



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA
DE MÉXICO**

Universidad Nacional Autónoma De México

Facultad de Artes y Diseño

**INTELIGENCIA ESPACIAL APLICADA A LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS EN EDAD PRESCOLAR**

Tesis

Que para obtener el Título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Judith Medina León

Director de Tesis: Licenciado José Mauricio Víctor Azcatl López



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis 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.

Informe de: La Inteligencia Espacial aplicada a la Creatividad en Los niños en Edad Preescolar

Alumno: Judith Medina León

No. Cuenta: 080283665

Licenciatura: Diseño Gráfico

Institución: Universidad Nacional Autónoma De México

Domicilio: Av. Azcapotzalco 38 Ed. 3B-302 Col. Tacuba C.P. 11410. Ciudad de México.

Teléfono: 55274441

E-Mail: pamela_325@hotmail.com

Dependencia: Secretaria de Energía

Programa:

Clave:

Fecha de Inicio: 29 de noviembre del 2013

Fecha de Término: 25 de mayo de 2016

Responsable: Licenciado José Víctor Mauricio Azcatl López

Responsable Directo: Licenciado José Víctor Mauricio Azcatl López

AGRADECIMIENTOS.

Agradezco a Dios, porque me ha permitido concluir esta parte tan importante en mi vida, a mí madre, a mi padre, a mí abuelita Raquel y a mí Tío Rafa , a los que espero agradar, aunque físicamente no se encuentran aquí, ellos siempre viven en mí, porque fue gracias a la vida que me regalaron, a su cariño, apoyo incondicional, sus múltiples enseñanzas y valores tales como la constancia, el respeto, la responsabilidad y recordar siempre nuestros sueños, hasta hacerlos realidad, pero sobre todo su Gran Amor, que han sido el motor de mi vida. Gracias porque todo lo que yo soy y tengo es por ustedes, los quiero.

A ti madre que has sido incondicional a través de todos estos años, como un gran ejemplo a seguir, gracias madre por confiar y quererme siempre, por me diste lo mejor de ti, ese Amor fuerte y cálido a la vez, apoyándome siempre en todos mis proyectos, gracias por querer lo mejor para mí, te amo mamá.

A ti padre por haberme dado la vida, yo sé que desde el cielo tú me estás viendo y espero que te sientas orgulloso de mí, ya que todo lo que soy es gracias a lo que tú me enseñaste. Y que a pesar de encontrarte enfermo, siempre me alentabas a seguir en este proyecto, gracias por esa confianza que depositabas en mí, ten envío un fuerte abrazo y mi agradecimiento con todo mi amor.

A mí hija Pame, quién ha sido una gran bendición en mi vida, alentándome en mis sueños y que más que mi hija ha sido mi mejor amiga, ya que incondicionalmente me ha apoyado con su cariño, paciencia, conocimiento y vitalidad.

A mi hermana Ruth y a Juan Carlos por su apoyo y cariño, a Mauricio amigo, maestro y hoy mi asesor de tesis, a Joa por su profesionalismo.

Al profesor Gerardo que me recibió con una gran sonrisa, abriéndome las puertas y animándome a terminar este ciclo escolar; a la Profesora Ivonne, la Profesora Silvia, el Profesor Alfonso, al Profesor Fidencio y a todos los Profesores que me apoyaron, con su paciencia, apoyo y sabiduría.

Manos hermanas, amigos de corazón, infinidad de personas tan especiales que con tanto empeño me apoyaron a concluir, a todas y cada una de ellas que me brindaron esa fuerza para intentarlo una vez más, siempre animándome con sus palabras y con sus ejemplos de vida.

Por supuesto, no olvidaré todo el apoyo de todos los miembros de la Facultad de Artes y Diseño, perteneciente a la Universidad Nacional Autónoma de México, por orientarme y apoyarme sobre el proceso a seguir para retomar mi vida escolar y concluir esta etapa.

Cada una de ellas que como una bendición de Dios, me dieron ese apoyo y ayuda incondicional contribuyendo de muchas formas brindándome esa fuerza y confianza necesarias, para que continuara, no puedo más que agradecerles por formar parte de este proyecto y logro.

Son muchas las personas que de una u otra forma han contribuido a realizar este mi gran sueño, brindándome su amistad, confianza, conocimientos, apoyo, ánimo compañía, la motivación correcta, los conocimientos y las experiencias que siempre necesite para seguir adelante.

Muchas Gracias Dios por todas y cada una de tus Bendiciones y a todas esas personas que han sido parte de mi vida, que Dios los Bendiga Siempre.

INDICE

INTRODUCCIÓN:	3
CAPÍTULO I: LA INTELIGENCIA Y SUS ANTECEDENTES	6
1. LA INTELIGENCIA	6
1.1 COEFICIENTE INTELECTUAL (CI)	8
1.1. EL COEFICIENTE INTELECTUAL Y LA INTELIGENCIA	9
1.2 LA INTELIGENCIA EVOLUCIONISTA Y SUS INICIADORES	10
1.3 LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPL	19
1.4 LA INTELIGENCIA VISUAL ESPACIAL	24
1.4.2 LAS DIMENSIONES DE LA INTELIGENCIA ESPACIAL	29
1.5 RELACIÓN ENTRE LAS INTELIGENCIA ESPACIAL Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	30
CAPITULO II LOS PREESCOLARES Y SU RELACIÓN CON EL COLOR	38
2. EL COLOR	38
2.1 PROPIEDADES DEL COLOR	38
2.2 ARMONÍA EN EL COLOR	39
2.3 LOS COLORES PRIMARIOS Y EL CÍRCULO CROMÁTICO.	41
2.4 PSICOLOGÍA DEL COLOR EN LOS PREESCOLARES	42
2.5 Los Preescolares y su Relación con el Color	
CAPÍTULO III	47
LOS PREESCOLARES Y SU RELACIÓN CON LA FORMA	47
3.2 LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS	48
3.2.1 CLASIFICACIÓN DE FIGURAS GEOMÉTRICAS:	49
3.2.1.1 FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS BÁSICAS	50
3.2.1.2 FIGURAS GEOMÉTRICAS BÁSICAS CON VOLUMEN	51
3.3 EL PREESCOLAR Y SU RELACIÓN CON LA FORMA	54
3.3.1 EL GARABATO	54
3.3.2 LAS LÍNEAS EMPIEZAN A TOMAR FORMA	56
3.3.3 EL DETALLE AUMENTA	56
3.3.4 SE CONSOLIDA LA FORMA	57
3.3.5 EL PERSONAJE EN SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	57

<u>CAPÍTULO IV</u>	59
<u>LA INTELIGENCIA ESPACIAL EN LOS PREESCOLARES Y EL DISEÑO GRÁFICO</u>	59
<u>CAP. IV. LOS PREESCOLARES Y EL DISEÑO GRÁFICO.</u>	60
4. LOS PREESCOLARES Y EL DISEÑO GRÁFICO	60
4.2 INTELIGENCIA ESPACIAL APLICADA AL DISEÑO	62
4.3 LOS PREESCOLARES Y EL DISEÑO GRÁFICO	64
4.6.3 EL CONTORNO	72
4.8 EL COLOR Y EL DISEÑO	74
4.9 MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE MEDIANTE EL DISEÑO GRÁFICO	75
<u>CAPÍTULO V</u>	77
<u>LA CREATIVIDAD EN LOS PREESCOLARES Y SU RELACIÓN CON EL APRENDIZAJE</u>	77
<u>5. ANTECEDENTES Y PRECEDENTES DEL CONOCIMIENTO DEL NIÑO DE PREESCOLAR.</u>	78
5.3 IMAGINACIÓN Y EXPRESIÓN GRÁFICA.	87
5.5 PEP	91
5.5.1 CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA	92
5.5.2. INTERVENCIÓN EDUCATIVA	93
5.5.3 FUNCIONES QUE ACTIVARAN LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR.	94
<u>CAPITULO VI</u>	98
<u>PLAN DE TRABAJO</u>	98
6.1.1 LAS COMPETENCIAS	100
6.2 REALIZACIÓN	104
6.2.1 LA ACTIVIDAD	105
<u>CONCLUSIONES</u>	113
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	116

INTRODUCCIÓN:

La presente tesis tiene como objetivo motivar a los niños en preescolar de edades que oscilan entre los 4 y 5 años, a motivarlos para que logren desarrollar una de las nueve inteligencias múltiples que es la Inteligencia –espacial, que posee un vínculo muy estrecho con la creatividad, en la que mediante ciertos procedimientos y estímulos activaran esta inteligencia, que es una de las nueve Inteligencias Múltiples.

Las Inteligencias Múltiples son: Inteligencia Lógica-Matemática, Inteligencia Lingüística-Verbal, Inteligencia Visual-Espacial, Inteligencia Corporal-Cinética, Inteligencia Musical, Inteligencia Interpersonal, Inteligencia Intrapersonal, Inteligencia Naturalista e Inteligencia Espiritual.

De las cuales todos los seres humanos poseemos en mayor o menor medida, este proyecto va dirigido al aprendizaje de un modo fácil y cotidiano, identificando, activando y desarrollando las capacidades y habilidades innatas que hay en cada niño(a) apoyándolo a que ellos puedan adquirir la confianza necesaria para poder transmitir y proyectar sus ideas, sentimientos y emociones de una manera gráfica y visual, favoreciendo su educación gráfica, visual y cognitiva.

Detecté que a los niños esta alternativa de aprendizaje les beneficia, porque activa de forma natural su creatividad, y es precisamente en esta etapa a nivel preescolar, cuando ellos son más perceptivos y receptivos.

El documento titulado Programa Educación Preescolar, es un antecedente en este tema, ya que a partir del 2011, fecha en que entró en vigor, la Secretaria de Educación Pública, manifestó la necesidad de desarrollar los potenciales en los preescolares, para una mejor y más creativa educación, en un trabajo en conjunto con el Gobierno de la Ciudad de México, donde se pretende que docentes, padres de familia y preescolares trabajen en conjunto.

En las actividades existirán reglas para que todos tengan la oportunidad de participar adecuadamente en la actividad, supervisando de forma empática el trabajo con los niños, estas se aplicarán para el uso del el uso del material, control de las actividades, oportunidades de hacer uso de la palabra, disfrutando

la actividad misma, aplicando los procedimientos adecuados de la planificación, supervisión y control, apoyarían en el desarrollo de los procesos cognoscitivos y afectivos del estudiante, con la participación activa en el desarrollo de su aprendizaje.

Los preescolares iniciaran en el las habilidades para trabajar con figuras, colores, tamaños y con la información y actividades adecuadas, adquirirán capacidades que los ayudarán a expresarse y comunicarse de una forma creativa, segura y objetiva, descubriendo nuevas oportunidades de expresarse gráficamente.

Mi propósito es crear una consciencia en la sociedad que apoye estos avances en la educación del niño de preescolar, para que en un futuro apoyemos una sociedad más creativa, productiva y con un nivel emocional más saludable en el avance de una mejora en la educación a nivel preescolar de educación.

Trabajando con un material adecuado y sencillo que les proporcionara grandes satisfacciones y la oportunidad de descubrir nuevas alternativas en las que podrán innovar y descubrir que pueden comunicarnos como ellos perciben sus mundo y así contribuir a que independientemente de la profesión que en un futuro se realice ellos ya contarían con alternativas para mejorar la calidad de sus trabajos.

es muy importante apoyar este tipo de actividades de origen pedagógico creativo en conjunto con las personas que conviven ellos, desde los docentes, familiares, padres de familia que nos permitan actuar como estrategias para la construcción de una mejora en el aprendizaje de los niños y niñas que serán nuestro futuro.

CAPÍTULO I

La Inteligencia y sus Antecedentes

CAPÍTULO I: La Inteligencia y sus Antecedentes

1. La Inteligencia

La Inteligencia tiene relación con el cerebro que es un sistema de memoria que almacena experiencias, recordando secuencias de acontecimientos y sus relaciones, y con lo anterior se formulan predicciones a partir de esos recuerdos. Este sistema de memoria-predicción no es un simple ordenador, es la base de la inteligencia, siendo parte de la percepción, la creatividad y la consciencia. La teoría sobre la inteligencia plantea que éste (el cerebro) no funciona a partir del cúmulo de conocimientos, sino gracias al desarrollo de las habilidades; lo cual permite crear máquinas realmente inteligentes. reflejando la estructura real del mundo

El Profesor Jean-Piaget Jean William Fritz Piaget. (1896 – 1980) afirma que la inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación.

La palabra inteligencia de origen latino significa: *inteligere*, *intus* (entre) y *legere* (escoger); por lo tanto, ser inteligente es saber elegir la mejor opción para resolver un problema

El Dr. Howard Gardner (1943) en 1983, planteó un nuevo concepto de inteligencia, que la define como la capacidad para resolver problemas, generar y crear bienes que poseen un valor en las diferentes culturas.

En donde la inteligencia se desarrolla, se trabaja y no depende de una calificación académica, y reconoce que todos pensamos intuitivamente, ya que cuando nos desenvolvemos en nuestras vidas una calificación o un excelente expediente académico, no es una garantía de ser inteligente. Ya que existen personas con una gran capacidad intelectual pero incapaz de tomar la decisión más acertada a la situación que debe de resolver, ya que tener control sobre sus emociones y pensamientos, lo conduce a ser una persona asertiva, por lo tanto inteligente.

Nos habla de que todos tenemos inteligencias que tiene que ver con las habilidades que cada uno de nosotros tenemos más desarrolladas, por lo tanto

existen personas que son excelentes para actividades relacionadas con las matemáticas, pero en otras actividades como el lingüístico-verbal no son tan competitivos.

Esto se debe a que utilizamos un tipo de inteligencia diferente, no mejor ni peor, así que Einstein no es más inteligente que Michael Jordán, sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Sobre estos conceptos existe la Clasificación de las Inteligencias Múltiples, que son nueve y en donde cada una es una capacidad o habilidad para hacer algo y se caracterizan por las formas de actuar y percibir lo que les rodea

Estas habilidades tienen que ver con experiencias, que se renuevan constantemente hasta lograr una decisión asertiva y productiva

Por lo tanto la diferencia entre una persona sabia y una persona inteligente, radica en que la primera posee el conocimiento y la segunda utiliza lo que sabe asertivamente, ya que se puede tener los conocimientos y no ser capaz de resolver un problema o una situación; como es el caso de personas que poseen conocimientos pero no tienen la capacidad de transmitirlo.

Es importante mencionar, que una persona culta no es una persona inteligente. Según la Real Academia Española (RAE), un individuo culto es una persona que posee un conjunto de conocimientos. Por lo tanto, el que una persona sea culta no implica que sea más inteligente que otra inculta (sin estudios, sin conocimientos culturales).

Las personas con grandes capacidades mnemotécnicas¹, pueden recordar muchos conceptos sin comprenderlos y no tener la capacidad de transmitirlos.

Por lo tanto la inteligencia es una capacidad que se desarrolla y no es algo estandarizado con lo que se nace, esta teoría acepta las cualidades naturales de cada persona, poetas, matemáticos y tiene mucho que ver con la gente emocionalmente inteligente.

Hasta hace muy poco tiempo se tenía la idea de que se nacía inteligente o no y la educación no podía cambiar ese hecho, tanto es así que en épocas anteriores a

¹ Mnemotécnicas es el proceso intelectual que consiste en establecer una asociación o vínculo para recordar una cosa. Las Técnicas mnemotécnicas suelen radicar en vincular las estructuras y los contenidos que quieran retener con determinados plazos de tiempo para que se pudiese ser comprendido el concepto en cuestión.

los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Al respecto El Profesor Robert Burns Woodward Boston, (1917-1979) afirma que no hay dos alumnos que progresen a la misma velocidad, aprendan al mismo tiempo, utilicen las mismas técnicas de estudio, solucionen los problemas exactamente de la misma manera, se comporten del mismo modo, muestren el mismo interés hacia lo que estudian y tengan la misma motivación para alcanzar los mismos fines.

1.1 El Coeficiente Intelectual (CI)

El Coeficiente Intelectual o Cociente Intelectual (CI) en su forma abreviada, en alemán Intelligenz-Quotient (IQ) y por el concepto inglés Intelligence Quotient. Es el resultado de una puntuación, donde se valoriza de acuerdo a los test estandarizados para saber el grado de inteligencia.

Desde la prehistoria las pinturas rupestres, incluidas las de Altamira, donde se representaban bisontes en pleno movimiento son una prueba del desarrollo visual de nuestros antepasados. Es importante comentar que el lenguaje escrito evolucionó a partir de los dibujos, jeroglíficos y pictogramas, organizándose en signos cada vez más abstractos, capaces de expresar conceptos que fueron evolucionando hacia una mayor complejidad.

Las pinturas representan un medio para conocer el mundo y son más antiguas que la escritura. Es importante enfatizar que la vista se desarrolla antes que el lenguaje y esto sucede tanto en la evolución humana como a lo largo del desarrollo particular de cada niño.

Los medios de comunicación cumplen una función, cuando se recurre a ellos para satisfacer necesidades de carácter instrumental, afectivo, cognitivo, social o de la relación con niños de su edad.

Por lo tanto el Coeficiente Intelectual es un indicador de la inteligencia que supone una medida relativa, a excepción de personas que nacen con un CI alto. Por lo tanto, el CI es una puntuación, que no varía, ya que es un número

resultado de una evaluación estandarizada, que mide las habilidades cognitivas y la inteligencia como una capacidad que se puede desarrollar su capacidad intelectual y las habilidades cognitivas mediante la estimulación, de procesos mentales como la percepción, la memoria o el lenguaje. Por lo tanto el CI no es lo mismo que la inteligencia.

1.1.1 El Coeficiente Intelectual y La Inteligencia

La inteligencia en sus orígenes estaban destinadas a evaluar diferencias individuales, por lo que estas mediciones las usaban para devolver inmigrantes a su país de origen en función de su bajo nivel de inteligencia. Hoy en día se usan los test de CI² para perpetuar diferencias sociales.

Asimismo, los tests han contribuido al origen del movimiento de la eugenesia, que etimológicamente se define como de nacimiento; que es la disciplina que busca aplicar las leyes biológicas de la herencia para perfeccionar la especie humana, que supone una intervención en los rasgos hereditarios para ayudar al nacimiento de personas más sanas y con mayor inteligencia.

La diferencia entre el CI y la Inteligencia, radica en que la primera es una medida del rango de "inteligencia" que todos tenemos en mayor o menor grado en comparación con otros. En sus inicios las mediciones del CI se hicieron antes de conocer el concepto de inteligencia, lo ideal hubiera sido identificar primero el concepto y después las mediciones. Mientras que la inteligencia es la capacidad de relacionar conocimientos que poseemos para resolver una determinada situación y no tiene nada que ver con números estandarizados, que encasillan a la persona.

² Coeficiente Intelectual es un número que resulta de la realización de una evaluación estandarizada que permite medir las habilidades cognitivas (Conjunto de operaciones mentales cuyo objetivo es que la persona integre la información adquirida a través de los sentidos, en una estructura de conocimiento que tenga sentido para el de una persona en relación con su grupo de edad) este resultado se abrevia como CI o IQ, por el concepto inglés de Intelligence quotient.

1.2 La inteligencia Evolucionista y sus Iniciadores

El Dr. Jean-Piaget Neuchatel (1896-1980) y el Profesor Alfred Binet (1857-1911) colaboraron con el tema del desarrollo intelectual humano y en particular el de la inteligencia de los niños, el cual fue la pasión de su vida. El Profesor Jean Piaget fue uno de los más destacados investigadores en el campo de la psicología infantil y uno de los pilares de la Psicología del Desarrollo.

