

# TEMA 9

EL

APRENDIZAJE

EN LAS

ARTES

VISUALES

MARÍA MONTERO DELGADO  
1º EDUCACIÓN PRIMARIA GRUPO:

# TEMA 9. EL APRENDIZAJE EN LAS ARTES VISUALES

## 9.1 – INTRODUCCIÓN

La educación artística en Primaria es una asignatura que desarrolla aspectos muy importantes de la persona. Ayuda a los niños a expresar de una forma diferente a las demás asignaturas, nos cuenta cosas a través de la pintura, de imágenes y de la creación.

Antes de estudiar la Educación Artística debemos tener muy claro los siguientes puntos:

- ▣ La Educación Artística no sirve para aprender a dibujar como los grandes artistas realistas ni para hacer trabajos manuales para entretener a los niños.
- ▣ No es una asignatura “de adorno”: es una asignatura que desarrolla aspectos muy importantes de la persona que no desarrollan otras asignaturas.
- ▣ Tampoco es una asignatura “manual” frente a otras que son “teóricas”: lo que ocurre es que su soporte habitual no es el lenguaje ni lo matemático.

## 9.2 – LOS MODELOS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Existen 4 Modelos de la Educación Artística (*en adelante EA*)

- a) Educación Artística basada en el proceso, vinculada al sistema productivo.
- b) Educación Artística para la creatividad y la autoexpresión
- c) Educación Artística para el desarrollo de la percepción y la alfabetización visual
- d) Educación Artística para la comprensión crítica

### MODELO A: EA basada en el proceso, vinculada al sistema productivo (Aprender a dibujar)

Este modelo es el más antiguo de la EA. Surge en el S. XVIII con la producción de la revolución Industrial, que es cuando surgen los primeros planos para construir (a éste se le atribuye la asignatura de Dibujo técnico).

El modelo se corresponde con el “enseñar a dibujar bien”, donde se evalúa positivamente aquello que es bello, lo estético, lo que se asemeja más a la realidad. De este modelo nos interesa que el niño aprenda a usar algunos materiales incluso animarlos a que copien. Enseñarles a ser ordenados y a que tengan disciplina en el trabajo

El objetivo de la EA no es que el niño aprenda a dibujar como un adulto, sino que aprenda a utilizar los materiales correspondientes. Esto tiene una serie de ventajas:

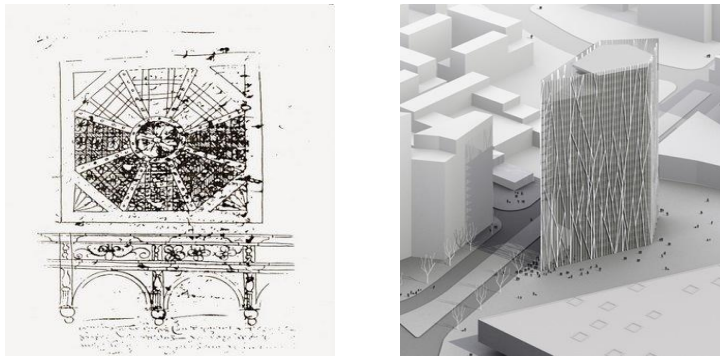
- ▣ Mejorar la capacidad de planificación
- ▣ Mejorar la visión espacial
- ▣ Conseguir que el niño preste más atención en lo que hace.
- ▣ Desarrollar su capacidad de expresión.



Podemos decir que el principal problema por el que no dibujamos un poco mejor de lo que verdaderamente sabemos, o el porque sencillamente no dibujamos, es que no le dedicamos el tiempo suficiente a este hecho.

Desde pequeños nos han enseñado a pensar que el dibujar solo nos quita tiempo de nuestros estudios, de lo que verdaderamente nos importa, como son las asignaturas de matemáticas, lengua, inglés...

Por ello los niños e incluso los adultos no le hemos dedicado el tiempo suficiente. Una de los mayores responsables, a demás de los que nos han inculcado desde pequeño, es el ordenador, la televisión, y demás medios audiovisuales. Un buen ejemplo es el de los arquitectos. Antiguamente los arquitectos para dibujar una casa, un edificio u otra cosa que quisiera construir, antes de todo tenía que dibujarlo perfectamente, sin ningún tipo de fallo. Pero ésto gracias a las nuevas tecnologías, ha cambiado ya los arquitectos no necesitan dibujar en papel lo hacen por ordenador que es como realmente le salen perfectos.



