- GUERRA Georgina, El comic o la historieta en la enseñanza
México, Ediciones Grijalbo, 1995, 81 p.
Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación.
- KOREN Leonard, MECKLER Wippo R., Recetario de Diseño
Gráfico
España, G. Gilli, 1992, 143p.
Colección GG Diseño
- CHUIIWA Hideaki, Color Harmony 12a ed.,
Hong Kong, Somohano, 1994, 143p.
- LABASTIDA, PADILLA, AZUELA, Educación por la ciencia
México, Ediciones Grijalbo, 1995, 208p.
Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación.
- L. MERANI Alberto, El lenguaje Cualidad del Viviente
México, Ediciones Grijalbo, 1995, 154p.
Colec. Pedagógica Compendio de la Ciencia y la Educación.
- L. MERANI, Alberto, Psicología, Dialéctica y Educación
México, UPN, 1983, 106p.
Colec. Cuadernos de Cultura pedagógica.
Serie Conferencias, no.1
- MULLER Brockman, Sistemas de Reticulas
Barcelona, G. Gilli, 1993, 179p.
- NAVARRO Vicente, Dibujo,
México, Editorial Olimpo, 1978, 263p.
- PALACIOS, Jesús, La cuestión Escolar
Barcelona, Editorial Laia, 1988, 670p.
Cuadernos pedagógicos.
- PIAGET J, Problemas de Psicología Genética
México, Ariel, 1988, 196p.
- PIAGET J, Psicología y Pedagogía,
Barcelona, Ariel, 1973, 183p.
- PUIG Arnau, Problemas De Psicología Genética,
México, Ariel, 1988, 185p.
- RODA Salinas F. J., BELTRAN de Tena R (Información y
Comunicación
Barcelona, G. Gilli, 1988, 143p.
- SACRISTAN J. Gimeno, PEREZ Gómez A. I., Comprender y
transformar la Enseñanza, 6a ed.
Madrid, Morata, 1997, 442p.
Colección. Pedagogía-manuales
- SIMPSON Ian y otros, Ilustración, 6a ed.
Barcelona, NIESA, 1994, 96p.
Colección. Biblioteca del Diseño Gráfico
Tomo1
- SEP, CONACULTA, INBA, Comisión Nacional de los Libros de
Texto Gratuitos,
Arte y Educación 1959-1999, Las obras de Arte en los
Libros de Texto Gratuitos,
México, Grupo editorial Siquisiri, 1998, 87p.
- SEP, Guía para el director de la escuela
México, SEP, 1996, 80p.
- SEP, Historia de México,
México, SEP, 1992, 103p.
Guía para el maestro, Quinto Grado
Educación Primaria
- SEP, Libro para el maestro,
México, SEP, 1995, 95p.
Historia, Quinto Grado
- SWANN Alan, Como diseñar retículas
México, G. Gilli, 1990, 144p.
Serie Manuales de Diseño
- VIGOTSKY L. S., La imaginación y el arte en la infancia,
Madrid, Akal, 1982, 120 p.
Serie Akal bolsillo
- VIGOTSKY L. S., Psicología del Arte
Barcelona, Barral, 1972, 527 p.
Breve biblioteca de reforma.
- YOHO R. O. y otros, La salud y el arte en la escuela,
Argentina, Paidós, 1969, 147p.
Colec. Biblioteca del educador contemporaneo