Estudió el cerebro de los niños y comprobó, que mediante estímulos y un proceso de desarrollo en los conceptos básicos como el pensamiento, favoreciendo su capacidad de adaptación, adquiriendo ciertos esquemas mentales y la adaptación a su medio ambiente.

El desarrollo de los sentidos y la provisión de estímulos sensoriales es una de las funciones básicas de las nuevas tecnologías en la generación de aprendizajes del

Su mérito consistió en que renovó completamente las concepciones acerca de la inteligencia y pensamiento del niño, demostrando que el niño tiene maneras de pensar específicas, que lo diferencian claramente del adulto. Durante toda su vida llevó a cabo una rigurosa y sistemática tarea de investigación con el objetivo de describir y explicar el proceso de construcción del conocimiento que sigue cada niño en su desarrollo.

Su teoría argumenta que la inteligencia y el pensamiento lógico del niño se construyen en el curso del desarrollo intelectual humano, desde la fase inicial del recién nacido en la que predominan los mecanismos reflejos hasta la etapa adulta, se caracterizan por procesos de abstracción consciente y reflexiva.

En lo que se refiere a los niños en la edad preescolar es en esta etapa que se adquieren habilidades y empiezan a elaborar símbolos de los objetos que ya pueden nombrar, con algunas características de los mismos.

El principal interés de Piaget, se centró en el área cognoscitiva³ y en las relaciones que se forman entre el individuo que busca activamente conocer el mundo.

Consideraba que el pensamiento y la inteligencia no son atributos con los que nacemos naturalmente, si no que son complejos procesos cognitivos que tienen su base en un substrato⁴ orgánico-biológico, en la que orgánico se refiere a que tiene vida y biológico que pertenece a los seres vivos, por lo tanto es el resultado de las relaciones que se establecen entre el sujeto activo que tiende a conocer y el mundo material, social y cultural que será conocido.

Los conocimientos son construcciones mentales sucesivas que van dando lugar a niveles del desarrollo cada vez más complejos e integrados.

Existen tres factores en las etapas del desarrollo cognoscitivo: Biológicos, Psicológicos y el de Adaptación siendo este último parte de la Asimilación-Acomodación.

Los factores biológicos que reconoce la maduración del sistema nervioso, se refiere a como percibimos lo que nos rodea a nivel físico-emocional y a su vez esta relación con las emociones negativas como; ansiedad, ira, tristeza, depresión que son adaptativas para el individuo, sin embargo, en ocasiones encontramos reacciones patológicas en las personas que puede sobrevenir en un trastorno de salud mental, manifestándose en ansiedad, depresión, somatización y reacciones físicas.

A veces estas reacciones alcanzan niveles demasiado intensos o frecuentes con tendencia a producir cambios en la conducta, de manera que se olvidan los hábitos saludables, como el ejercicio, la dieta adecuada, es entonces que se desarrollan conductas adictivas, que ponen en peligro la salud de la persona.

Estas reacciones emocionales mantienen niveles de activación fisiológica intensos. que pueden deteriorar la salud y volverse crónicas, los pacientes con

³ Cognitivos: Se refiere a la facultad de un ser vivo para procesar información, conducta que se proporciona a través del proceso de abstracción; mediante la acción el proceso debe valorar la información

⁴ se refiere a alguien que se está en condiciones de ejercer algún tipo de influencia o cuando se integra con otros previos para la formación de una entidad). La esencia de algo.

hipertensión arterial, asma, cefaleas crónicas o diferentes tipos de dermatitis, presentan niveles más altos de ansiedad e ira que la población general. Un nivel alto de activación psicológica puede estar asociado con un cierto grado de inmunodepresión, lo que nos vuelve más vulnerables al desarrollo de enfermedades infecciosas, como la gripe, herpes, etc. o de tipo inmunológico (lupus eritematoso, esclerosis múltiples, etc.)

Por lo tanto la salud y la enfermedad son estados que se hallan en equilibrio dinámico y están co-determinados por variables de tipo biológico, psicológico y social, todas ellas en constante mutación.

Los factores psicológicos se refieren a toda conducta que se presenta como una adaptación o re-adaptación, siendo el resultado de un equilibrio entre el sujeto que conoce y el objeto conocido.

Cuando existe una amenaza a nuestro equilibrio físico o psicológico, este factor actúa para reestablecerlo, ejerciendo así un papel adaptativo, estas emociones influyen positivamente en la salud (alegría, buen humor y optimismo) y negativamente (ira, ansiedad, estrés, entre otras).

Por lo tanto las emociones dependen de la evaluación que haga cada persona del estímulo que pone en peligro su equilibrio y de la respuesta que genere para afrontar el mismo.

Todos estos descubrimientos acerca de la intrínseca relación entre emociones y salud tienen su aplicación en el tratamiento de las enfermedades desde una propuesta holística⁵ a un enfoque biologicista⁶ ya que en la actualidad se proponen tratamientos integrales, que consideren la recuperación tanto de los factores físicos como de los factores psicológicos de las personas.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) afirma que más del 90% de las enfermedades tienen un origen psicosomático; de hecho, las características de personalidad, dependen del manejo que tenemos de las emociones y la manera

⁵ Cita Tendencia o corriente que analiza los eventos desde el punto de vista de las múltiples Interacciones que los caracterizan. El sistema Completo se comporta de un modo distinto que la suma de sus partes.

⁶ Tendencia a buscar la explicación de las conductas o los rasgos en la biología

de lidiar con el estrés, conflictos, fracasos y frustraciones pueden potenciar o desarrollar diversas enfermedades.

La persona siendo un todo integrado, cuando existe la separación entre el cuerpo y la mente abre las puertas a la desintegración, a la desvalorización, y nos hace cada vez más vulnerables a la enfermedad. Hoy sabemos que todas las enfermedades son fenómenos psicósomáticos o somato psíquicos, la experiencia más clara de esta realidad se vislumbra cuando comprendemos la profunda integración que existe entre nuestras emociones, el sistema nervioso, el inmune y el endocrino.

Al final, debe quedar claro que en todo desbalance o enfermedad existe un conflicto intrapersonal no concientizado y la necesidad urgente de armonizar el desequilibrio emocional. No descartando que se encuentren influenciadas por manifestaciones sociales, producen un significado personal y social, en estrecha relación con los procesos cognitivos, como por ejemplo la memoria. De ahí que determinado suceso o vivencia pueda marcar un hito en nuestras vidas e incluso dividirla en un “antes y un después”.

Las emociones negativas son el estigma de muchas depresiones y traumas que a su vez, producen un funcionamiento desajustado de diferentes sistemas neurovegetativos.

El tercer factor es la capacidad de adaptación, en la que su función consiste en procesar la información de la conducta, que es la percepción del conocimiento adquirido y de los caracteres para percibir, ya que vamos teniendo la capacidad para construir o evocar el conocimiento adquirido y así cimentar un valor nuevo.

Charles Robert Darwin(1809-1882) argumentaba que lo anterior tenía una estrecha relación con el conocimiento, ya que vamos marcando la tendencia constante de la adaptación innata en los esquemas mentales del individuo a su medio ambiente, modificando sus esquemas mentales, en relación al entorno que percibe y así desarrollando un proceso de equilibrio.

Otro evolucionista llamado Sir Francis Galton (1822), habla sobre la premisa de la selección natural, afirma que la inteligencia se puede apreciar en las

calificaciones de los exámenes de los estudiantes de primer año de la Universidad de Cambridge donde reflejaba grandes diferencias en las calificaciones de los exámenes de matemáticas de los estudiantes y que según sus calificaciones se deban a diferencias hereditarias.

Las calificaciones de estos exámenes, al igual que las medidas de rendimiento escolar actuales, eran una medida de la inteligencia similar al Cociente Intelectual.

La genética puede dar ciertas disposiciones como el cociente intelectual, a tener una capacidad más desarrollada para las matemáticas o la música. Pero cuando una persona nace con cierto talento, tienen que combinarse otros factores como la educación sin la cual no llega a dominarse una disciplina y los factores de personalidad como la curiosidad, el interés apasionado, la capacidad de asombro y la intuición.

Hace dos siglos en base a estos postulados se encendió la discusión sobre el binomio naturaleza y cultura, donde este evolucionista estudió a personalidades muy destacadas y concluyó que debían el éxito a las privilegiadas inteligencias que habían heredado a la hora de su gestación, la suerte estaba sellada, así lo definió en el libro *Hereditary Genius*, es aquí donde existen dos premisas importantes que son la asimilación y la acomodación que a continuación explicaremos:

La asimilación, es la transformación del medio por la acción del sujeto; siempre interactúa e intervienen en su entorno lo que le permite integrarse a él y conocerlo, es la experiencia de un objeto o un evento que incorpora a una estructura de comportamiento mental ya existente.

Por ejemplo, un bebé que aferra un objeto nuevo (chupete, dedo, sábana, cuchara, etc.) y lo lleva a su boca para chuparlo. La experiencia es que cada nuevo objeto que se incorpora (asimila) a estructuras mentales y comportamentales (aferrar, llevar a la boca y chupar) ya existentes, lo hace parte de una experiencia constante de asimilación y acomodación.

Siendo la acomodación, una transformación continúa del sujeto, donde cada nueva experiencia con el medio o consigo mismo implica una modificación de las

estructuras mentales y de comportamiento con la finalidad de acomodarse a la nueva situación llamada connotación.

Este esquema de comportamiento siempre se modifica, con cada nuevo suceso que va asimilando, nuevos objetos y eventos que hasta el momento eran desconocidos para el niño.

En el ejemplo anterior cuando un bebe modifica sus modos de aferrar y chupar u objeto, lo hace en función de su tamaño, forma y peso, modificando a su vez la estructura mental referida a aferrar y chupar.

Por lo tanto, toda experiencia mental y comportamental es una asimilación de los esquemas y estructuras anteriores y toda experiencia nueva implica, al mismo tiempo, una acomodación de estos esquemas y estructuras para integrarla y organizarla mentalmente, logrando una situación de equilibrio mental provisorio o móvil; en donde en cada nueva experiencia reinicia el proceso de asimilación y acomodación.

Con este proceso se afianzan las estructuras mentales y se construyen unas nuevas, como un proceso de adaptación al mundo en el que el sujeto vive, donde hay un continuo proceso de organización mental (conocimiento) de las experiencias vividas, llamadas invariantes funcionales.

Ambos procesos (asimilación y acomodación) se alternan y complementan en forma constante, logrando el equilibrio entre sujeto y medio, construyendo y reconstruyendo los esquemas de las estructuras mentales y de conocimiento.

El Naturista Jean-Baptiste Lamarck, (1744-1829). En sus aportaciones a las teorías evolutivas, publicó un planteamiento teórico que hoy conocemos como Lamarckismo (1809). Esta teoría se basó en dos principios básicos: El concepto como una característica intrínseca de los seres vivos al evolucionar a un nivel de complejidad y perfección cada vez mayores, motivo por el cual él creía que los seres habían evolucionado de microorganismos simples originados de materia no viva (teoría de la generación espontánea) de complejidad y perfección mental (conocimiento) de las experiencias al desuso, que postula que lo que no es usado se atrofia y lo que es usado se desarrolla siendo transmitido a

generaciones posteriores. Es decir los órganos, miembros y otras características de los seres vivos que fuesen usados acabarían desarrollándose y pasando de generación en generación sucediendo la transmisión hereditaria de las características adquiridas.

En su teoría acerca de la evolución de la inteligencia propone que la vida evolucionaba por tanteo y así sucesivamente, siendo así como el neocórtex, dio origen a una corteza nueva o tercer cerebro. Este cerebro humano, llamado el neo córtex que es el encargado del razonamiento humano y de la anticipación de resultados, su función consiste en recrear estados posibles de la realidad futura, para elegir la opción más adecuada sin riesgos.

Es un simulador virtual de la realidad en el que se pone a prueba distintas opciones, con el fin de predecir resultados, siendo el encargado de todas aquellas actividades que conocemos como voluntarias tales como, el razonamiento, el cálculo, el lenguaje, el arte, entre otras, dota de sentido a toda actividad anteriormente irracional o emocional. Su presencia no excluye a los otros dos cerebros, que no dejan de operar en ningún momento, es una parte del cerebro de evolución filogenética más reciente. Su presencia no excluye y pone a prueba distintas opciones, con el fin de predecir resultados.

Siendo la salud humana un complejo proceso de adaptación en el que confluyen factores biológicos, psicológicos y sociales. La salud tiene relación con ese estado de bienestar que no es patrimonio ni responsabilidad exclusiva de un solo grupo o especialidad profesional, no es sólo la ausencia de enfermedad, sino que es un proceso continuo que tiene que ver con los comportamientos y el estilo de vida de una persona o comunidad. Gonzalo Torrente Ballester (1988), comenta que esta es razón por el cual el hombre desarrolla al máximo sus capacidades, teniendo a la plenitud de su autorrealización como entidad personal y como entidad social.

Jean-Baptiste-Pierre-Antoine de Monet de Lamarck (1744-1829). y Charles Robert Darwin en base a sus investigaciones aseguran que la vida evoluciona a consecuencia de mutaciones en el ADN fijadas por la selección

natural, aplicables al ser humano en cuanto a su capacidad evolutiva, la cual comprende la evolución.

E Profesor Rafael Villavicencio Adame (1828-1920), declaró que la ley de la evolución es compartida por todos los seres vivos. En tanto que la de la evolución cerebral solo es compartida por los seres humanos".

Argumentaba que la evolución del cerebro dependía de la ciencia, el arte y la industria, afirmaba que no dependía solamente de la evolución natural como aseguró Darwin sino de otros factores como la raza y el clima, factores que motivan al ser humano a inmigrar.

Esta evolucionista más contemporánea llamada Angélica Olvera hace una nueva aportación a este tema en 2010, en la llamada Inteligencia Trans-generacional, y en colaboración con el Profesor Bert Hellinger en su libro Educar en la Inteligencia transgeneracional expone sobre la relación de los vínculos y complejidades que se manejan entre una generación y la siguiente (entre padres e hijos) y la relación intergeneracional, es decir, la que sustenta las peculiaridades entre los iguales dentro de una misma generación y su influencia en el contexto educativo y social. Por lo tanto la Inteligencia transgeneracional es una red social que vincula a las diversas generaciones entre sí, como en el caso de los abuelos y los nietos.

Expresando que la información y las emociones del pasado remoto se transmiten como parte del patrimonio familiar, comunitario, social o cultural, donde se habla del significado de incrementar la competencia y el talento para resolver los problemas inherentes a la propia historia o las dinámicas histórico-genealógicas que se han ido heredando con el paso de los años.

Observando esta multiplicidad de inteligencias no podemos seguir mirando a la educación como un proceso cognitivo y unificado para todos. La multiplicidad del ser es inmensa y es el momento de educar potenciando las habilidades de forma personalizada.

El Dr. Daniel Goleman (1946) expone que la inteligencia emocional nos permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo, acentuar nuestra capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social, que nos brindará mayores posibilidades de desarrollo personal.

Hace énfasis a que los niños tienen que experimentar y enfrentarse a los problemas, cuando se explican los hechos ellos ven que tenemos la fuerza emocional para examinar y enfrentarse a las situaciones por muy difícil que sean, aprendiendo que ellos también lo pueden superar. Es importante observarlos y dejar que se equivoque porque es una manera de que ellos aprendan de sus errores. Los niños necesitan de una gran apoyo emocional, dedicándoles tiempo de calidad y que ellos puedan sentirse apoyados por las conductas diarias, reconociendo el esfuerzo que hacen en sus mejoras.

Presenta una teoría revolucionaria donde ayuda a los niños a desarrollar y potenciar su inteligencia que es fundamental para que aprendan a relacionarse con los demás y en su entorno. Donde elevar su coeficiente emocional es más importante que poseer un coeficiente intelectual alto.

El Dr. Howard Gardner (1943) el evolucionista más contemporáneo de todos, explica su reflexión sobre el sistema educativo, que ha sido una de las fuentes más importantes para elaborar y actualizar los programas acerca de este tema..

Definiendo esta inteligencia como la capacidad para resolver las necesidades o de crear productos que sean valiosos en una o más culturas, con esta teoría cambió radicalmente la idea que se tenía de la inteligencia como algo inamovible, de tener o no tener, y la definió como la capacidad que abre la puerta a los educadores de activar la inteligencia y desarrollarla desde edades tempranas, mediante las experiencias vividas, en el entorno y la educación recibida.

Concluye que todos los seres humanos tienen nueve inteligencias que en mayor o menor medida se desarrollan y que son las siguientes: la inteligencia musical, la corporal-kinésica, la lingüística, la matemática, la espacial-visual, la

interpersonal, la intrapersonal, la naturalista y la última la espiritual, que también puede beneficiar a los niños, en su aprendizaje.

1.3 Inteligencias Múltiples

El Dr. Howard Gardner, fundador del concepto de Inteligencia Emocional, el cual expuso a mediados de los años noventa, pionero en exponer la Teoría de las Inteligencias Múltiples, donde existen nueve tipos de Inteligencia y que cada una de ellas posee características especiales, en la que todos los seres humanos poseemos, pero algunas se manifiestan en mayor medida que otras.

Manifestó que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia y que cada una de estas tiene la capacidad de solucionar cierto tipo de problemas, procesando soluciones valiosas..

Este nuevo concepto de inteligencia que propuso el Dr. Howard, hace énfasis a que el preescolar va adquiriendo con la edad la capacidad de resolver problemas, o de crear productos, que sean valiosos en uno o más ambientes culturales.



Fig, 1 Estructura de la mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples

Inteligencia Lógica-Matemática.

Es la habilidad que poseemos para resolver problemas tanto lógicos como matemáticos, comprendiendo las capacidades que necesitamos para manejar operaciones matemáticas y razonar correctamente con el procesamiento

aritmético, lógico, razonado. Haciendo uso del hemisferio lógico del cerebro. Este tipo de inteligencia es el más cercano al concepto tradicional de inteligencia, En las culturas antiguas se utilizaba éste tipo de inteligencia para formular calendarios, medir el tiempo y estimar con exactitud cantidades y distancias, identificar modelos, calcular, formular y verificar hipótesis, utilizando el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo. Con esta esta capacidad desarrollada, las personas, pueden dedicarse a las ciencias exactas.

Inteligencia Lingüística-Verbal.

Es una de las más importantes, ya que tiene estrecha relación con la forma en que nos comunicamos todos los días, generalmente se utilizan ambos hemisferios del cerebro y es la que caracteriza a los escritores, pues poseen un uso amplio del lenguaje.

Referente a los aspectos biológicos, se encuentra en una área específica del cerebro llamada “área de Broca”, que es la responsable de la producción de oraciones gramaticales. Una persona con esa área lesionada puede comprender palabras y frases sin problemas, pero tiene dificultades para comunicarse aún de una forma sencilla.

Posee una gran capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura y también al hablar y escuchar. Es la fluidez y la destreza en la utilización del lenguaje, conociendo el significado de las palabras, su orden sintáctico con sus sonidos, facilitando la capacidad para escribir poemas, historias, etc.

Inteligencia Visual-Espacial.

Es la habilidad de crear modelos mentales con las figuras-formas, con características como los colores, las texturas, entre otros.

Cuenta con una estrecha relación con la imaginación. Una persona que desarrolla este tipo de inteligencia está capacitada para transformar lo que crea en su mente con imágenes, tal como se expresa en el arte gráfico. Esta

inteligencia nos capacita para crear diseños, cuadros, diagramas y transmitir gráficamente.