Pero aún así, hay muchas formas de dibujar. Los niños pueden dibujar de muchas formas distintas, pero para ello es necesario que el niño lleve a cabo una serie de actividades manuales, capacidad de narrar, de investigar... Si esto no se consigue, su desarrollo será pobre. Las imágenes y las escenas que dibujan espontáneamente las niñas y los niños, nos ofrecen unos rasgos y formas características que lo distinguen con toda claridad de otros grupos o tipos de imágenes.

### MODELO B: Educación Artística para la creatividad y la autoexpresión

Este modelo surge a principios del S.XX y se le da una mayor importancia después de la II Guerra mundial. Lo importante es ser creativo. Se le da confianza al niño para que éste se exprese libremente sin ningún tipo de problema. Ya no se basa en copiar, sino en expresar lo que cada persona quiere transmitir.

Se basa en la experiencia de los famosos pintores de la época. en sus modos de pintar de los de **La Vanguardias**. El vanguardismo se manifiesta a través de varios movimientos, los mismos, que desde planteamientos divergentes abordan la renovación del arte, desplegando recursos que quiebren o distorsionen los sistemas más aceptados de representación o expresión artística, en teatro, pintura, literatura, cine, música, etc.

A partir de este modelo también se descubre el arte infantil, este arte es espontaneo. Los dibujos de los niños empiezan con trazos de líneas sin sentido y a medida que estos van creciendo sus dibujos van aumentando en claridad. Con 10 años el interés por dibujar desaparece casi por completo. Estos dibujos son casi siempre creativos por ellos, los niños dibujan personas que existen en sus vidas e incluso a veces creen que los dibujos hechos por ellos se parecen a la realidad aunque sean un garabato. Los dibujos infantiles han constituido un poderoso foco de interés para muchos artistas como Van Gogh, Picasso etc. Muchos artistas han incorporado en sus obras muchas estrategias graficas del dibujo infantil.

El modelo de autoexpresión se basa en conceptos contradictorios (hay muchas cosas que no son creativas y sin embargo son necesarias, hace falta un docente para ayudar a el niño, así que este no es totalmente creativo,...). Lo más importante de este modelo es que los niños sean expresivos, que aprendan a narrar, a contar historias a través de las imágenes, que sean creativos a partir de sus ideas etc. En este modelo no se desarrolla la estética, lo real o lo bello, sino la originalidad y la creatividad del alumno. Se le da mucha libertad al niño. Pero hay que distinguir siempre entre la libertad que se le da al niño para crear imágenes (siempre guiado por el profesor) y el libertinaje que no debemos regalar a los niños.

Sin embargo el artista no nace ya artista, sino que se construye a base de trabajo y la adquiriendo nuevos conocimientos. El profesor debe "tirar" del alumno para que éste pueda crear imágenes nuevas y ser creativo, debe cuestionarlos, crear problemas y crear conflictos con las imágenes, y así ellos poder interpretarlas. Cuando nos exigimos somos creativos.



### MODELO C: EA para el Desarrollo de la Percepción y la Alfabetización Visual

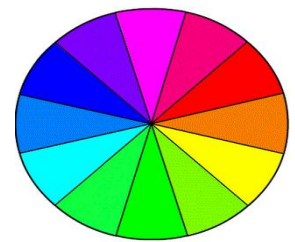
Este modelo esta actualmente vigente ya que se crea con la LOGSE y está presente en la LOE, es el modelo que más frecuentemente encontramos en las Escuelas.

Este modelo se basa en que los niños aprendan y se familiaricen con el Lenguaje Visual, como son el punto, la línea, círculos, etc. El alumno debe conocer todos los conceptos que aparecen en las imágenes (teoría), para después aplicarlo en la práctica, anteponiendo de este modo el conocimiento teórico al práctico.

Aunque el alumno adquiere un conocimiento de los conceptos principales (colocación de las imágenes, puntos, líneas, colores, etc.), el arte no es un lenguaje o no funciona como tal. Además aquí, en este modelo, el niño pasa a tener un papel pasivo donde se dedica a obtener conocimientos para luego expulsarlos en un examen, cuando es el propio alumno quien debe ser el verdadero protagonista de la clase y llevar el ritmo de esta.