Personas con esta inteligencia desarrollada pueden hacer un modelo mental en tres dimensiones de lo que percibe, tiene la capacidad de focalizar detalles, comprende una serie de habilidades como el reconocimiento y elaboración de imágenes visuales, distingue a través de la vista rasgos específicos de los objetos, posee un razonamiento acerca del espacio y sus dimensiones, tiene buen control del manejo y reproducción de imágenes internas o externas.

Sus aspectos biológicos los encontramos en el hemisferio derecho (en las personas diestras), el cual demuestra ser la sede más importante del cálculo espacial. Las lesiones en la región posterior derecha provocan daños en la habilidad para orientarse en un lugar, para reconocer caras o escenas o apreciar pequeños detalles.

Inteligencia Corporal-Cinética.

Esta inteligencia tiene relación con la habilidad para controlar los movimientos voluntarios de todo el cuerpo, y para efectuar actividades físicas como los deportes y las artes es una forma de expresión, por medio de las manos para crear, expresándose por medio del cuerpo o tienen la habilidad de realizar reparaciones de tipo manual, estas capacidades que poseen son las siguientes; fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio, que requieren de coordinación y ritmo controlado.

Dentro de los aspectos biológicos podemos mencionar que el control del movimiento corporal se localiza en la corteza motora y cada hemisferio domina o controla los movimientos corporales correspondientes al lado opuesto.

En los diestros, el dominio de este movimiento se suele situar en el hemisferio izquierdo. Si por alguna circunstancia la parte se encuentra dañada, entonces existe una enfermedad llamada apraxia⁷, la cual origina que se ejecuten los movimientos de forma refleja o involuntaria.

⁷ Desorden del habla donde tienen una secuencia de movimientos del habla usando su lengua, labios, quijada y paladar

Inteligencia Musical.

La Inteligencia Musical se relaciona con la habilidad que nos permite crear sonidos, ritmos y melodías, expresándolo a través de emociones y sentimiento, reflejándolo en la música.

Es necesario que se estimule constantemente para desarrollar todo su potencial, desde escuchar una melodía con la sensibilidad adecuada, creando y analizando la música o manejar o tocar un instrumento o instrumentos.

En sus aspectos biológicos: ciertas áreas del cerebro desempeñan papeles importantes en la percepción y la producción musical, situadas por lo general en el hemisferio derecho y éstas no están localizadas con claridad como sucede con el lenguaje.

En caso de lesiones cerebrales, existe la probabilidad de que la enfermedad denominada amusia⁸, exista en esa persona. Los compositores y los críticos musicales, tienen esta habilidad muy desarrollada.

Inteligencia Interpersonal

Esta inteligencia consiste en relacionarse y comprender a otras personas, con las habilidades para mostrar expresiones faciales, corporales, controlando la voz y expresando con gestos situaciones determinadas; en la que existe la cualidad de percibir la afectividad de las personas y lograr encontrar las debilidades y las fortalezas para lograr óptimos resultados.

Este tipo de inteligencia, tiene que ver con nuestra conciencia, que es cuando el razonamiento tiene relación con nuestras actitudes, ya que entendemos lo que hacemos nosotros, valoramos nuestras acciones y las de los demás.

Permitiendo formar una imagen precisa de nosotros mismos y así mismo con los demás donde nuestros sentimientos pueden ayudarnos y /o guiarnos en nuestra toma de decisiones, siempre con un límite y un control sobre nuestras emociones y las de los otros.

Alcanzando a tener la capacidad de entender a los demás, manejar las relaciones humanas, tener la empatía para una buena toma de decisiones, en

8

Pérdida de habilidad musical

base a nuestras necesidades y características, así como reconocer nuestras cualidades y defectos.

Esta inteligencia es un complemento de las demás inteligencias y nos habla de que se puede tener excelente nivel académico, pero no tener el raciocinio de saber tomar buenas decisiones, en las situaciones en que nos encontremos, tanto a nivel laboral, intelectual y personal.

La mayoría de las actividades que a diario realizamos dependen de este tipo de inteligencia, un líder tiene que ver con este tipo de inteligencia, ya que el reconoce sus propias necesidades, carencias, deseos e intenta atenderlos lo mejor posible, desarrollando sus habilidades y logrando así un mejor ambiente y rendimiento laboral, en equipo, pero siempre tomando en cuenta que dentro de una generalidad hay particularidades.

Gracias a este tipo de inteligencia podemos controlar los impulsos, el juicio, la producción del lenguaje, la memoria a corto plazo y largo plazo, con excelentes funciones motoras, para ser funcional y sociabilizar con lo que mejor convenga.

Biológicamente este tipo de personas presentan una arraigada infancia, con un estrecho vínculo con la madre de forma sana, interactuando socialmente entre los humanos que demandan participación y cooperación. La necesidad de cohesión al grupo, liderazgo, organización y solidaridad, surge como consecuencia de una necesidad de supervivencia positiva, ya que siempre busca los mejores objetivos y logra los mejores resultados con beneficio para todos. Logrando plantearse metas, evaluar habilidades, identificar ventajas y desventajas personales y de los que los que trabajo y/o con los que convive, por lo tanto son altamente asertivos.

Estas personas poseen una gran capacidad para trabajar en equipo, reconociendo las habilidades de cada uno con los que labora o convive, identificado fácilmente los problemas y encontrando soluciones, reconociendo las necesidades sentimientos y personalidades de los otros, como de el mismo y generalmente son líderes y competitivos.

Inteligencia Intrapersonal

Esta inteligencia tiene la capacidad de formarse como un modelo ajustado, verídico de uno mismo y usarlo asertivamente para desenvolverse en la vida, dándose la oportunidad de conocerse y trabajar con sus habilidades y conocimientos, reconociendo sus estados de ánimo, motivaciones, temperamentos, deseos y capacidad para la autodisciplina y autoestima. Reconociendo nuestra personalidad y así detectando nuestras cualidades y defectos en todos los niveles, permitiendo una mejor calidad de vida y así compartiendo mejor con los demás. A nivel emocional, nos permite ser asertivos. Las cualidades desarrolladas adecuadamente con este tipo de inteligencia son: Elevada autoestima, consciencia de nuestras limitaciones y habilidades, reconoce la importancia de sus acciones y su aprendizaje, mucho de estas personas con esta inteligencia desarrollada practican algunas actividades como la meditación para un mejor control y se encuentra consciente de su realidad y hacer uso de ella adecuadamente

Inteligencia Naturalista.

Esta Inteligencia, consiste en el entendimiento del entorno natural y la observación científica de la naturaleza, las ciencias con las que tienen relación son la biología, geología o astronomía. Estudiar la naturaleza se relaciona con los árboles, las plantas, y su relación con la humanidad.

Al desarrollar las habilidades como observadores y amantes de la exploración y experimentación de nuestro entorno natural, desde el jardín de niños es reforzar los lazos de amor por la naturaleza y el cuidado del medio ambiente. Conservando una tendencia biológica, intuitiva y humanitaria se establecen un vínculo con un mejor mundo, donde se puede lograr un mejor medio ambiente creada por el hombre, creando una consciencia de cuidar el planeta en el que vivimos.

La relación entre los animales y los niños despiertan sentimientos de ternura e instinto de protección, que es muy importante mantenerlos activos, porque ellos son los hombres del futuro.

Inteligencia Espiritual

Esta inteligencia es la última de las actualizaciones del Prof. Howard Gardner, que explica la combinación de la Inteligencia espiritual y existencial, exclusiva de los humanos, relacionada con cuestiones cósmicas, logros de un estado del ser y características existenciales de la condición humana.

Considerada parte de la inteligencia interpersonal y de la inteligencia intrapersonal, que esta correlacionada con un valor otorgado, como lo son los valores culturales, en la que el valor de una cultura puede movilizar, más que los comportamientos de las personas.

Existen reportes muy antiguos de por lo menos hace 2.500 años, cuando Buda la llamó visión cabal o vipassana, que la nombro así por tener la capacidad de lograr una visión de la realidad profunda de los fenómenos, dicha comprensión tiene como fundamento superar la ignorancia, que es la base del sufrimiento, siendo el objetivo alcanzar la verdadera felicidad, en congruencia con la fe cristiana proclamada.

El primer nivel de la inteligencia, es el más básico, y lo compartimos con los animales, es el nivel subhumano de la inteligencia emocional, basado en nuestros instintos, impulsos y sensaciones, opera con el ojo de la carne, es una inteligencia primitiva, pre-racional, necesaria y muy importante para la supervivencia.

El segundo nivel de esta inteligencia, son todas las inteligencias múltiples, basadas en nuestra capacidad de razonamiento, con relación a lo cognitivo, que son la combinación de lo emocional y lo racional en diferentes grados y del uso de los ojos carnal y mental, que son capacidades de nivel intermedio.

Y el tercer nivel, basado en la sabiduría que explica nuestra capacidad de visión holista de la realidad profunda, de comprensión de contextos y totalidades significativas, con una capacidad de trascendencia, de ir más allá de lo biofísico y social, más allá del cuerpo y las emociones, opera con el ojo de la contemplación tiene la capacidad de que nos relacionarnos armónicamente, donde podemos ser felices a pesar de las circunstancias.

Es una inteligencia transpersonal se sitúa más allá del ego narcisista, su visión es universal, es la única que puede darle sentido espiritual a la vida, genera el sentido de trascender para vivir, alimentando la integridad de nuestra conciencia.

1.4 La Inteligencia Visual-Espacial

La inteligencia espacial tiene relación con el espacio, con la creatividad que existe en cada uno de nosotros, forma parte de la imaginación, creando y recreando historias, personajes, escenas, paisajes, de todo lo que les rodea, como lo percibimos desde su muy particular punto de la vista. Es entre los 5 y los 10 años, aproximadamente cuando el niño alcanza su máximo desarrollo, en cuestiones de aprendizaje y es entonces cuando se deberán fomentar en mayor medida las actividades, ampliando sus conceptos, partiendo desde lo más sencillo y simple, hasta lo más complicado..

Con una imaginación sin límites, los niños son capaces de imaginar un espacio tridimensional que mantenga su coherencia con el paso del tiempo independientemente de su punto de vista.

En muchas actividades y por más simples que parezcan, esta inteligencia refuerza la inteligencia espacial, ya que busca otro uso o significado del objeto, para así seguir introduciendo nuevas experiencias a las ya existentes y/o completar las actuales.

La inteligencia visual – espacial, consiste en la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes, puede ser en formas tridimensionalmente y transformar la experiencia visual a través de la imaginación. Las personas con esta capacidad desarrollada pueden transformar ideas y conceptos en atractivos y funcionales objetos o imágenes, con una alta expresión gráfica.

Estas personas son hábiles en crear desde diseños, imágenes, pinturas y dibujos, ya que cuentan con una gran habilidad para construir e inventar.

Comprenden una serie de habilidades como: el reconocimiento y la elaboración de trazos artísticos a veces hasta de los bocetos pueden llegar a ser grandes

diseños, ya que puede distinguir a través de la vista rasgos específicos con lo que trabaja.

Posee un razonamiento de los objetos y su relación con el espacio, logra tener control sobre el manejo y la reproducción de imágenes internas o externas, desde una perspectiva, todas o algunas de estas habilidades, pueden manifestarse en una misma persona.

Es importante distinguir entre inteligencia visual-espacial y la vista, ya que puede haber personas con defectos como astigmatismo, miopía e incluso ceguera y, sin embargo, poseer una inteligencia de este tipo muy desarrollada.

Actualmente los medios de comunicación como el video y la televisión, comprenden tecnologías con un alto componente visual, que favorecen en mucho el aprendizaje

Además, estas herramientas proporcionan a las personas la posibilidad de encontrar soluciones propias y no convencionales, con las que pueden expresarse visualmente.

La imagen y las expresiones gráficas ayudan a tener una mejor recepción de la información y proporcionan a los niños motivaciones para lograr una armonía en sus trabajos, ilustrándolos y realizando composiciones personales.

Las personas con esta inteligencia pueden ser hábiles en la pintura, la construcción de modelos tridimensionales y en trabajar con medio audiovisuales. Reconociendo a través de la implicación de más sentidos en el aprendizaje, que ayudan a integrar el conocimiento en forma más eficaz.

Las representaciones gráficas tienen información, que cumplen valiosas funciones educativas: para presentar, definir, interpretar, manipular, sintetizar y demostrar datos y con los materiales que se usan enriquecen la enseñanza y permiten identificar los conceptos que se están explicando.

Estos conceptos son válidos para todas las personas; sin embargo, aquellas que poseen inteligencia visual más desarrollada desde la infancia, tienen más posibilidades de aprender de una forma más fácil, por medio de la vista y la observación, reconociendo con facilidad caras, objetos, formas, colores, detalles y escenas. Se desplazan y transportan objetos en el espacio de manera más

eficaz, tienen facilidad para orientarse incluso en los laberintos, senderos, incluso donde casi no hay referencias. Entre muchas otras habilidades tienen excelente sentido de orientación y se conducen fácilmente aún en medio del tránsito.

A los que son fuertes en esta inteligencia les gusta dibujar, diseñar, combinar colores, arreglar objetos.

Algunos pueden crear imágenes con más realismo, otros con detalles más focalizados y atractivos.

Pensamos y expresamos esta inteligencia a través de los dibujos, pinturas, esculturas, el arreglar objetos y navegar por el espacio, entre otras..

El pensamiento visual es inherente a todo ser humano y no un patrimonio exclusivo de los artistas, que son los que lo llevan a grados excelsos, así pueden aplicarlo los cirujanos, ingenieros, arquitectos, carpinteros, mecánicos, historiadores, críticos de arte, entre otros.

1.4.1 Desarrollo de la Inteligencia Visual - Espacial

Este tipo de inteligencia tiene su máximo desarrollo entre los entre los 5 y los 10 años, ya que es en esta edad en donde se deben fomentar en las actividades que realizan. La idea de la inteligencia visual-espacial surgió de la teoría de las Inteligencias múltiples con el objeto de apoyar innovaciones útiles en la educación para beneficiar a personas invalidas, solicitado por la Escuela de Educación para Posgraduados de Harvard, que evaluara el estado del conocimiento científico, referente al potencial humano y sus logros, presentando un informe sobre los potenciales humanos vistos desde una perspectiva psiobiológica, donde se cuestionara que todo ser humano posee en mayor o menor medida este tipo de inteligencia.

Existen diferentes formas de ayudar a activar la inteligencia Espacial, una de ellas es la relación con los objetos que le rodean y tienen que ver con la utilización de los objetos en relación al espacio físico, imaginando y recreando historias, lugares, personajes y comunicarlos gráficamente.

Algunas actividades pueden ser; Cuando los niños hacen burbujas de jabón, ayudando a que reconozcan en sus juegos conceptos como el de figura, cuerpo, transparencia, fondo, volumen, entre otros. Una forma de medir el desarrollo de esta habilidad es que los niños intenten dibujar el objeto, que se les sugiere poder ver el tipo de dificultades tienen para lograrlo, así podemos darnos cuenta de sus necesidades y buscar la forma de como apoyarlos.

Cuando se habla de aprender a educar la mirada es ayudarlo a iniciar en el uso de su creatividad visual-espacial, trabajando con imágenes, esquemas, fotografías, cuadros, formas, figuras, dibujos y colores.

Algunas alternativas para apoyar estas necesidades son: arte, lego, videos, películas, diapositivas, juegos de imaginación, laberintos, rompecabezas, libros ilustrados, visitas a museos, usar diapositivas y películas, laberintos visuales, apreciar el arte, exponer los hechos, conceptos y preguntas sobre algún tema en particular, diagramar estructuras de sistemas que se interconectan, como por ejemplo el sistema del cuerpo, sistema político, sistema escolar, cadenas alimenticias, etc.

Con lo anterior, los niños van adquiriendo distintas formas de expresión artística, aprenden a dibujar, decorar, diseñar, ilustrar, construir, esculpir, visualizar, imaginar, creando ideas, haciendo collages, representaciones, construyendo, Trabajar individualmente o en equipo usando la fantasía para pretender ser o estar en algunas de esas imágenes.

1.4.2 Las Dimensiones de la Inteligencia Espacial.

El proceso de activación se materializa con el desarrollo de la capacidad para percibir con exactitud el mundo visual, realizando transformaciones y modificaciones a las percepciones individuales y recrear aspectos de la experiencia visual, incluso en ausencia de estímulos físicos apropiados.

Es importante mencionar, que se pueden producir formas nuevas o sólo manipular las ya existentes, con una percepción visual desarrollada se puede

expresarla gráficamente, así que aún con poca habilidad y un poco de imaginación se puede transformar, inclusive con poca habilidad para dibujar.

El Profesor Howard Gardner hace notar que si bien entre espacio y mundo visual parece haber una correlación directa en la mayoría de los seres humanos, existen excepciones, como por ejemplo: un invidente, que puede tener inteligencia espacial desarrollada y que a pesar de no tener una connotación visual gráfica, puede expresarse con este tipo de inteligencia y lo mismo sucede con el desarrollo lingüístico en personas con capacidades auditivas-orales inhibidas.

Considerando que la operación más elemental es la habilidad para percibir una forma u objeto, un paso adelante implica entrar del todo en el dominio espacial, donde se supone solicitar una visión de un objeto desde un punto que esté fuera de la posibilidad de la experiencia vivencial, lo que supone rotar y manipular el objeto mentalmente o sea manejar la figura mentalmente. El Profesor Gardner afirma que existe una faceta final de la inteligencia espacial, que la relaciona con experiencias aparentemente lejanas. La primera de estas manifestaciones es la capacidad metafórica perspectiva; la metáfora terminológica permite expresarse en un lenguaje claro pero que no llega a ser demasiado científico, ni demasiado ligero.

En este sentido, la metáfora se basa esencialmente en la búsqueda de una expresión para traducir términos ocultos de forma nueva y accesible para el principiante inclusive en un campo especializado, observamos que frente a la incomprensión de su auditorio el enseñante recurre a esta solución y guía así al niño creando analogías con su experiencia cotidiana en vez de utilizar términos herméticos ya adoptados, creando un lazo estrecho con las experiencias vividas por los preescolares ya sea sensomotrices, culturales, sociales o lingüísticas.

Es importante que tanto alumnos como profesores asocien las mismas propiedades a la terminología empleada y compartan una misma parte de la significación de la metáfora, estando en el mismo canal de comunicación.

1.5 Relación entre la Inteligencia Espacial con las Inteligencias Múltiples

El Profesor Howard Gardner propuso su teoría de las Inteligencias Múltiples enfatizando que, la inteligencia no es algo innato y fijo que domina todas las destrezas y habilidades de resolución de problemas que posee el ser humano. La inteligencia está localizada en diferentes áreas del cerebro, interconectadas entre sí y que pueden también trabajar en forma individual, teniendo la propiedad de desarrollarse ampliamente si encuentran un ambiente y las condiciones necesarias para ello.

En los niños en etapa preescolar tienen la posibilidad intelectual y la capacidad de desarrollar este tipo de inteligencia, sin embargo, cuando analizamos los programas de enseñanza que se imparten en muchas instituciones, observamos que obligan a los alumnos a seguir reglas ya establecidas, se concentran en el predominio de las inteligencias lingüística y matemática, dando mínima importancia a las otras posibilidades del conocimiento.

Razón por la cual, muchos alumnos que no se destacan en el dominio de las inteligencias académicas tradicionales, se llega a pensar que no tienen habilidades, cuando en realidad se están suprimiendo sus talentos.

Por lo anterior, sabemos que no existe una inteligencia general que crezca o se estanque, sino un elenco múltiple de aspectos de la inteligencia, donde algunos son más sensibles que otros.

En la actualidad se habla del desarrollo integral del niño, es decir que la inclusión de todos los aspectos del desarrollo (físico, sexual, cognitivo, social, moral, lenguaje, emocional, etc.), siendo esta es una de las bases de la teoría del Desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

Para esta teoría, existen dos tipos de experiencias extremas claves en el desarrollo de las mismas: Las Experiencias Cristalizantes y Las Experiencias Paralizantes, que son las siguientes:

Las Experiencias Cristalizantes, son hitos⁹ en la historia personal, claves para el desarrollo del talento y de las habilidades en las personas. A menudo estos hechos se producen en la temprana infancia. Estas experiencias son las que encienden la chispa de una inteligencia e inician su desarrollo hacia la madurez.

Las Experiencias Paralizantes, son la contraparte de las anteriores, se refiere a aquellas experiencias que bloquean el desarrollo de una inteligencia, están llenas de emociones negativas, capaces de frenar el desarrollo normal; sensaciones de miedo, vergüenza, culpa, odio, que impiden crecer intelectualmente. Es probable así, que luego de esta experiencia un niño decida no acercarse más a un instrumento musical o no dibujar más porque ya decidió que “no sabe hacerlo”.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples ha impactado a quienes están envueltos de una forma u otra en el proceso enseñanza-aprendizaje. En muchas ciudades de los Estados Unidos, en Puerto Rico, Filipinas, Singapur, así como en Europa, han surgido escuelas en donde se llevan a cabo actividades encaminadas a desarrollar las distintas inteligencias que el individuo posee.

Se habla de Escuelas de Inteligencias Múltiples, donde los estudiantes aprenden y se fortalecen intelectualmente a través de un currículo¹⁰ que, en vez de enfatizar la enseñanza a través de las inteligencias, promueve la enseñanza para la inteligencia, los alumnos son motivados para que puedan lograr las metas que se han propuesto alcanzar.

En la actualidad los docentes desarrollan estrategias didácticas que toman en cuenta el conocimiento previo que tiene el niño, para que lo puedan proyectar de forma creativa, para tal propósito, existen por lo menos siete diferentes formas para comunicar; a través de signos en donde en cualquier idioma tiene un significado; un toque de campanas, las sirenas de emergencias, gestos, expresiones del rostro, colores, etc.

En el lenguaje de signos gestuales de los sordomudos o la escritura Braille o el Morse intervienen la lengua aunque por un canal distinto de uso.

⁹ Fijo, constante o inalterable, y también para hacer referencia a aquello inmediato, permanente, que indica dirección.

¹⁰ Conjunto de conocimientos que se debe adquirir para conseguir un determinado título académico

Los padres pueden contribuir con su participación activa en la planificación de actividades apoyando así su aprendizaje, como por ejemplo asistiendo a juntas donde se hable del progreso de sus hijos y que en casa, se pueda comprender, estimular y alentar en el desarrollo de sus capacidades.

Actualmente con la Teoría de las Inteligencias Múltiples se rompieron viejos paradigmas de la enseñanza y se siguen abriendo nuevas oportunidades.

CAPÍTULO II

Los Preescolares y su Relación con El Color

CAPITULO II Los Preescolares y su Relación con El Color

2. El Color

El color es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos independientemente del tono que posea el cuerpo iluminado, este absorbe una parte de las ondas electromagnéticas y refleja las restantes, en donde las ondas reflejadas son captadas por el ojo e interpretadas en el cerebro como colores según las longitudes de onda correspondientes, por lo tanto el color es una cualidad que posee todo aquello que podemos ver y que nos ayuda a reconocerlo.

Existen tres factores que hacen posible la percepción de colores: el sentido de la vista, la luz y las propiedades químicas de los objetos.

Es un fenómeno físico que se produce por la acción de la luz y la propiedad que tienen los cuerpos de absorber o reflejar parte de la misma. Por ejemplo, cuando la luz es blanca, atraviesa por un prisma de cristal, que descompone los colores del espectro (violeta, azul, verde, amarillo, naranja y rojo) que son los que usamos regularmente, por tal motivo, se dice que la luz es la suma de todos los colores, que a su vez tienen un efecto que se puede observar en una burbuja de jabón o en un arcoíris.

El color tiene una relación muy estrecha con las sensaciones y emociones debido a que se les asocia con ciertos significados. Por ejemplo, el rojo está ligado con el fuego, el amor o la sangre; el verde con la naturaleza y la vida. Asimismo, cuando se hace referencia a la temperatura del color se habla de la sensación que éste provoca al cuerpo. Existen los colores cálidos que engloban al rojo, el amarillo y el naranja y los colores fríos que son el azul y el verde. Sin embargo, las sensaciones y emociones que los colores provocan a quien observa, así como el significado que se le otorga, dependen del entorno cultural del creador y del espectador.

2.1 Propiedades del color

Las propiedades del color son básicamente, elementos diferentes que hacen único un determinado color, hacen variar su aspecto y definen su apariencia final. Ellas están basadas en uno de los modelos de color más aceptados actualmente, realizado por Albert Henry Münsell (1858-1918) en 1905.

Las propiedades del color se refieren a las combinaciones de los diferentes colores entre sí, además del blanco y el negro, las cuales son infinitas.

La mezcla de los colores primarios, adicionados con el color negro y el blanco, dan como resultado una clasificación basada en las propiedades del color: El tono, el valor y la saturación, basándonos en estas tres cualidades se crean las tres escalas básicas de colores: el círculo cromático, la escala de valor o claro-oscuro y la escala de saturación o escala de grises.

Estos elementos hacen único un determinado color, variando su aspecto y definiendo su apariencia final, mismos que se basan en los modelos de color.

2.1.1 Matiz o Tonalidad

El matiz nos permite distinguir un color de otro, como el rojo del azul y se refiere al recorrido que hace de un tono hacia otro, referente al círculo cromático, por lo que el verde amarillento y el verde azulado serán matices diferentes del verde.

La tonalidad es sinónimo de tinte y color, se refiere al estado puro del color, es el que más se le acerca, es la cualidad por la cual diferenciamos y damos un nombre al color.

El estado puro es cuando el color no se ha mezclado ni con el blanco ni con el negro y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de las ondas luminosas, por lo tanto es la sumatoria de longitudes de onda que puede reflejar una superficie



Fig. 2 La importancia del color en el diseño.

Si mezclamos los pigmentos primarios: rojo, azul y amarillo, y los colores primarios luz: amarillo, verde y rojo podemos obtener los demás matices o colores. Dos colores son complementarios cuando están uno frente a otro en el círculo de matices (círculo cromático).

2.1.2 Valor o Luminosidad.

La luminosidad es la propiedad que crea sensaciones espaciales por medio del color con fuertes diferencias de valor, Definiendo porciones diferentes en el espacio, mientras que un cambio gradual en el valor de un color (gradación), da como resultado una sensación de contorno, de continuidad de un objeto en el espacio.

El término luminosidad se usa para describir que tan claro o tan oscuro parece un color y se refiere a la cantidad de luz percibida. Independientemente de los valores propios de los colores, pues éstos se pueden alterar mediante la adición de blanco que lleva el color a claves o valores de luminosidad más altos, o de negro que los disminuye.

Un ejemplo es la mezcla del color azul con blanco que da como resultado un azul más claro, es decir, con un valor más alto. A medida que a un color se le agrega más negro, se intensifica dicha oscuridad y se obtiene un color de un valor más bajo.

Dos colores diferentes (como el rojo y el azul) pueden llegar a tener el mismo valor, si consideramos el concepto como el mismo grado de claridad u oscuridad con relación a la misma cantidad de blanco o negro que contengan.

Un color se encuentra en su estado más intenso y saturado por completo cuando es puro y no se le han añadido negro, blanco u otro color. Un color azul perderá su saturación a medida que se le añada blanco y se convierta en azul celeste.



Fig. 3 La importancia del color en el diseño.

2.1.3 Saturación o Intensidad.

La saturación o intensidad es la viveza o palidez de un color y su intensidad se relaciona con el ancho de banda de la luz que podemos ver en esta banda en donde los colores puros del espectro están completamente saturados. Un color intenso es muy vivo; cuando se satura el color, nos da la impresión de que el objeto se está moviendo. Esta propiedad diferencia un color intenso de uno pálido.

Por lo tanto la saturación, es la brillantez de un color, es decir la cantidad de gris que contiene un color: mientras más gris o más neutro, es menos brillante o menos saturado por lo tanto, menos vivo. Cualquier cambio hecho a un color puro, automáticamente baja su saturación. Los colores primarios tienen mayor valor de intensidad antes de ser mezclados con otros.



Fig. 4 La importancia del color en el diseño.

Un rojo muy saturado es un rojo puro y rico, pero cuando nos referimos a los tonos de un color que tiene algún valor de gris o de algún otro color, entonces se encuentran menos saturados.

La saturación del color es más baja cuando se le añade su opuesto o complementario en el círculo cromático, ya que se produce su neutralización, por lo tanto un color neutro no permite percibir con claridad su saturación.

La intensidad de un color se refiere a su carácter de prendido o apagado, donde prendido es con mucho color y apagado con el color más oscuro.

2.1.4 El Efecto de Contraste

Este efecto es recíproco, ya que afecta a los dos colores que intervienen, por lo tanto todos los colores de una composición sufren la influencia de los colores con los que entran en contacto. El contraste de luminosidad o contraste claro-oscuro, se produce al confrontar un color claro o saturado con blanco y un color oscuro o saturado de negro y existen diferentes tipos que son los siguientes tipos de contraste, entonces el contraste de valor: es cuando se presentan dos valores diferentes en contraste simultáneo, el más claro parecerá más alto y el más oscuro más bajo.

2.2 Armonía del Color

La armonía del color es la relación de todos los colores en una composición, ajustándose a un todo unificado, en donde los colores actúan como un conjunto donde todo se ajusta a todo.

El color es una propiedad física de la luz emitida por los objetos y sustancias. En Química es una fórmula que representa una reacción de elementos.

En el campo de la Psicología y Filosofía, el color es un portador de expresión, afectividad, sensación, simbolismo y carácter, adquiriendo su propio lenguaje y significado. El color dominante en un ambiente, también influye en él.

En el lenguaje gráfico, el color califica a los objetos, obras y movimientos artísticos, lo cual lo convierte en el protagonista.

Cuando armonizamos todos los elementos, estamos combinando los diferentes valores del color en una composición, en donde todos los colores tienen una parte común al resto de los colores, esto se refiere a los colores primarios, secundarios e intermedios y sus combinaciones.

El mundo que nos rodea se nos muestra en color, las cosas que vemos se diferencian entre sí por su forma y tamaño. Cuando observamos la naturaleza o un paisaje urbano podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos.

El color deriva de la descomposición de la luz blanca proveniente del sol o de un foco o fuente luminosa artificial. La apariencia de esos colores siempre es visual y varía, según la naturaleza de los rayos luminosos y el modo en que son reflejados.

El concepto de color varía de acuerdo al campo en que se realiza una actividad o una acción. El color aparte de ser una percepción visual, es un fenómeno físico-químico asociado a las innumerables combinaciones de la luz y relacionado con las diferentes longitudes de onda que somos capaces de percibir en el espectro visible, donde la luz es color, mediante la descomposición de la luz blanca, a través la refracción de un prisma, en todas sus longitudes de onda que llega a formar los seis colores.



Fig. 5 Principios del diseño en el color.

Todo fenómeno tiene su contrario: síntesis sustractiva¹¹, cuando la luz incide sobre un objeto, su superficie absorbe (de ahí lo de sustractiva) ciertas longitudes de onda y refleja otras.

El color complementario de cada primario, lo podemos definir como el opuesto a dicho color, es decir el color que le falta para ser negro.

El complementario del rojo es el cian, el del verde es el magenta y el del azul el amarillo.

¹¹ Es la luz reflejada en un objeto

2.3 Los Colores Primarios y el Círculo Cromático.

Llamamos colores puros o primarios, a aquellos que no pueden obtenerse por la mezcla de otros, gracias a éstos es posible generar múltiples combinaciones y son el azul, rojo y amarillo.



Fig. 6 www.ceibail.edu.com

En el Círculo Cromático se encuentra la clasificación de los colores, denominada así porque es el resultante de distribuir alrededor de un círculo los colores que conforman el segmento de la luz.



Fig. 7 cbtis.1053d.blogspot.com

Los colores complementarios, son los que se encuentran enfrente uno de otro en el círculo cromático: comprobando que a cada color primario; amarillo, rojo y azul le corresponde como complementario o secundario (violeta, verde y naranja-rojo):

Magenta - Verde

Cián - Naranja (O Rojo)

Amarillo - Violeta (Azul Violeta)

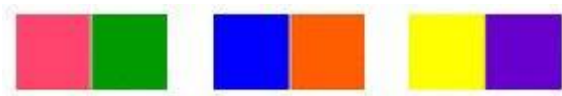


Fig. 8 contenidos.educarex.es

Los complementarios se forman en nuestra retina. Si miramos un color un rato y luego miramos algo neutro (blanco, gris) veremos el color complementario.



Fig. 9 plasticasenred.blogspot.com

2.4 Psicología del Color en Los Preescolares

El color no es una característica de una imagen u objeto, sino una apreciación subjetiva nuestra, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda. El color tiene un efecto sobre traducido a nuestros sentidos, despertando nuestras emociones, sensaciones y percepciones. Los colores tienen la cualidad de dirigir nuestras acciones, como comprar más, comer más, sentirse más cómodo en algunos lugares entre otras.

En el caso de los niños preescolares esta cualidad los motivará a proyectar sus vivencias, sensaciones, sus ideas, sus sentimientos y como lo percibe.

Al interpretar los dibujos infantiles podemos analizar como ellos hacen uso del color, los trazos, la imaginación, etc. Ya que a cada color se le atribuye la expresión de una serie de rasgos de temperamento del dibujante o sea el niño., Algunas veces, un color predomina y entonces, podemos crear una hipótesis con las características atribuidas al color en particular.

Recordar que este tipo de interpretaciones no constituyen un método científico y puede estar sometida a errores de apreciación, pero si podemos detectar algunos

puntos de interés, en donde podemos detectar posibles problemas en los niños de una forma poco intrusiva, ya que ellos lo viven como un juego, pero al mismo tiempo reflejan muchas de sus vivencias que de esta forma son más fáciles de expresar.

Los niños utilizan los colores con ciertas características a sus tonalidades y a las variaciones que les otorgan. Los colores pastel aplicados de forma ligera y uniforme se asocian a temperamentos más tranquilos y emotivos. Por el contrario los colores fuertes y marcados se relacionan con sentimientos intensos ya sean positivos como el amor o negativos como la agresividad.

Los colores no se presentan aislados sino en combinación con otros, generalmente de esa combinación podemos extraer información, sobre los mensajes que transmiten

Cualquier hipótesis sospechada a través del dibujo o del análisis de los colores debemos comprobarla con una evaluación más estructurada.



Fig. 10 Fundamentos del diseño

2.5 Los Preescolares y su Relación con El Color

En los niños preescolares la forma en que utilizan los colores tienen una cierta implicación en sus formas de expresión gráfica, y estas son algunas de esas interpretaciones:

El color amarillo cuando predomina en el dibujo indica la existencia de ciertas tensiones o situaciones de conflicto, normalmente en el entorno familiar o con alguna de las figuras de referencia (en especial del padre), este color tiene una connotación intermedia ya que inconscientemente nos indica precaución, cautela,

probablemente se trate de una situación en la fase de transición de una etapa a otra. Si este color combina con los otros sin predominar en el dibujo, puede interpretarse como energía, dinamismo, adaptación e incluso creatividad.

El Color Azul en general es un color que transmite calma, serenidad, sensibilidad, ausencia de impulsividad, entendimiento, capacidad para reflexionar. El predominio del azul en el dibujo en muchos casos indica la capacidad de control sobre él mismo y su inteligencia emocional. Algunos niños lo difuminan suavemente para crear el cielo o el mar asociado a la sensibilidad y afectividad.

En ocasiones el exceso de azul en sus dibujos podría significar un indicio de representar inconscientemente un problema de incontinencia nocturna.

Por otra parte el Color Rojo es uno de los colores preferidos por los niños, su significado está casi siempre asociado a la vitalidad, energía, valor, pasión, excitación y en general a todas las emociones humanas. Si este color se combina de forma equilibrada con otros colores, es una muestra de equilibrio emocional e incluso de sana actividad. Si su presencia es muy dominante, suele indicarnos ambición, falta de autocontrol, gusto por el riesgo, irracionalidad, incluso sexualidad precoz. Si este color es muy fuerte y dominante en el dibujo, acompañado de trazos angulosos y poca definición del dibujo, nos podría señalar: hostilidad, agresividad, transgresión de las normas e incluso violencia.

El café es un color fuerte que puede adquirir diferentes tonalidades y en base a ello, tener un significado diferente. Este color normalmente se usa en los troncos de los árboles dibujados, representando el propio yo. Un predominio del café puede significar la necesidad de tener una visión realista de las situaciones, prematura responsabilidad. También tendencias agresivas, justificadas como defensivas si la tonalidad es muy oscura.

Este color también puede indicar, según el contexto y la configuración del dibujo: seriedad, persistencia, prudencia y también intolerancia.

El verde es un color principalmente positivo que asociamos a tranquilidad, reposo, esperanza, gusto por la naturaleza, sensibilidad, entre otras. Como ocurre con otros colores, puede tomar diferentes tonalidades. Desde el verde

más claro que transmite sosiego, sensibilidad hasta el verde fuerte que representa decisión, esperanza, pasando por otras muchas tonalidades.

El predominio del verde a elementos que no corresponden como por ejemplo; colorear el agua, cielo, etc., puede señalar rebeldía, inconformidad, poca tolerancia a la frustración o también un desajuste personal o emocional.

El color violeta podríamos definirlo como el más espiritual de toda la gama. Su significado se asocia básicamente a una personalidad idealista en el que predominan los principios éticos, religiosos, morales ú de otro tipo. También supone una expresión inconsciente de deseo, dominio de las pasiones e incluso melancolía o tristeza. En niños no es muy habitual encontrarlo de forma dominante.

Esto no es habitual pero si predomina en el dibujo infantil, se ha relacionado con la expresión de un malestar interno relacionado con unos patrones educativos por parte de los padres, excesivamente rígidos e intolerantes. Esto crea en el niño temores al no verse capaz de lograr satisfacer plenamente las esperanzas de sus progenitores.

El color rosa tradicionalmente lo asociamos al mundo femenino pero suele estar también muy presente en los niños pequeños. Se asocia a la sensibilidad, afectividad, preferencia por el mundo ideal, (príncipes y princesas), es parte de la imaginación donde todo es perfecto. También se relaciona por el gusto por las actividades tranquilas.

El negro es el color más fuerte y se asocia en nuestra cultura a diferentes patrones contradictorios, este color se ha utilizado tradicionalmente para representar el duelo por las pérdidas familiares y la muerte, pero también supone un color muy apreciado y utilizado en la moda actual para conseguir diseños muy elegantes y sofisticados. El predominio de este color, en los niños nos indica una personalidad rebelde, emotiva, nostálgica, melancólica, pudorosa o con la necesidad de destacar sobre los demás, su interpretación deberá efectuarse en base a las claves contextuales del resto del dibujo ya que puede tomar diferentes interpretaciones.

Si el dibujo presenta predominio del negro en combinación del rojo, la hipótesis más probable es que se trate de un niño con poca paciencia, hiperactivo, tendencias impulsivas y/o agresivas, especialmente si va acompañado de un trazo irregular, anguloso y fuerte.

CAPÍTULO III

Los Preescolares y su Relación con La Forma

CAPITULO III Los Preescolares y su Relación con La Forma.