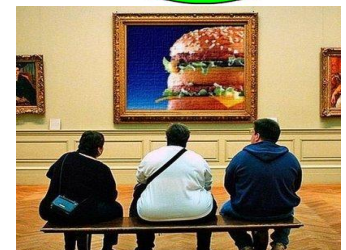
**Los problemas que nos podemos encontrar en este modelo son:**

- El arte no es un lenguaje. El uso excesivo de las imágenes y de los colores puede llegar a entorpecer el aprendizaje de los niños. Las personas somos las que construimos la realidad a través de las imágenes (esto no lo hace este modelo). Las actividades de este modelo son aburridísimas, porque, ¿qué diversión puede tener para



un niño el hecho de hacer un círculo cromático?

- Diversión Ninguna. La lectura de imágenes, no sirve para nada, pues lo importante o es lo de fuera, sino lo que quiere decir. Lo importante de las imágenes es el contenido. Lo importante no es lo que vemos, sino lo que dicha imagen nos quiere decir. La comida basura es algo que a todas las personas les gusta, pero pocas son consciente de las consecuencias que tiene el abuso de éstas. El resultado es la obesidad.



**¿Pero que sacamos de este modelo?** En niños pequeños y adolescentes es importante conocer el lenguaje visual, para conocer como funcionan los procesos técnicos, como componer una imagen, que color utilizar... También es importante saber utilizar todo los materiales necesarios

## MODELO D: EA para la Comprensión Crítica y Preformativa de la Cultura Visual

En este modelo el alumno marca lo que es importante e interesante, que será lo que rodee lo que forma el contexto del alumno. Aquí la EA tiene que estar relacionada con los temas importantes y cercanos a nosotros mismos. Este modelo no solo incluye a las obras de arte porque la mayoría de las imágenes que existen en el mundo no son obras de arte, son imágenes publicitarias, imágenes informativas etc.

Podemos señalar las características más significativas de mencionado modelo:

- ☐ Este modelo plantea una educación artística más significativa y más abierta y plural.
- ☐ No se trata de “leer” una imagen, sino de comprenderla críticamente, en profundidad.
- ☐ Promueve que el alumno investigue y busque sus propias interpretaciones de lo visual, pero siempre a partir de una documentación seria.
- ☐ El alumno no es un “consumidor de imágenes”. Pueden afectar a su libertad y a su criterio personal y emotivo, por eso es necesario saber qué hay detrás de las imágenes.

Para este método cualquier imagen es válida, lo importante es saber utilizar el dibujo, los medios que tenemos, etc.... Tenemos que hacer y crear imágenes para aprender a comprenderlas

Como una pequeña conclusión a los modelos explicados anteriormente, me gustaría añadir una serie de aspectos que se deberían de tener en cuenta en la EA para evitar aquellos que son considerados inadecuados. Así pues, la educación artística hay que entenderla como:

- ☐ Un proceso de desarrollo intelectual y no sólo manual.
- ☐ Una disciplina dentro del campo de las ciencias de la educación con su correspondiente cuerpo de recursos y medios científicos.
- ☐ Un hábito necesario de ser desarrollado por cualquier persona y no sólo por aquellas que se dedican al mundo de las artes visuales.
- ☐ La educación artística no sólo es susceptible de ser desarrollada en un aula, sino que existen otros muchos campos de acción de esta disciplina.

### 9.3 – EL ALUMNO COMO PROTAGONISTA DE SU APRENDIZAJE.

La Educación Artística debe adoptar como suyos algunos principios constructivistas que sitúan a los alumnos como protagonistas activos de su aprendizaje, de su proceso de construcción y reconstrucción, necesario para el desarrollo cada vez más sofisticado del saber artístico en sus múltiples dimensiones. Las prácticas de enseñanza-aprendizaje deben asumir (y problematizar) los intereses, inquietudes, problemas y vivencias de los alumnos (imaginarios colectivos e individuales), evitando la implementación de ejercicios descontextualizados y poco significativos. Es necesario, por ello, valorar como elementos fundamentales las voces de los niños y los jóvenes en el discurso educativo. Pese a los avances tecnológicos producidos, desde la Educación Artística, hay que construir nuevas formas de ver y hacer arte, de disfrutarlo y admirarlo, replanteando maneras de integrarlo a la formación del ciudadano quien debe estar siempre dispuesto al cambio, ofreciendo un sin número de alternativas de concebir, construir y disfrutar lo que su entorno le ofrece.