3. La Forma

La forma es representada a través de un lenguaje visual a través de grafismos que pueden descomponerse en entidades básicas, cada una con un significado propio, pero unidas de diferentes formas pueden constituir elementos comunicativos distintos. Estas entidades gráficas son visualmente atractivas y aprendiendo a manejarlas adecuadamente podemos crear y comunicarnos de una forma muy creativa.

Por lo tanto la forma, cuenta con características como contorno, tamaño, color y figura. Ocupa un lugar en el espacio, señala una posición o indica una dirección, En un marco de referencia como es el espacio las formas se ven como figuras y viceversa, es decir como figura fondo. En ocasiones es creado para transmitir un significado o mensaje, con un vínculo creativo.

3.1 La Forma y sus Elementos

La forma está compuesta por elementos básicos, que pueden ser constitutivos, compositivos y configurativos. El primero es la caracterización de la existencia de los objetos, el segundo la materialización y el tercero la distinción en comparación con las otras formas, y con otras cualidades por ejemplo: el color y la textura. Cuando una forma tiene relación con la figura es un área delimitada por una línea (Contorno), que proporciona volumen y grosor.

3.2 Las Figuras Geométricas

La figura es la forma exterior que presenta un cuerpo o un objeto y que nos permitirá distinguir el cuerpo propio y la relación que tiene que ver con otros cuerpos y a su vez con la geometría.

La Geometría es a su vez una rama dentro de las matemáticas, que estudia la figura en el espacio y otras figuras que pueden conformarse en un espacio dado, a partir de puntos.

Por lo tanto una figura geométrica es un conjunto de puntos que construyen cuerpos, incluso podemos materializarlas, también se pueden encontrar en la naturaleza y las podemos apreciar en nuestro entorno.

Por lo tanto las figuras geométricas tienen que ver con el punto, el plano y la recta y a partir de los movimientos y las transformaciones de estos elementos se generarán diferentes formas con volúmenes, líneas y superficies, que son las figuras tridimensionales.

3.2.1 Clasificación de Figuras Geométricas.

La figura geométrica es un conjunto no vacío cuyos elementos son puntos y que a su vez poseen un peso visual.

Estas figuras las podemos encontrar con dos o tres dimensiones respectivamente, que se forman de la combinación entre sí y pueden llegar a ser de dos o tres dimensiones respectivamente y están relacionadas con el punto.

Existen las figuras geométricas Planas y Las figuras Geométricas con Volumen y son las siguientes:

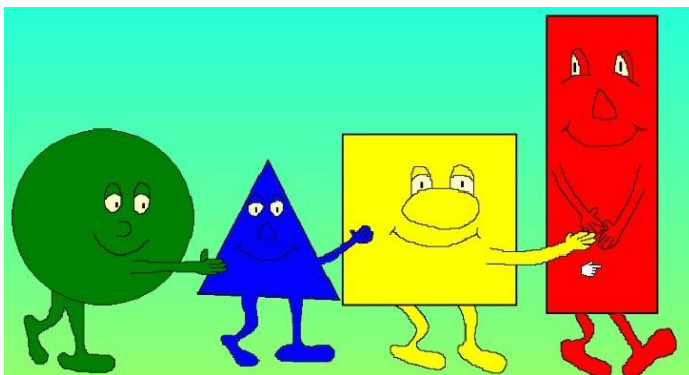


Fig. 11 slideshare.net

3.2.1.1 Figuras Geométricas Planas Básicas

Son aquellas regiones cerradas por líneas no alineadas en un plano de dos dimensiones, estas figuras geométricas planas se clasifican principalmente en dos tipos dependiendo de sus líneas curvas o rectas:

Las figuras geométricas planas delimitadas por una línea curva cerrada y plana que resultan de la intersección no degenerada entre un cono y un plano que no pasa por su vértice se llaman figuras cónicas y son: el círculo y la elipse.

Estas figuras planas parecen que están acostadas sobre el papel y son las siguientes: El Cuadrado, el triángulo, el rectángulo y el Círculo son figuras geométricas planas, formadas por líneas rectas cerradas y el Círculo que también es una figura plana pero a diferencia de las anteriores está formada por una línea curva cerrada.

El cuadrado tiene lados y ángulos iguales, cada ángulo se forma a partir de la unión de dos líneas, el espacio comprendido entre esas dos líneas se denomina ángulo y el punto de unión de las dos líneas se llama vértice.



Fig. 12 www.institutogeocrom.net

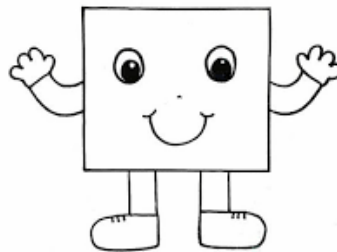


Fig. 13 webdelmaestro.com

El Rectángulo es una figura geométrica de dos lados iguales y dos lados diferentes, donde dos de sus lados son largos y paralelos y los otros dos son paralelos e iguales entre sí, en donde sus cuatro ángulos y vértices iguales.

En estas figuras es necesario usar una regla debido a las diferencias de longitud pero en el caso de los preescolares solo se usará como una referencia de tamaño no convencional.



Fig. 14 wikipeques.com

El Círculo proviene del vocablo latino *circulus*, que es el diminutivo de *circus*(cerco), se trata de un sinónimo de redondeo y en el lenguaje cotidiano lo llamamos circunferencia

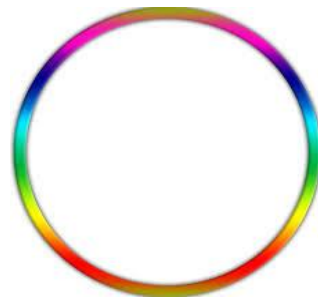


Fig. 15 friki.net

3.2.1.2 Figuras Geométricas Básicas con Volumen

Las figuras básicas con volumen son las siguientes: El prisma triangular es uno de los muchos tipos de prismas, cuyas bases son triángulos, tienen tres lados que descansan en una base triangular, uniformemente traducida a su cara opuesta triangular en el otro lado. Algunos de los prismas tienen un eje perpendicular, esto dependerá esencialmente del tipo de triángulo, regularmente un prisma con una base de triángulo equilátero tendrá una simetría perfecta y por lo tanto su eje se encuentra con la base del triángulo a 90° . Se le puede realizar una proyección en el espacio, para luego unir los vértices respectivos en el triángulo original.

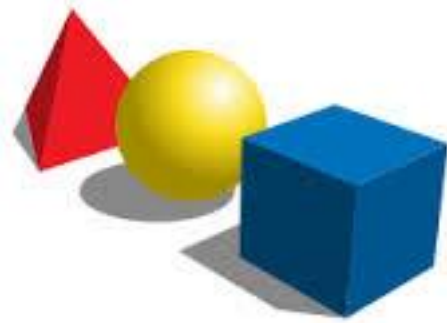


Fig. 16 es.wikipedia.org

Otra figura geométrica con volumen es el Cubo, que es el cuadrado en figura plana o hexaedro regular, por lo tanto es un poliedro de seis caras cuadradas congruentes, siendo uno de los llamados sólidos platónicos.

Esta figura además de ser un hexaedro, puede ser clasificado también como paralelepípedo recto y rectangular, pues todas sus caras son de cuatro lados y paralelas de dos en dos. Incluso, se puede entender como un prisma recto, cuya base es un cuadrado y su altura equivale al lado de la base.

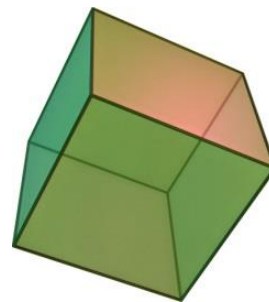


Fig. 17 es.wikipedia.com

La Esfera es el círculo en figura plana y es un cuerpo geométrico limitado por una superficie curva cerrada cuyos puntos equidistan de otro interior llamado centro en la esfera. Esta como sólido de revolución, se genera haciendo girar una superficie semicircular alrededor de su diámetro.

Esta figura proviene del término griego, que significa pelota (para jugar), coloquialmente hablado, se emplean palabras como bola, globo, globo terrestre, etc., lo anterior describe un volumen esférico.



Fig. 18 ww.plantillas-powerpoint.com

Un Prisma Rectangular u ortoedro es un Rectángulo con Volumen y es un poliedro cuya superficie está formada por dos rectángulos iguales y paralelos llamados bases y por cuatro caras laterales que son también rectángulos paralelos e iguales, dos a dos. El ortoedro es un prisma recto y también un caso particular de prisma cuadrangular irregular.

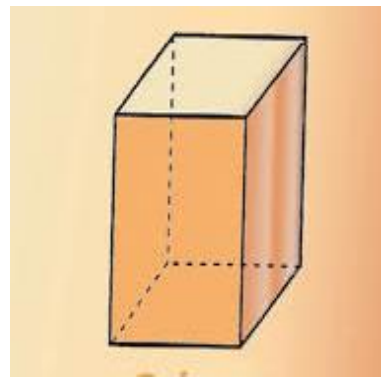


Fig. 19 silderplayer

Es importante mencionar a la Topología que como la Geometría es una rama de las matemáticas que estudia la estructura de los objetos, sin importar su estructura inicial, comprende a los objetos como si estuvieran hechos de goma y pudieran transformarse, sus propiedades son invariables ya que aunque su forma se altere, porque se puede manipular como en un círculo y convertirse en un triángulo o una elipse, por lo tanto las figuras son equivalentes pero tienen la capacidad de ser convertidas en otras figuras. Si partimos de la idea de que las superficies de los objetos son modificables pensemos en una hoja de papel que

se puede cortar o doblar y lograr una nueva figura, como en el caso de la papiroflexia.

En informática se emplean programas para modificar imágenes, en la óptica se altera la estructura de las lentes, en la industria los objetos están sometidos a variaciones en sus formas.

La topología se fundamenta en una serie de principios teóricos y abstractos y a partir de éstos es posible aplicarlos a multitud de áreas del conocimiento, donde la psicología de los niños la pueden manejar de manera intuitiva, en cuanto a sus actividades, logrando un papel muy importante en sus juegos y en la manipulación de los objetos que usan, como por ejemplo cuando transforman con plastilina u otros materiales.

La geometría describe matemáticamente una figura y la topología analiza las posibilidades de las figuras, por ejemplo en la circunferencia todos los puntos se encuentran a la misma distancia del centro, si la circunferencia estuviera en tres dimensiones y fuera una bola se podría convertir en un cubo.

3.3 El Preescolar y su Relación con La forma.

La Evolución del Dibujo Infantil comienza con el Garabato hasta llegar a la representación de las formas, esta evolución se refiere a la forma en la que el niño puede expresarse de forma libre y personal en su mundo, comunicando inquietudes y sentimientos, de acuerdo a su edad y a su nivel de motricidad y capacidades desarrolladas.

3.3.1 El Garabato

El principio de su evolución comienza con el primer garabato que no siempre es efectuado sobre papel, se supone que es la primera expresión gráfica de lo que más adelante serán trazos que irán tomando progresivamente forma y contenido. Este (el garabato) es el precursor de algo más importante que vendrá después: el dibujo y la escritura.

Estos primeros bocetos suelen efectuarse a partir del año y medio, sin intención ni capacidad para representar formas, figuras u objetos. A veces desde un punto de vista psicológico, nos permiten explorar algunos detalles tempranos de su afectividad y temperamento.

Sus primeros contactos con el lápiz y el papel son a ser exploratorios y muy condicionados por las limitaciones obvias de su capacidad y maduración visomotora.



Fig. 20 soniapraviomag.wordpress.com

Igual como ocurre con en otros aspectos del aprendizaje, cada niño es un mundo y seguirá su propio proceso y ciclo. Los hay más precoces y otros más lentos en la adquisición de ciertas habilidades y esto no tiene ningún indicio de retraso o menor capacidad futura. No obstante, siempre será positivo potenciar, motivar y acompañar al niño en cualquier proceso de aprendizaje y estar atentos a cualquier problema que pudiera surgir.

El dibujo garabato es a partir del segundo año, cuando el niño es capaz de ir dando forma a sus garabatos. Ya no se trata sólo de líneas inconexas sino que se observan agrupamientos de trazos en formas con contornos, pueden ser los primeros intentos de representar objetos del mundo real, el nivel de maduración no permite todavía la definición de las formas. Suele también empezar la experimentación con diferentes colores y es en etapa que ya podemos distinguir algunos rasgos del temperamento del niño.

3.3.2 Las Líneas empiezan a tomar forma

Después del garabato las líneas comienzan a tomar forma y es a partir de los dos a los cinco años aproximadamente que el niño es capaz de dibujar círculos y combinarlo con líneas para crear nuevas formas, son intentos de dibujos que ya tienen cierto parecido con objetos y figuras humanas pero sin llegar a nivel de detalle suficiente como para identificarlas plenamente.

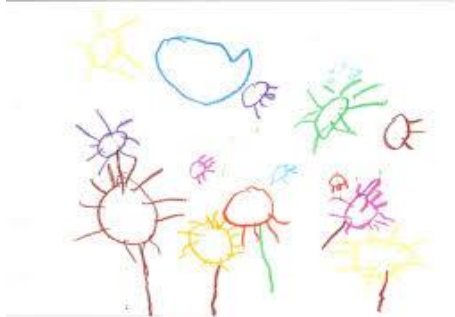


Fig. 21 psicodiagnosis.es

3.3.3 El Detalle Aumenta

Es entonces que pueden aparecer las primeras formas que identifican objetos o personas, el dibujo puede tener ya una intención clara de comunicar situaciones, personajes y emociones. La forma se perfila y se puede reconocer en ellos el primer esbozo de la figura humana. Son figuras humanoides sólo con piernas y cabeza o algunos rasgos humanos. Otros objetos de interés para que el niño desee plasmar en el papel son el autobús, coche, casa, etc.



Fig. 22 taring.net

3.3.4 Se Consolida La Forma

Es a partir de los cinco años, que es en esta etapa preescolar que ya existen en ellos diferentes estructuras cognitivas que han ido madurando y el dibujo es una más de las facetas en el que el preescolar ha progresado, ahora la figura humana es perfectamente identificable y presenta la mayoría de los elementos principales: como la cabeza, el cuerpo y las extremidades superiores e inferiores, en la cara se puede observar ya los ojos y la boca, pero en el caso de la nariz y las orejas suelen tardar un poco más. La presencia del cabello es también habitual, además aparece otro aspecto importante: la diferenciación que es cuando se pintan varias figuras humanas, donde el niño es capaz de pintar en cada una de ellas rasgos diferenciales (más grande, más pequeño, con pelo, sin pelo, alegre, con algún objeto en la mano, etc.). Este detalle es importante dado que es un síntoma de creatividad y de capacidad de observación del entorno.



Fig. 23 cristianmendoza.files.wordpress

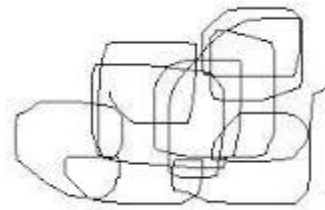


Fig. 24 eldibujoinfantil.blogspot.com

3.3.5 El personaje en situación de aprendizaje

De los cinco a seis años el dibujo está consolidado, cada niño en su muy particular destreza, puede dibujar manteniendo un elemento en común: Su capacidad de comunicar es una plataforma de aprendizaje, donde muestra un mosaico de sensaciones y emociones, es decir, el mundo interno del preescolar, donde no siempre serán obvios los mensajes, sino que a veces hay que interpretarlas con mucho detalle, específicamente porque cada niño es único e intransferible

Es en este momento que tanto figuras humanas y objetos interactúan dentro del papel y el preescolar puede plasmarlas no tan sólo como formas individuales sino formando parte de una escenificación, de una situación concreta.



Fig. 25 didacticoscelmax.wordpress.com

El niño, generalmente en esta etapa ya es capaz de dibujar una línea vertical al año y medio; la horizontal y el círculo a los dos años; la cruz a los tres; el cuadrado a los cuatro y el rombo a los siete años.

Por lo tanto los niños preescolares es precisamente en esta etapa que se les facilita más el aprendizaje de las figuras geométricas básicas y la interrelación con los sus características como los colores, tamaños, texturas inclusive las visualmente hablando.

CAPÍTULO IV

La Inteligencia Espacial en Los Preescolares y El Diseño Gráfico

Cap. IV. Los Preescolares y el Diseño Gráfico.

4. Los Preescolares y el Diseño Gráfico

Como diseñadores gráficos tenemos el compromiso de apoyar a las nuevas generaciones en esta área, para que desde el nivel de preescolar logren desarrollar al máximo sus capacidades y educar su inteligencia visual – espacial esto es con el propósito de que vayamos reconociendo y apoyando su creatividad, para que logren transmitir sus ideas, pensamientos, puntos de vista, inquietudes, emociones, con la finalidad de que su aprendizaje se facilite y sea más divertido, en conjunto con un alto compromiso profesional y social de parte de docentes, padres de familia, logrando una mejora en la sociedad.

4.1 Diseño Gráfico

El Diseño Gráfico se refiere a la comunicación a través de crear mensajes gráficos que a la vez se transforman en mensajes visuales que son captados por nuestros sentidos, dándoles una interpretación y esto aplica tanto a nivel preescolar como a profesionistas, padres de familia ya todos los receptores en la sociedad.

En el caso de los preescolares ellos son visuales por naturaleza, apoyándolos en el desarrollo de sus capacidades, ellos podrán transmitir y proyectar de un modo gráfico todo aquello que les rodea y la forma en la que lo perciben, estas herramientas de aprendizaje están basadas en los conocimientos y aprendizajes que van adquiriendo en la escuela, logrando realizar composiciones desde su muy peculiar punto de vista y poco a poco van aprendiendo a usar más técnicas y así podrán seguir improvisando y creando pero ya con las técnicas aprendidas.

Es muy importante que en estas y las nuevas generaciones se aproveche de todo el potencial creativo, utilizando los diferentes métodos de trabajar fortaleciendo sus capacidades creativas, desde realizar un boceto, hasta lograr

un dibujo o un diseño. Cuando ellos comienzan a interpretar las formas y las figuras geométricas, que son las bases fundamentales de cualquier objeto o proyecto que deseen realizar, es se pueda apreciar es entonces ya se podrán apreciar, valorar y entender lo que ellos deseen transmitir.

Este es el inicio de la propiedad contextual que es cuando, de acuerdo a las circunstancias se determina la apariencia de los objetos, el aspecto que exteriormente se aprecia de los elementos.

Los atributos de apariencia son propiedades que afectan el aspecto de un objeto sin alterar su estructura subyacente como: los rellenos, los trazos, la transparencia y los efectos.

Las Propiedades de los objetos, se refiere a los distintos tipos de datos del dibujo y de los objetos que se crean que a su vez tienen propiedades comunes como; colores, tipos y grosores de línea. Un objeto puede recibir estas propiedades de la capa en la que se dibuja, en donde ya las tienen asignadas de forma específica, como en el caso de una hoja de papel.

Otra propiedad es el color que contribuye a diferenciar elementos similares en los dibujos, mientras que los tipos de línea sirven para distinguir fácilmente, elementos del dibujo distinguiéndolas en líneas de centro y ocultas. Los grosores de línea representan el tamaño o tipo de un objeto, lo que mejora la calidad del dibujo y su legibilidad. La organización de las capas en los objetos facilitan la gestión de la información de los dibujos.

Las dimensiones geométricas que los cuerpos poseen de acuerdo a su magnitud, se refieren a lo alto, lo ancho y lo profundo, que se pueden apreciar por su aspecto y los diferentes niveles de selectividad. Las propiedades que poseen son: mate, brillante y traslucido, que se refiere a lo transparente, opaco o traslucido de los objetos que se aprecia en su exterior, las más comunes son la lisa que no tiene alguna variación.

Otros atributos de los objetos que lo componen es el peso real medible o visual, referente a un punto que llama la atención y algunos elementos de esta misma forma en donde no prestamos atención, en donde se puede apreciar que existe

forma sin color, pero no color sin forma, entonces por lo tanto podemos apreciar el peso real medible o visual referente a un punto que llama la atención.

En cuanto a los elementos configurativos, se puede jugar con la forma reduciendo o transformando este punto como un foco de atención, donde nuevamente nos encontramos con el postulado de que la forma puede no tener color, pero no puede existir color sin forma.

Al aplicar los conceptos anteriores a un cuerpo geométrico se le otorga un significado, es decir que los elementos constitutivos son aquellos que le dan la razón de ser a un objeto.

En el caso del Diseño Gráfico los elementos publicitarios son esas piezas gráficas, en la que una persona puede apreciar que esa figura u objeto tiene un peso visual ya estructurado y trabajado con la implicación de que transmiten un mensaje gráfico y que llega al receptor de una manera oculta o inconsciente. Esto lo podemos apreciar en todos los mensajes subliminales de los productos comerciales, en donde tienen una relación con la compra y venta de un producto, por lo que a veces lo compramos.

4.2 Inteligencia Espacial aplicada al Diseño

La inteligencia espacial en el diseño es la capacidad para percibir con precisión el mundo visual y espacial, y la habilidad para efectuar transformaciones sobre esas percepciones.

La sensibilidad al color, la línea, la forma, el espacio y las relaciones que existen entre estos elementos da como resultado una excelente composición.

Ya con el desarrollo de las capacidades, se podrá planear y representar de manera gráfica las ideas, ya con cierto cálculo de los objetos que se mueven en ese proyecto, con una imaginación tan activa que la orientación del espacio se facilita, así como el manejo de los colores, las formas en la composición. Así el mundo visual y espacial se transforma, por medio de imágenes mentales, utilizando términos gráficos, con detalles específicos.

Es entonces que se percibe el objeto de formas diferentes, como por ejemplo el espacio negativo alrededor de una figura, la percepción del fondo y la figura, que se detecta en una forma escondida y en ocasiones atrás de la otra, estas representaciones concretas o visuales logran que el mensaje cuente con la información específica, de lo que se desee transmitir.

Las distintas formas de expresión artística se desarrollan a través de observar visualizar (imaginar) planear, crear y proyectar.

Existen muchas formas de diseñar como cuando dibujamos, esculpimos, creamos tantos juegos mentales gráficos como la imaginación lo permita, por lo que podemos apoyarnos en materiales didácticos, artísticos, tecnologías visuales, libros ilustrados, entre otros.

Todo esto con la finalidad de activar sus capacidades visuales y gráficas desde la edad de los 5 o 6 años, para que a través de su crecimiento físico, emocional y creativo lleguen a ser personas que se atrevan a utilizar los recursos gráficos y que muchas veces no son utilizados porque sienten que no son hábiles para el dibujo o no podrían tener capacidades para crear presentaciones estéticas de los objetos; es por ellos que es importante animarlos y apoyarlos para que puedan encontrar sus propias formas expresivas, no sólo para aprender sino para disfrutar de los goces que este tipo de capacidad visual-gráfica que puede proporcionarle muchas satisfacciones personales.

Es por ellos que la Inteligencia Espacial en combinación con el Diseño Gráfico, fortalece y desarrolla un mejor y más fácil aprendizaje en cada preescolar, ya que está presente en toda actividad humana y es difícil limitarla a una lista de cualidades, características, oficios o profesiones.

Al hablar de diseño gráfico ingresamos en un amplio mundo de posibilidades donde podemos, mediante metáforas visuales, comunicar, afectar la forma con el conocimiento adecuado. Observando las necesidades, las actitudes y el comportamiento de la gente, logramos provocar sensaciones usando una variedad de piezas gráficas. Por ejemplo si un diseñador gráfico desea producir la sensación de que un pollo frito es sabroso, debemos crear en el público las ganas de saborearlo, lo cual se puede lograr manejando el color, la textura, una

buena fotografía que permita crear un excelente diseño. Este tipo de efectos suelen ser muy relevantes en la publicidad comercial, invitando a probarlo y creando una sensación de bienestar. Sin embargo, cuando nos referimos a materiales educativos como cartillas, libros, páginas web educativas, software, entre otros, se considerando además del aspecto gráfico, el psicológico y en nuestro caso el pedagógico.

Hay diseñadores que por falta de experiencia o de una formación académica adecuada para apoyar el rol educativo trabajan este tipo de materiales tomando en cuenta solamente criterios comerciales, olvidando aspectos como la ergonomía cognitiva, los objetivos de aprendizaje, las perspectivas del docente o el público estudiantil al que van dirigidos. Al trabajar el diseño de materiales educativos, ya sean digitales o impresos, el conocimiento del diseñador juega un papel muy importante que requiere de la experiencia en conjunto con los docentes y asesores pedagógicos, es entonces que el diseñador se convierte en una pieza clave, para traducir al lenguaje gráfico en necesidades de aprendizaje en las distintas áreas del conocimiento de los niños.

4.3 Los Preescolares y El Diseño Grafico

En cuanto al diseño gráfico encontrar una fórmula exacta para encontrar al ilustrador ideal o la ilustración ideal, no existe ya que los procesos cognitivos, perceptivos y sensoriales varían de persona a persona, ya que lo que para la mayoría pueda resultar idónea tal vez no lo sea para otros.

Las personas involucradas en la realización de un libro didáctico son también diversas por lo que una buena ilustración debe tener como base un buen guion y una buena dirección de creatividad y arte sobre ella, pero sobre todo la sensibilidad que debemos tener para llevarla a cabo. Sin embargo, el comprender que lo que marca la diferencia entre un producto exitoso, un artículo que cumple con las exigencias del mercado infantil, abarca los requisitos pedagógicos por los cuales fue realizado, y sobre todo se convierte en un artículo especial en la vida de las personas.

La persona idónea para realizar el trabajo didáctico debe ser alguien que pueda utilizar su espíritu para comunicar de forma sensible, clara y contundente el mensaje o el aprendizaje.

Como diseñador en ocasiones se encuentra uno inmerso en un régimen basado en la funcionalidad de las cosas y el lograr un aspecto gráfico acorde a ello, pero sin embargo, diseñar para un público infantil es olvidarse de reglas ya que la línea que separa al arte del diseño siempre ha sido tenue y para diseñar algo en el mundo de la fantasía, se debe olvidar de los conceptos y atrevernos a jugar, dando la oportunidad de tener un espíritu creativo, sin perder de enfoque la meta del proyecto, que nos llevara a tocar la sensibilidad creativa del niño, con lo que él podrá percibir la sinceridad y captará ese espíritu que se ha inyectado al trabajo.

Al trabajar con aspectos didácticos, lo que se comunique deberá quedar grabado en las "raíces" del niño, por así decirlo. Si se aporta fantasía al trabajo el niño la llevará por siempre y podrá transmitirla en un futuro.



Fig. 26 www.thinkstockphotos.com

4.4 Inteligencia Espacial aplicada en los conceptos de color, forma y figura, a través del Diseño Gráfico.

La inteligencia espacial se relaciona con la capacidad que tiene el individuo frente a aspectos como color, línea, forma, figura, espacio y su relación entre ellos, además de contar con la capacidad que tiene una persona para procesar información en tres dimensiones. Las personas con marcada tendencia a pensar

especialmente tienden a pensar en imágenes y fotografías, visualizarlas, diseñarlas o dibujarlas, siendo así una forma de transmitir su idea.

La imagen visual es una función simplificadora, en la que hace simple las realidades complejas, ahorrando explicaciones a través de esquemas y diagramas. Es tal vez la función más conocida; cuando las imágenes en los libros de texto, refuerzan al máximo las posibilidades de que los analicen y después hagan su propia estructura de la idea, animándolos a que ilustren con colores y utilicen sus formas gráficas a veces con cuadros sinópticos, que es una forma de expresión visual de varias y diferentes ideas o textos que comunican la estructura lógica de la información, que nos quieren compartir.



Fig. 27 istockphoto.com

4.5 La Composición.

La composición es un paso muy importante en la resolución de un problema visual, comprende una serie de decisiones por parte del creador de la imagen que impactan el propósito y el significado, en la que se combina un diseño, donde los colores, los tonos, los contornos, y todas esas herramientas gráficas que ya van conociendo y las van relacionando, con lo cual este proceso de creación ofrece resultados con una alto índice de creatividad artística, logrando proyectar la idea con los significados ya implícitos.

La composición es un factor clave en el análisis y lectura de una imagen, debemos pensar que todos los elementos que la conforman fueron decididos por el creador de la imagen, el cual quiso expresar una idea, un sentimiento o un hecho, con el que trata de motivar, inducir o impactar a otros.

El análisis de estos elementos que conforman la imagen es lo que nos ayuda a leer el o los mensajes que nos desea transmitir.



Fig. 28 hipertextual.com



Fig. 29 hipertextual.com



Fig. 30 hipertextual.com

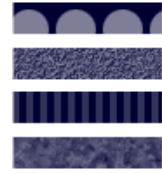


Fig. 31 hipertextual.com

La forma aporta para la percepción del ojo, una identificación del objeto. Las formas pueden ser: geométricas, orgánicas, rectilíneas, poligonales, irregulares, gestuales. Las figuras donde las podemos identificar son; El Triángulo, el cuadrado, el rectángulo, el rombo, el paralelogramo y el trapecio.

El término dibujo gestual sugiere algo diferente a cada persona, pero la característica que lo define es que el propósito de este tipo de dibujo es hacerlo rápido y capturar la esencia del objeto, en lugar de presentar un dibujo realista lleno de detalles. El dibujo gestual es utilizado como herramienta pedagógica.



Fig. 32 <http://es.dreamstime.com>

Las formas Orgánicas son las que no son completamente rectilíneas, tienen trazos curvos y ondulados. Son aquellas que no tienen esquinas ni ángulos a 90° tienen formas curvadas y las podemos encontrar en la naturaleza, como en las hojas de los árboles.

Muchas veces los niños las identifican fácilmente y otras las pueden hasta dibujar con facilidad, para esta educación visual ellos deben estar vinculados con este

tipo de imágenes, que podemos encontrarlas en museos, galerías, exposiciones, entre otros.



Fig. 33 ensayosuarcarolinatorres.blogspot.mx

En una composición aquello que rompe con la regularidad sirve para atraer con mayor fuerza la atención del espectador.

Uno de los elementos de las imágenes que ejerce mayor atracción desde que somos niños es el color. Desde pequeños percibimos y aprendemos de las formas, los colores, las emociones y las sensaciones, se encuentran aún antes de que éstos se vuelvan palabras.

4.6 Los Principales Elementos de la Composición

Uno de los elementos más importante en el estudio de la composición de una imagen es el punto y la línea, que a continuación explicaremos.

4.6.1 El Punto

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual y ejerce gran fuerza sobre el ojo humano, es la forma elemental mínima que vemos a simple vista. Podría decirse que es la marca que deja la punta de un lápiz al presionar sobre un papel, o la marca que deja la punta de una vara sobre la arena. La propiedad principal del punto es la de señalar un lugar preciso en el espacio, este permite crear sensación de textura o de sombra; es un elemento constructor de formas,

aunque también se utiliza como técnica pictórica. Una técnica es un conjunto de procedimientos y recursos usados por los artistas para realizar diferentes producciones, como la técnica del puntillismo entre otros.

La trayectoria que marca un punto en movimiento puede definirse como línea.

El punto Indica posición, no tiene largo ni ancho, es el principio y el fin de una línea; desde un punto de vista geométrico, el punto es un objeto de cero dimensiones y nula extensión. Según sea la distancia, se perciben puntos de diferente tamaño o bien, se puede crear una retícula organizando los puntos continuos sobre un plano, esto hace que los puntos dejen de estar aislados y que lo que se percibe sea un área gris, es decir una retícula; si los puntos son continuos se crea una imagen de una línea.

La distribución de los puntos sobre una superficie forma diferentes maneras de percibir las imágenes que responden a las leyes de la Gestalt, así los puntos colocados en determinada posición y cercanía forman configuraciones, yuxtaposiciones y perspectivas, pero sobre todo determinan un foco de atracción.

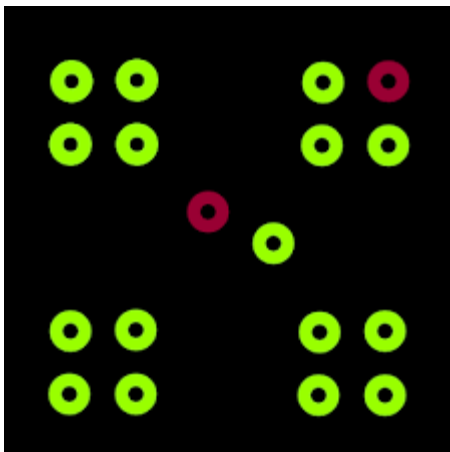


Fig.36 raquelcam.wordpress.com

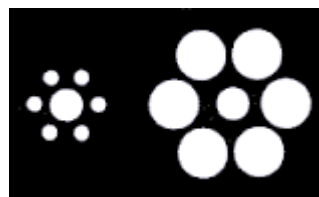


Fig.37 percibir.wikispaces.com

En cada imagen la zona de mayor impacto, donde el ojo se fija más intensamente y logra ser el foco de mayor atención, suele contener la esencia de la imagen o la concentración más importante del mensaje, esta propiedad de atracción es muy utilizada sobre todo por los diseñadores gráfico, con la finalidad de enviar un

mensaje y posicionar su producto que hace referencia a la marca la que pertenece.

4.6.2 La línea

La línea puede definirse como un punto en movimiento, es una gran fuente de energía dentro de las artes visuales, con ella se determina la direccionalidad de la mirada y en muchos casos la personalidad del autor y su intención artística.

Tiene la capacidad de crear formas y define contornos. Al ser un elemento expresivo, transmite diferentes ideas, sensaciones y emociones por su intensidad, grosor y dirección. La intensidad y el grosor contribuyen a resaltar algunos rasgos expresivos, como un rostro delicado, en donde se utilizan las líneas delgadas y suaves, reflejando calma y serenidad; por el contrario, las gruesas y muy marcadas pueden expresar enfado, violencia, angustia, terror, sorpresa, entre otras.

La dirección que toma la línea, expresa equilibrio y tranquilidad, si se traza en forma horizontal. Se crea dinamismo y movimiento si se trazan curvas. Para expresar firmeza se utilizan regularmente las líneas verticales, mientras que las oblicuas o diagonales expresan inestabilidad.

En el caso de una línea abierta se transforma en una espiral, conectada de afuera hacia adentro o de adentro hacia afuera con tendencia a expresar un movimiento enérgico.

Los niños pueden crear formas utilizando sólo puntos y líneas, son recursos que les permite desarrollar su comprensión sobre cómo se van construyendo las imágenes, en el caso del trazo de un pincel suele ser una línea corta e irregular y produce un efecto artístico.

La línea también es una sucesión de puntos, que tiene largo pero no ancho, con una posición y una dirección. Esta disposición de puntos puede crear toda una variedad de efectos visuales, desde la retícula mencionada y la línea que son puntos continuos, con base en ello las personas pueden realizar asociaciones limitadas simplemente al colocar un punto en la parte superior, inferior o en el

centro de un plano. Así, un punto en el centro puede transmitir calma, pero desencadenar tensión al desplazarse, crear una estructura y texturas por repetición, o producir efectos estimulantes y vívidos a través de variaciones de tamaño o color.

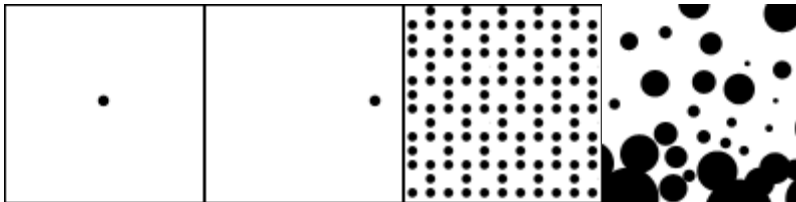


Fig. 38 [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

La distancia constante es vista por el ojo humano como una línea, Adrian Frutiger, (1928-2015) creador de la fuente Univers, opina que toda expresión lineal se deriva de un conjunto de puntos en movimiento.

A diferencia del punto, que está en su centro, la línea puede tener un carácter dinámico en la que la forma de línea más sencilla es la línea recta, la dispuesta verticalmente crea un efecto ligero y activo, mientras que en su forma Horizontal éste es pasivo y pesado. Las líneas rectas también pueden trazarse en diagonal. Si una línea recta va desde la parte inferior derecha a la parte superior izquierda, es ascendente, pero si va de la parte inferior derecha a la parte superior izquierda, parece caer de izquierda a derecha.

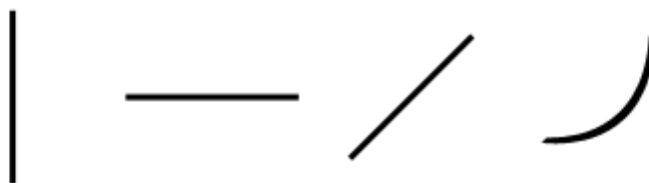


Fig. 39 tiposdelinea.blogspot.com

También pueden doblar y curvarse, utilizándose de formas diferentes: ya que al conectarse, determinan el contorno de las formas según por donde discurran (líneas libres), así se pueden estructurar áreas, condensarse o usarse como sombreado, como un apoyo para enfatizar o señalar algo, como una dirección.

La línea en una composición que puede romper con la regularidad y sirve para atraer con mayor fuerza la atención del espectador, cuando se están creando composiciones se selecciona un centro óptico desde el cual puedan fijar la línea del horizonte, conviene situarla en el comienzo del tercio superior o del tercio inferior, pero no hacerlo justo en medio porque se pierde fuerza para percibir el objeto. Gran parte del juego de la composición, consiste en hacer percibir al espectador la figura y el fondo y con ello definir lo que es importante en esa determinada imagen, ofreciendo un mensaje visual implícito o explícito que debe ser comprendido.

4.6.3 El contorno

Conjunto de líneas que limitan un cuerpo o una figura. Forma que presenta un objeto o cuerpo sobre el fondo en que se destaca.

Se definen como líneas que describen el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, cada uno de ellos con una dirección determinada. Con el cuadrado, las direcciones se dirigen hacia lo horizontal y lo vertical, los lados del triángulo determinan la diagonal y el círculo las curvaturas, todas estas formas pueden identificarse en cada imagen, siendo algunas de ellas características de algunos artistas y de creativos gráficos.

Las líneas pueden ser rectas, curvas, quebradas, onduladas, etc., y pueden lograr combinaciones infinitas, cada una de las direcciones visuales tiene un fuerte significado.