Es así como la educación debe plantearle al alumno como el protagonista activo en el proceso de sensibilización, apreciación y creación artística, una propuesta educativa llamativa, que cautive y despierte en el los deseos de hacer explorar sus capacidades artísticas. El desarrollo de estas capacidades dependerá en gran medida del intercambio comunicativo con sus compañeros, y el papel del profesor será clave para dar sentido artístico al conocimiento y a los recursos individuales y grupales.

Hay que intentar que el alumno desee aprender. Debemos fomentar su afán por superarse, no se trata sólo de hacer una actividad sino lo importante es buscarle un tema relevante en la actualidad. Para ello, debemos usar preguntas complejas, con las que conseguiremos que los niños adquieran un mayor valor cognitivo.

El Aprendizaje Basado en Problemas Complejos consiste en que un grupo de estudiantes de manera autónoma, aunque guiados por el profesor, deben encontrar la respuesta a una pregunta o solución a un problema de forma que el conseguir resolverlo correctamente suponga tener que buscar, entender e integrar los conceptos básicos de la materia. Los estudiantes, de este modo, consiguen elaborar un diagnóstico de las necesidades de aprendizaje, construir el conocimiento de la materia y trabajar cooperativamente. Ventajas de las preguntas complejas:

- 📖 **Alumnos con mayor motivación:** El método estimula que los alumnos se involucren más en el aprendizaje debido a que sienten que tienen la posibilidad de interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción.
- 📖 **Un aprendizaje más significativo:** El ABPC ofrece a los alumnos una respuesta obvia a preguntas como ¿Para qué se requiere aprender cierta información?, ¿Cómo se relaciona lo que se hace y aprende en la escuela con lo que pasa en la realidad?
- 📖 **Desarrollo de habilidades de pensamiento:** La misma dinámica del proceso en el ABPC y el enfrentarse a problemas lleva a los alumnos hacia un pensamiento crítico y creativo.
- 📖 **Desarrollo de habilidades para el aprendizaje:** El ABPC promueve la observación sobre el propio proceso de aprendizaje, los alumnos también evalúan su aprendizaje ya que generan sus propias estrategias para la definición del problema, recaudación de información, análisis de datos, la construcción de hipótesis y la evaluación.
- 📖 **Integración de un modelo de trabajo:** El ABPC lleva a los alumnos al aprendizaje de los contenidos de información de manera similar a la que utilizarán en situaciones futuras, fomentando que lo aprendido se comprenda y no sólo se memorice.
- 📖 **Posibilita mayor retención de información:** Al enfrentar situaciones de la realidad los alumnos recuerdan con mayor facilidad la información ya que ésta es más significativa para ellos.
- 📖 **Permite la integración del conocimiento:** El conocimiento de diferentes disciplinas se integra para dar solución al problema sobre el cual se está trabajando, de tal modo que el aprendizaje no se da sólo en fracciones sino de una manera integral y dinámica.
- 📖 **Las habilidades que se desarrollan son perdurables:** Al estimular habilidades de estudio autodirigido, los alumnos mejorarán su capacidad para estudiar e investigar sin ayuda de nadie para afrontar cualquier obstáculo, tanto de orden teórico como práctico, a lo largo de su vida. Los alumnos aprenden resolviendo o analizando problemas del mundo real y aprenden a aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de su vida en problemas reales.
- 📖 **Incremento de su autodirección:** Los alumnos asumen la responsabilidad de su aprendizaje, seleccionan los recursos de investigación que requieren: libros, revistas, etc.
- 📖 **Mejora de la comprensión y desarrollo de habilidades:** Con el uso de problemas de la vida real, se incrementan los niveles de comprensión, permitiendo utilizar su conocimiento y habilidades.
- 📖 **Habilidades interpersonales y de trabajo en equipo:** El ABPC promueve la interacción incrementando algunas habilidades como; trabajo de dinámica de grupos, evaluación de compañeros y cómo presentar y defender sus trabajos.
- 📖 **Actitud auto-motivadora:** Los problemas en el alumno incrementan su atención y motivación. Es una manera más natural de aprender. Les ayuda a continuar con su aprendizaje al salir de la escuela.