Con el predominio de ciertas líneas en Horizontal provoca: calma, sosiego, tranquilidad, etcétera, Vertical; elevación, fortaleza, grandeza, Diagonal: dinamismo, sugestión, alejamiento. Líneas Oblicuas Abiertas hacia arriba: exaltación, expansión. Líneas oblicuas abiertas hacia abajo: depresión, pesadez. El Predominio de circulares entrecruzadas con verticales y horizontales: complejidad o confusión

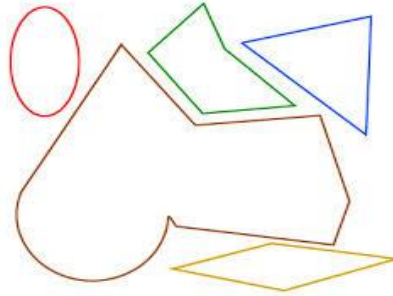


Fig. 40 practicartesvisuales.blogspot.com

4.7 El manejo de las formas geométricas básicas con Volumen

Existe una relación entre los objetos y los elementos básicos que son el punto, la línea, el plano y con los volúmenes básicos tridimensionales que se desarrollan a partir del cuadrado, el círculo, el triángulo y la evolución en los polígonos básicos, las figuras planas básicas como el cuadrado, el círculo, el triángulo se convierten en cubo, esfera y prismas regulares y prismas rectangulares, donde podemos encontrarlos en muchos de los objetos básicos sencillos como en los juguetes de los niños o el material didáctico que ellos utilizan..



Fig. 41 educapeques.com



Fig. 42 juegosalboroto.com

4.8 El Color y el Diseño

El color en el diseño es el medio más valioso para que una pieza gráfica ya que transmite las mismas sensaciones que el diseñador experimentó frente a la escena o encargo original, usando el color con conocimiento de su naturaleza y efectos, expresando emociones como alegría, tristeza, tranquilidad o exaltación, etc.

El color tiene la capacidad de expresar la personalidad de un diseñador, el carácter y cualidades de su mente creadora con el uso y distribución de sus colores, la tendencia de éstos y sus contrastes, la música visual que contiene. Una vez que se tiene el conocimiento del color, sus propiedades, la interacción y los diferentes significados que posee, podemos aplicarlo en las piezas gráficas, para conseguir los resultados deseados.

Uno de los elementos de las imágenes que ejerce mayor atracción desde que somos niños es el color, desde pequeños percibimos y aprendemos de las formas, los colores, las emociones y las sensaciones, antes de que éstos se vuelvan palabras.

El color acompaña a los niños en sus juegos, en la escuela les enseñan sus nombres: logran identificarlos y aplicar ese conocimiento a sus juguetes y objetos de su ambiente e incluso una de sus actividades preferidas es colorear, lo que muestra que el uso del color es de vital importancia en su formación educativa y artística.

La tonalidad es muy utilizada para crear atmósferas en diferentes películas y utilizada por artistas para provocar emociones.

El color aun sin palabras promueve emociones, sensaciones, ideas e incluso estados de ánimo y actualmente con la proliferación de medios de comunicación y nuevas tecnologías es a través del color que son enviados muchos mensajes que nos impactan y que no nos detenemos a desentrañar.

El diseño tiene estrecha relación con la inteligencia visual-espacial que varía de manera dramática de individuo a individuo, algunos podemos crear imágenes mentales realistas y otros pueden hacerlo con detalles más vívidos y detallados o

más estructurados. Pensamos y expresamos este tipo de inteligencia a través de los dibujos, pinturas, esculturas, el arreglar objetos y navegar por el espacio visual. Con este tipo de inteligencia activada aprenderemos a utilizarla de manera cotidiana, expresándonos por medio del dibujo, aprendiendo a diseñar, combinando colores, identificando y usando las formas.



Fig. 43 guiainfantil.com

4.9 Mejorar Los Procesos De Enseñanza-Aprendizaje mediante el Diseño Gráfico

Analizar el tema de clase, definir los objetivos de aprendizaje, estructuras temáticas y lo más importante, producir ideas sobre qué se quiere comunicar a los preescolares, es un paso muy importante para activar la creatividad de cada preescolar.

Los diseñadores corremos el riesgo de actuar con ligereza, omitiendo muchos aspectos que el profesional en educación tiene muy claros y anteponiendo formas a contenidos educativos. Para estos casos, y en aras de lograr la meta trazada, es recomendable actuar como un mediador que cumpla la función de traducir a modo gráfico las temáticas definidas por el educador. En cada caso el diseñador debe preguntarse de qué manera su tarea puede aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje, y cuál es el lugar adecuado para la imagen, el color y la tipografía en la búsqueda de apoyar a la comprensión de ideas y conceptos.

Al público de materiales educativos se lo debe encarar de un modo particular, pensando sobre todo en los llamados estilos de aprendizaje; conocer cómo aprenden las personas según su edad y nivel cognitivo. El diseño gráfico puede ayudar a que, quienes se les facilite el aprendizaje visual, auditivo o kinestésico, encuentren alternativas de aprendizaje en los recursos multimodales. No se está buscando convencer al destinatario de que compre un producto sino que la tarea consiste en apoyar la labor docente y apoyar al niño en un aprendizaje más creativo. Como diseñadores podemos contribuir a desarrollar el tema de ergonomía cognitiva, que es la disciplina que estudia los aspectos cognitivos del diseño de los sistemas de trabajo. El componente más importante de dispositivo con el que el usuario interactúa es la interfaz, esta supone una comunicación de doble vía, al ser el medio por el cual, el sistema muestra información al usuario y por el cual el usuario introduce información en el sistema.

En el caso del diseño de materiales educativos, hay que enfrentarse al desafío de construir unidades didácticas, con programas especializados manejados por los docentes con los que se trabaja en cada caso. Esto puede dar lugar a la necesidad de integrar herramientas especializadas que los propios docentes manejan regularmente, sean aplicaciones o materiales audiovisuales preexistentes.

Diseñando materiales educativos con la participación de la tecnología, la educación tendría un avance valioso y los diseñadores deben estar preparados para incursionar en nuevas áreas que se vean implicadas. La educación virtual, las aplicaciones y los juegos educativos para dispositivos móviles están en plena crecimiento y los docentes requieren apoyo para utilizarlos de la mejor manera. En donde los estudiantes, están cada vez más expuestos a la maraña¹² de la información, que trata de una necesidad real que pocos diseñadores gráficos consideran, pero que está ahí, esperando respuesta. Son muchas las formas en las que podemos ir involucrándolas en el aprendizaje cotidiano en el diseño gráfico..

¹² Conjunto de cosas semejantes que están enredados y entrecruzados de manera que no se pueden separar.

CAPÍTULO V

La Creatividad en Los Preescolares y su relación con El Aprendizaje

Cap, V. La Creatividad en Los Preescolares y su relación con El Aprendizaje

5. Antecedentes y Precedentes del conocimiento del niño de preescolar.

Antecedentes Los niños antes de ingresar a nivel preescolar tienen una idea del espacio y la ubicación referente a todo lo que les rodea y cuentan con una vaga información de los conceptos forma, espacio, color, número y medida no convencional y es en esta edad, en la que es una de las características más notables ya que cuentan con la capacidad casi innata de pensar y percibir el mundo en imágenes, con sus connotaciones correspondientes, aunque en algunos casos esta capacidad, varía de acuerdo al niño(a), pero esto no implica que sean menos perceptivos o tengan alguna inhabilidad en cuestiones de aprendizaje.

Precedentes (Después).

Cuando los preescolares comienzan a adquirir nuevos conocimientos en la escuela, hay una retroalimentación, con los conocimientos que ya tenían antes de ingresar a nivel preescolar, es entonces que van adquiriendo nuevos, hábitos, costumbres, conocimientos, aprendizajes y comienzan a ampliar su mundo, es entonces cuando comienza a incursionar en el mundo de las figuras geométricas y el espacio. Ahora ya familiarizados, descubren y comienzan a adquirir la habilidad de trabajar con estos nuevos conceptos, donde el espacio visual ya les comienza a ser familiar, adquiriendo así la habilidad de construir figuras o elementos nuevos, que a su vez podrían ser objetos o ideas abstractas, basados en esta información y con la supervisión y materiales adecuados podrán llevar a buen término su idea o proyecto.

Con lo anterior ya podrán direccionar las figuras geométricas en el espacio, con sentido, aún a nivel inconsciente, combinando los elementos entre sí. Donde el objeto podrá tener una ubicación y orientación, con expresiones como adelante, atrás, abajo, arriba, en relación a un cuerpo geométrico, pero sobre todo con la sensibilidad de transmitirnos sus emociones.

También ya identificarán los colores, y sus impactos visuales con las combinaciones que ellos consideren, logrando resultados sorprendentes.

Ya después construirán otras figuras, con otras características y las podrán relacionar con otros conceptos.

Es en esta etapa la más importante, para que comiencen a recibir las indicaciones e instrucciones pertinentes, como la orientación de derecha e izquierda, pero también se puede volver una referencia ambigua, porque la derecha mía no es la derecha de la figura y viceversa y esto podría confundir al niño, además si se trabaja con figuras planas esta no tiene adelante ni atrás.

Ayudar a que los niños conozcan las relaciones de ubicación, puntos de referencia como adentro y afuera de la figura, y/o cuando una figura se coloca dentro de una figura más grande.

Otro aspecto importante es la direccionalidad que se refiere a: hacia, desde y hasta, donde identifican que en cuanto se camine en la línea se mantiene su dirección y si se gira entonces hay un cambio de dirección, entonces se entenderá que la figura tiene un cambio de orientación y que cuando todo se encuentre en la misma línea llegamos a la conclusión de que tiene la misma dirección.

También podrán notar que se cambia de dirección cuando giramos hacia otro sentido o sea cambiamos el sentido en el que va dirigido, por lo tanto el preescolar entenderá que está haciendo un cambio o sea un giro y cuando toma un camino distinto al inicial, entonces se está desplazando la figura y a su vez tendrá dos puntos de referencia; los convencionales que tienen que ver con norte, sur, este y oeste, aunque en esta edad es preferible no manejarlos porque crearía confusión, pero en el caso de los no convencionales se refiere a cuando los preescolares logran ubicar y localizar las sitios en el espacio de sus figuras, y que a su vez tienen relación con las otras figuras que perciben en un plano y que tienen relación con todo lo que les rodea, logrando hacer una interrelación armónica de figuras, formas y todas sus características como color, nombre, y así sucesivamente podrán ir descubriendo nuevas y reinventando.

Descubrirán las figuras geométricas con volumen en sus actividades incluso en sus juguetes, como lo es la pelota, que es una figura redonda con volumen que dicho de otro modo es una esfera. y podrán tener la habilidad de plasmarlo en papel como una figura plana.

Habrán ocasiones en que se les apoyará a que puedan visualizar las figuras geométricas que no alcancen a percibir, con la finalidad de que puedan educar su mirada y desarrollen su Inteligencia Espacial.

Es en estos primeros años que nosotros podemos ayudarlos a descubrir y razonar las formas, las figuras, los colores, con características específicas, en sus actividades cotidianas, de una manera sencilla y práctica, colocándolos en situaciones de aprendizajes y logrando que ellos refuercen sus habilidades encontrando a su vez soluciones para expresarse de una manera gráfica.

Colocándolos en situaciones de aprendizaje en las que no se le dé una solución anticipada, sino que él mismo tenga que encontrar y construir sus puntos de vista con los conceptos que ya disponen, lo que le implicará un reto intelectual en el que tendrá que movilizar capacidades de razonamiento y expresión para dar una solución.

Estas actividades propician que pierdan el miedo a aprender, a desarrollar sus capacidades y habilidades y la forma en que pueden proyectarlo o plasmarlo, de acuerdo a sus percepciones, ya con más confianza en sus habilidades, se iniciara el proceso del desarrollo de sus competencias, en base a su aprendizaje ya estructurado.

Es importante que apoyemos a su vez que los niños(as) trabajen en un ambiente agradable, resolviendo conflictos de manera pacífica y funcional, respetando las diferencias y llegando a buenos acuerdos, descubriendo y proponiendo nuevas ideas, ayudándolos a tener más confianza en sus formas de expresión gráfica y a su vez en ellos mismos, adquiriendo así mayor información y conocimiento.

5.1 La inteligencia Visual-Espacial y La Creatividad Escondida

Los preescolares como comentamos anteriormente son visuales por naturaleza poseen habilidades casi innatas de pensar y percibir el mundo en imágenes, algunos la tienen más desarrollada que otros, siendo una de las características más notables de esta etapa.

Estas capacidades están relacionadas con la percepción que tienen de la forma Tridimensional (tres dimensiones), que se refiere al ancho, largo y profundo y logrando transformarla en una experiencia gráfica.

Ellos pueden percibir y visualizan detalles, por mínimos que sean y muchas veces tienen otras perspectivas, como por ejemplo al identificar figuras donde otros no lo ven, detectan una forma escondida en otra, mensajes subliminales desafiando representaciones concretas ya establecidas. Identificando la figura – fondo, el espacio negativo en una figura, transforman lo que es cotidiano en algo novedoso, demostrando que tienen una gran capacidad para diseñar.

Es importante mencionar que es difícil limitar toda su creatividad a una lista de cualidades o características, comprobando que la vista no es lo mismo que la inteligencia visual-espacial, ya que podemos ver pero no percibir. Las personas con astigmatismo, miopía y problemas visuales, pueden tener este tipo de inteligencia espacial muy desarrollada, que los que poseen todos sus sentidos, ya que cuentan con la imaginación necesaria y la capacidad para proyectarla de una manera creativa y por consiguiente artística, donde el mensaje principal se encuentra en la percepción de cada uno de los preescolares y con la ayuda adecuada se podría encontrar sorpresas muy agradables y a veces no convencionales. No sólo es la imagen o imágenes, sino las expresiones artísticas en las que encontramos nuevas alternativas, encontrando nuevas alternativas.

Por lo tanto activar, desarrollar y reforzar la habilidades creativas en cada niño(a) nos da la oportunidad de descubrir, fomentar, construir y lograr proyectar un buen diseño.

Aprender a descubrir siempre comienza por identificar algo que nos llama mucho la atención, así muchos artistas se han iniciado. Recordemos a artistas que han

sido y son grandes expresionistas gráficos – visuales, expresado sus sensaciones, tales como

Rufino Tamayo, nacido en Oaxaca, que con sus sandías de colores vivos, ha demostrado un arte sin pretensiones, demostrando su calidad con el uso del óleo en sus obras artísticas.

Betsabeé Romero

Otra artista que descubrió que podía trabajar su creatividad basada en las llantas de camión, donde ha conseguido hacer de un objeto tan ordinario un verdadero monumento al arte, elaborado con plástico pintado de rosa chicle y llantas formando imposibles espirales. Donde los modelos, esculturas y pinturas de esta mexicana han sido exhibidos en las mejores locaciones del mundo, incluyendo Suiza, Cuba, Houston y París.



Fig. 44 quien.com

Otra visión urbana es la de Michel Rojkind orgullosamente oriundo de Naucalpan, donde la visión urbana y futurista de este arquitecto lo ha llevado a ser reconocido por varias publicaciones, como la revista Quién, la cual lo nombró uno de los más creativos de México en Julio del 2015, sus creaciones exudan color y líneas geométricas; estar frente a uno de sus proyectos es transportarse 20 años en el futuro y aún maravillarse con su inigualable estética.

Muchos son los puntos de la capital en la cual se pueden encontrar sus firmas, siendo la Colonia Condesa y Tecamachalco las más reconocidos para este arquitecto. Además, Rojkind tenía otra faceta como el de ser el baterista de Aleks Syntek.

Gabriel Macotella

Gran Pintor tapatío pródigo estudiante de la UNAM, reconocido aquí en México por el INBA es motivo de orgullo en el extranjero por las innumerables exposiciones de arte colectivo en las cuales ha participado en países como España, Brasil, Alemania y la India.

Ha hecho su morada en el arte abstracto, incluso se pueden encontrar sus trabajos en las escenografías de alguna puesta en escena, como lo es la obra de teatro Medea, en la cual sus interpretaciones de paisajes selváticos y del D.F. se entienden mejor como pinceladas de una forma reflexiva, logrando poner orden al caos, y es en esa ilustración del aparente desorden que se encuentra la genialidad de su obra.



Fig. 45 2neweb.com

Es importante mencionar que todos los niños y niñas descubren e inventan muchas cosas todos los días y que su creatividad innata los podrá llevar a ser grandes artistas, en un futuro, con la profesión que ellos elijan.

Actualmente con las nuevas alternativas para los preescolares, son una oportunidad para ayudarlos y apoyarlos a que descubran su creatividad y ponerla en práctica tanto en su área escolar como y en cualquier labor que se les presente.

Cuando cada niño(a) tenga ya localizadas sus habilidades y/o se encuentren en vías de desarrollarlas, podrán enfocarse a su especialidad hacia lo que ellos se les facilite más, imprimiendo su estilo persona de trabajar y sus puntos de vista en las cosas, objetos o vivencias.

La observación, el reconocimiento y el aprendizaje facilitaran que puedan trabajar con figuras, formas, objetos, caras, colores, detalles y escenas.

Trabajando con esos pequeños detalles, que hacen la diferencia, podrán imprimir su sello personal en todo lo que trabaje, improvisando, hasta llegar a representarlo de forma gráfica y armónica.

Los recursos visuales son de gran utilidad para apoyar a todos los niños inclusive para los que tiene problemas para memorizar, en la que se podrán implementar métodos adecuados para que se facilite su aprendizaje.

Las características implícitas en sus trabajos, como los colores, las palabras y las imágenes darán como resultados que sus dibujos demuestren mayor dinamismo y atraer el interés del receptor, con el uso de los colores, los manejos de las figuras, sobre las imágenes o figuras, alargando ciertas letras para que puedan ser recordadas por su deformación, subrayarlas o introducirlas en cuadros con la intención de que sean recordadas, porque son enfatizadas, además cuentan ya con mensaje implícito, que aunque no sea la intención del niño(a) además de que aprenden, ya hacen uso del lenguaje no verbal y si gráfico haciendo uso de los mensajes con colores todo con cierta intención aún a nivel inconsciente pero el mensaje ya es elocuente.

Cuando los preescolares ya pueden representar objetos, personas o cosas, que correspondan a la vida real o sean producto de su imaginación supone ya un logro en la representación de una creación abstracta.

Por lo tanto en esa imagen ya existe un conjunto de estímulos visuales que se organizan de manera intencional para provocar en el receptor una serie de percepciones y reacciones. La imagen ya puede representar objetos, personas o cosas, que correspondan a la vida real o a la fantasía, provocando sensaciones, percepciones y reacciones agradables o no.

Estas imágenes las encontramos también en anuncios publicitarios, medios de comunicación con sus infinitas posibilidades comunicativas.

Con las estrategias y métodos adecuados en el desarrollo de la Inteligencia Espacial se podrá describir, ya con intencionalidad una mejor a organización de los maestros, padres y preescolares apoyar en la formación de personas más capaces de encontrar solución creativas a a las situaciones que se presenten.

Por lo tanto motivar y apoyar el desarrollo de sus capacidades creativas, ayudara a hacer mejores personas y más creativas.

Activar la Inteligencia Espacial ofrece infinidad de posibilidades para trabajar con la imaginación, tanto a los preescolares, padres y maestros, es infinita, ofreciendo una connotación, constructiva y creativa, intentando aprovechar lo mejor que hay en cada uno de ellos, sin perder de vista que ellos puedan disfrutarlo y sientan interés y motivación en todas y cada una de sus actividades.

Su creatividad

La creatividad se puede definir como el proceso de crear ideas originales, con técnicas representativas, para encontrar soluciones a las situaciones que se presentan, donde con la fluidez de ideas se va desarrollando una habilidad necesaria para que los preescolares desarrollen lenguajes expresivos.

Al motivarlos a que se involucren en actividades de tipo artístico, familiarizándose con los diferentes tipos de lenguajes simbólicos forma parte de lo que es el arte contribuyendo a que los niños y las niñas puedan desarrollarse de una forma

integralmente, facilitando así las actividades en los diversos campos formativos y de aprendizaje, dando continuidad en el desarrollo y surgimiento de nuevas necesidades expresivas.

Lo anterior se lograra al fomentar las artes visuales tales como: la pintura, el dibujo, la escultura, el collage, en el diseño en los anuncios publicitarios y los medios de comunicación. Al visitar los museos, centros de cultura, recreativos podrán relacionarse con más elementos visuales que aparte de que son muy atractivos, también son divertidos y expresivos, es en estos lugares donde se presentan muchos objetos, figuras e imágenes ya sea abstractas o reales, que se pueden encontrar en situaciones de nuestra vida cotidiana y de la obras artísticas abstractas, que son parte de la imaginación del artista y de una fuente inagotable de ideas para los preescolares y con este tipo de actividades, podra haber una mejor comunicación entre los padres y los hijos.

Gracias a este tipo de eventos se va educando visualmente a los preescolares y podrán expresarse por medio de símbolos y signos visuales en el espacio dentro del papel en el que trabajan en la escuela, paralelamente ya van familiarizándose y reconociendo los objetos, las figuras, las formas, las características de cada una de ellas logrando así cierta planeación y estrategias en el uso de las direcciones, incluso hasta cambiar los conceptos ya establecidos, son capaces de crear e inventar formas que tengan relación con los contenidos usando de una manera importante los colores, haciendo énfasis a innumerables formas de expresión artística. Toda esta elaboración en sus trabajos escolares lo podrán plasmar en papel otorgándole la importancia y la intensidad que ellos consideren.

Otra de las herramientas importantes para la planeación de un proyecto o idea son la elaboración de los diagramas de flujo y los organizadores que ayudan a describir la estructura de los conceptos y simbolizan la dirección y la ubicación de las ideas y las acciones a seguir, realizando sus anotaciones en los cuadernos escolares, haciendo uso de subrayados y dibujos que simbolizan con diferentes colores dependiendo de los conceptos aprendidos, ilustrándolos para hacerlos más agradables a la vista, siendo una manera más atractiva, dando como

resultado que tengan una mejor retentiva con la información visual, logrando tener un aprendizaje más sencillo, atractivo y creativo.



Fig. 46 recursostic.educacion.es

5.3 Imaginación y Expresión Gráfica.

La imaginación es una de las cualidades más importantes del preescolar y muchas veces él o ella no pueden distinguir entre los hechos fantásticos y los reales en una historia y en la realidad, pero gracias a su gran capacidad creativa ellos pueden representar mediante ilustraciones, dibujos, figuras, imágenes, objetos etc., la forma en la que viven y ven el mundo.

Una de las formas para activar su imaginación es narrando anécdotas, historias, cuentos, recordando eventos o hechos (individuales o sociales) siguiendo una secuencia y orden de acuerdo a sus ideas, a veces inclusive no haciendo referencia al tiempo y/o al espacio. Tienen la capacidad de formar historias a partir de un objeto o personaje cualquiera. Comienzan a cuestionar o a buscar otro uso o significado al objeto, idea o persona, por consiguiente van ampliando sus conceptos, que aunque parezcan de lo más simples, ayudan a desarrollar su la creatividad y aprendizaje.

Otra técnica podría ser También dejar inconcluso una historia y/o actividad para que el niño busque soluciones o complete dicha tarea, logrando que se esfuerce en encontrar la forma de expresarse y muchas veces logrando que lo pueda plasmar en el papel gráficamente.

Esta es una forma natural para desarrollar el gusto por leer, escribir, hablar, escuchar y desear expresarlo de varias formas ya sea gráfica y/o verbalmente, continuando con el uso de los conocimientos que han ido aprendiendo, logrando representaciones gráficas sencillas pero muy creativas, muchas veces superando las expectativas.

Es en estas actividades que los niños inconscientemente hacen del arte su lenguaje preferido, permitiéndoles trabajar otros aspectos como los valores, las relaciones interpersonales y la comunicación, ya que sensibilizan y educan sus capacidades, como cuando ayudamos a que los niños tengan estrecha relación con la naturaleza, observando y descubriendo gran cantidad de colores y formas y que encuentran a nuestro alrededor.

5.4 Actividades Lúdicas como parte del proceso de educación en el niño preescolar

El Profesor Herbert Spencer (1820 - 1903) afirma que una de las tareas más sencillas para involucrar a los preescolares en su aprendizaje, es establecer rutinas en las que se utilice el juego o actividades lúdicas como una herramienta de enseñanza que facilita la comunicación entre los niños y los adultos, mediante las actividades recreativas y los juegos didácticos con los que ofrecen nuevas oportunidades de expresarse, iniciándose en el proceso de las competencias.

Es importante que se respete la forma en la que los niños visualizan su entorno, la forma en que se relacionan tanto individual como grupal, para así emplear las actividades lúdicas como una herramienta, que proporcionen al niño la confianza y la oportunidad de obtener conocimientos y desarrollar sus capacidades y habilidades a través del juego. Ya que para los niños entre los cuatro y seis años, las actividades lúdicas se convierten en algo cotidiano, en la que existe ya una relación entre el ejercicio y la práctica de una forma divertida, las cuales tienen un antecedente en su entorno familiar y más tarde se prolongan hasta su ingreso al sistema preescolar.

El Psicólogo Miguel Ángel Dávila Sosa, comenta que en la medida en que el niño recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y acciones, mediante el juego, adquiere una formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente la información que recibe. Esto se desprende del hecho de que la escuela, como institución, ha visto la necesidad de una formación intelectual que capacite al niño en lo que anteriormente tenía en su casa y en la vida social.

Por lo que es importante estimular la actividad del juego de forma creativa ya que ofrece igualdad de oportunidades y condiciones para su participación a través de la observación, la asociación de ideas, la expresión oral y gráfica, facilitándole la adquisición de conocimientos que ya pueden llevar a una planificación e incentivar la creación de ideas nuevas.

Cuando el niño(a) juega, vive experiencias que lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la que formará parte, favoreciendo la comunicación y la habilidad para generar y designar formas de expresión espontánea y motivadora a través del juego, por lo tanto esta actividad (el juego) es un elemento que posee la alternancia entre la seriedad, que implica el compromiso y la responsabilidad que se asume y el disfrute de la actividad misma a través de un proceso de aprendizaje, donde ambos aspectos son tanto de importancia social como académica y si esta actividad lúdica se realiza tomando en consideración, que se puede lograr un equilibrio entre la seriedad y el goce que da la misma, dotando al niño de herramientas que le proporcionarán un equilibrio emocional y lo prepararán para enfrentar con criterios sólidos su tránsito por la vida, convertidos en un futuro en adultos bien adaptados y con herramientas necesarias para encontrar soluciones prácticas, creativas e innovadoras.

La recreación de esta actividad en los años preescolares gira en torno a una experiencia de aprendizaje, estimulándolos a descubrir y valorar lo que le rodea favoreciendo su nivel intelectual y su proceso de maduración.

Por lo tanto los juguetes son elementos básicos en el proceso educativo formal, donde se involucran todas las Inteligencias Múltiples, con beneficios que

adquiere en el desarrollo de sus habilidades corporales y creativas, ya que cada preescolar es la base fundamental de una prioridad a nivel nacional, donde todo niño puede expresar sus emociones, vivencias, inquietudes, formas de pensar y actuar ya con ciertas destrezas, habilidades y conocimientos importantes que utilizarán a lo largo de toda su vida.

Y es que gracias a que el niño desarrolla cada una de las partes de su mente y su cuerpo, se guían en sus progresos personales y escolares, ya que cada juguete no es educativo ni didáctico, pero los juegos que se realicen con ellos los calificaran de educativo y didáctico.

Por lo tanto la actividad lúdica infantil, es una ocupación que no tiene otra finalidad que suscitar momentos de alegría, que les permite divertirse y al mismo tiempo motivar al niño para que pueda disponer de tiempo y espacio, según su edad y sus necesidades, estimulando así el desarrollo integral del niño, que ya comienza a predecir acontecimientos, a organizar su tiempo, disfrutando y planeando sus actividades, con un cierto grado de elección y no de las formas convencionales de cómo usar los objetos, materiales o ideas, en ello reside su conexión con el arte y las diferentes formas de creación, en la que adquiere una forma simbólica que constituye un vehículo de expresión y superación de los conflictos a los que se enfrenta y su medio ambiente

Proporcionando en los preescolares una descarga que pone en manifiesto una cantidad de emociones como: la risa, la euforia, el interés, la alegría y la actividad motora, se le brinda al niño y la niña la oportunidad de jugar, donde tendrá la oportunidad resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico e interesante, influyendo en el desarrollo muscular, mental, al crear y conectar sus fantasías como una fuerza socializadora.

Por lo tanto como mediadores del aprendizaje podremos generar la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades que combinen el juego y la libertad d que el niño combinadas con el juego, en las que el niño aprecie y distinga los cambios, que ayudan a satisfacer su curiosidad al explorar en condiciones exentas de riesgo.

Es así que el juego es empleado como una herramienta de aprendizaje, proporcionándole la oportunidad del construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación.

5.5 PEP

Existe un apartado oficial llamado Programa de Educación Preescolar (PEP) que inicia en el 2011, apoyado por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que es una plataforma para que los preescolares obtengan alternativas que favorezcan su aprendizaje, creatividad y confianza en ellos mismos.

Este Programa que La Secretaría de Educación Pública, tuvo su desarrollo en el marco de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), en la que en colaboración con las educadoras, este Programa de estudio es una guía para la educación básica del preescolar.

Donde los propósitos es que el Sistema Educativo Nacional de los Artículos Primero, Segundo y tercero de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y con la Ley General de Educación, expresa un plan de estudios, con programas y guías para los maestros de los niveles de preescolar, primaria y secundaria, en las que reconoce que existe necesidades básicas específicas en los niños en edad preescolar con la intención que se logre una mejora en sus competencias en el desarrollo de su educación.

Poniendo énfasis en Los procesos de aprendizaje de las alumnas y los alumnos, con el fin de que cada estudiante pueda desenvolverse en una sociedad con nuevos y mejores desempeños. Siendo esta guía un apoyo en las prácticas escolares, que a su vez motiva al docente en su creatividad y búsqueda de alternativas en una mejora del aprendizaje en cada uno de los estudiantes.

Introducción:

Esta reforma identifica y aprovecha, los esfuerzos de un cambio con fines a una mejora continua en la educación de maestras y los maestros, madres y padres de familia, las y los estudiantes, formando una comunidad académica y social de calidad.

Teniendo como objetivo que los aprendizajes esperados, se lleven a cabo en donde la educadora plantea situaciones didácticas, buscando motivos diversos para despertar el interés de los alumnos e involucrarlos en actividades que les permitan avanzar en el desarrollo de sus competencias.

Esta innovadora herramienta en la implementación de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) en el ciclo escolar 2011-2012, tiene como finalidad ofrecer orientaciones pedagógicas y didácticas que guíen la labor del docente en el aula, durante los próximos 20 años; un horizonte hacia 2030 del proyecto educativo de la primera mitad del siglo XXI.

5.5.1 Características del Programa

Las características de este programa se basan en que la educadora diseñará actividades con niveles distintos de complejidad, para que en cada niño y niña se logren los objetivos requeridos, identificando sus potencialidades en su aprendizaje.

Estas Competencias entre las niñas y los niños de preescolar, se refieren a que tendrán de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones de aprendizaje mediante sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores, en la que se amplía y se enriquece en función de la experiencia diaria, donde los retos que enfrenta el individuo durante su vida y los problemas que resolverá preparando la virtud de su formación de carácter.

El programa posee un carácter abierto, que significa que la educadora es responsable de establecer el orden en que se abordarán las competencias propuestas para este nivel educativo y seleccionara o diseñara las situaciones didácticas que considere convenientes para promover dichas competencias y el logro de los aprendizajes esperados. Contando con la libertad de seleccionar los temas o problemas que interesen a los alumnos y propiciar su aprendizaje. Siendo así relevantes en las competencias a favorecer y pertinentes en los diversos contextos socioculturales y lingüísticos.

Los preescolares aprenderá a regular sus emociones, trabajando en colaboración con los demás niños(as), resolviendo conflictos mediante el diálogo y aprenderán a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, y a la vez podrán actuar con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Por lo tanto se propiciara que los niños adquieran confianza al expresarse, dialogar y conversar, mejorando su capacidad de escucha y enriqueciendo su lenguaje oral al comunicarse en diferentes circunstancias.

Haciendo uso muchas veces de su imaginación y fantasía, respetándoles su iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y apreciando las manifestaciones artísticas y culturales que su entorno les ofrece.

También podrán desarrollar el gusto por la lectura, motivando su imaginación y logran expresarlos en su momento de una manera gráfica.

Y poco a poco obtendrán un razonamiento matemático en el cual van relacionando de forma no convencional la correspondencia, cantidad, ubicación entre objetos, aprendiendo a contar, estimar, reconocer atributos, comparar y medir, entonces comprenderán las relaciones entre los datos de un problema y un buen uso de estrategias o procedimientos para resolverlos.

5.5.2. Intervención educativa

La educadora debe capacitarse para que pueda orientar, precisar, canalizar y negociar esos intereses hacia lo que formativamente es importante, así como procurar que al introducir actividades relevantes, pueda despertar el interés, encauzando la curiosidad del preescolar y propiciando su disposición por aprender.

Para planificar esta intervención educativa es necesario que se reflexione sobre los intereses y la motivación en sus alumnos, donde la confianza en la capacidad y las habilidades al aprender propiciarán en un ambiente estimulante en el aula y

la escuela, resultando que vaya desarrollándose su seguridad en el mismos y en desarrollo equilibrado de las competencias.

Al fomentar y mantener en los pequeños el deseo de conocer, así como el interés y la motivación por aprender, van descubriendo con un cierto grado de incertidumbre que les provocara curiosidad, podrán identificar y expresar lo que les interesa saber entre las opciones posibles o acerca de algo que no conocen o desean conocer.

A su vez cuando trabajan en equipo se les ayudara a saber manejar los diferentes intereses que existe entre los compañeros y con frecuencia se enfrentan a que sus puntos de vista y sus ideas son incompatibles, entonces se les proporcionara la confianza para que el preescolar solicite ayuda y los niños se darán cuenta de que se puede llegar a un acuerdo para quien todos se encuentren un bienestar común.

Es importante que el niño(a) se percate que al actuar y tomar decisiones puede fallar o equivocarse, sin que esto afecte su confianza en el mismo, ni la posibilidad de mejorar su desempeño.

Al motivarlos a que tengan confianza en su capacidad y sus habilidades, ellos aprenderán más y mejor y se darán cuenta que los logros son producto del trabajo tanto individual, como colectivo.

Cuando ellos se expresen el docente se podrá percatar si la narración se refiere a un suceso real o una historia imaginaria; apoyándolos en su forma de expresarse se podrá definir un tema, que despierte el interés de los niños(as), así también elegirán las actividades con las que se identifiquen y al final se realizara una evaluación de su aprendizaje, con la finalidad de observar los avances.

5.5.3 Funciones que activaran la Creatividad en los Niños en Edad Preescolar.

Estas funciones son alternativas para los preescolares logren transformar una imagen en un mensaje gráfico construyendo de forma paralela su sentido crítico–

visual, logrando desarrollar sus capacidades y habilidades. Existen diferentes funciones que apoyan estas alternativas y son las siguientes.

La función de traducción

Se refiere a que la imagen puede transformar palabras e ideas en símbolos visuales y viceversa, estas pueden ser una fuente de reflexión verbal, donde se puede explicar una actividad en la que los niños observen imágenes y se les invite a crear una historia. Los temas se les pueden presentar en forma de un poema, un fragmento de una canción, una frase publicitaria, etcétera, y pedirles que lo ilustren con las formas y colores que éstos les sugieran.

La Función comunicativa

Esta función se refiere a la imagen que tiene la posibilidad de transmitir sentimientos y actitudes incluso mejor que la palabra, provocando una reflexión acerca de los múltiples mensajes que una sola imagen puede aportar a diferentes personas, ya sea en un anuncio publicitario, una imagen religiosa u obra de arte. Durante la clase se podrán presentar imágenes con la intención de transmitir sentimientos y actitudes que puedan provocar la reflexión, sobre los conceptos de algunas ideas que los niños y la importancia que ha tenido a lo largo de su vida, favoreciendo así las competencias, entre ellos, porque ya va a haber intercambio de ideas por lo tanto sin la comunicación no puede haber conocimiento y menos una interacción social, que tiene distingue al desarrollo integral del preescolar con las personas con las que convive.

La función demostradora de procesos:

Esta función consiste en estudiar distintos momentos de un proceso en la imagen, captando los detalles más significativos, como las fases de producción de un objeto, el crecimiento de un niño, de una planta o un animal, para esto existen muchos materiales, como diapositivas o videos, que apoyan los temas donde se presentan procesos históricos, biológicos o físicos que son gran apoyo para la enseñanza.

También los niños podrán elaborar sus propios materiales, dibujando, recortando imágenes, grabando o fotografiando, para ello se puede recurrir a la sensibilidad

de las nuevas generaciones en el manejo de lenguajes digitales, que enriquece su conocimiento audiovisual.

La función de observación:

En esta función hay muchos datos de la realidad que vemos a simple vista, pero tenemos que reconocer que la imagen puede ofrecer las posibilidades de conocer y reconocer formas, estilos, hechos, detalles que pueden estimular las posibilidades cognoscitivas de las nuevas generaciones a través de actividades dirigidas como el registro con las grabadoras, la fotografía o el video, en donde se puede encontrar una historia que se puede narrar y visualizar en el su comunidad, entrevistando a las personas, y mostrando los lugares de interés histórico y cultural, entre otras actividades que existan ahí, donde se combine la forma en que los niños lo perciben y la nueva tecnología.

La función simplificadora

Esta función es cuando la imagen visual simplifica realidades complejas, ahorrando explicaciones a través de esquemas y diagramas, probablemente la función más conocida sea las imágenes en los libros de texto, en las que los niños y jóvenes puedan aprovechar al máximo estas posibilidades de aprendizaje ya que los preescolares podrán analizar el tema y crear su propio esquema, haciendo uso de los conocimientos ya adquiridos, incluso podrán realizar sus cuadros sinópticos.

La función comparativa

Esta función es muy útil para conocer aspectos diferentes de una realidad, ya que se pueden comparar contrastes y semejanzas en las imágenes, ya sea en una fotografía o en un video, ya que son un recurso insustituible para mostrar las diferentes culturas, con sus diferentes ambientes y personas con rasgos y características distintas, etc.

La función de Acceso al Pasado:

Esta función esta creada por documentos visuales que constituyen una memoria histórica de la sociedad, en el que padres y maestros tienen en el ámbito cinematográfico uno de los recursos audiovisuales más ricos y pertinentes para

mostrar épocas, ambientes, paisajes, relatos, acontecimientos tanto históricos como culturales, etc. el material audiovisual puede utilizarse como recurso para observar construcciones, lenguajes, costumbres, haciendo una comparación a nivel socio-cultural.

Función de acceso a aspectos inaccesibles o extraterrestres:

Estas funciones se refieren a las imágenes que pueden ser vistas con microscopios, telescopios, rayos láser o fotografía Killian, que se refiere a una cámara que permite fotografiar el efecto de corona que se genera en cualquier objeto vivo o inanimado. Mediante la cámara se obtiene el efecto kilrlian o halo luminoso, que es una especie de aureola energética que rodea al objeto fotografiado. Este tipo de información resulta siempre interesante y puede despertar el interés de los niños en los diversos temas que tratan, ya que utiliza la imagen como invitación para buscar y profundizar más en los libros.

Todos los recursos mencionados pueden ser empleados para ayudar a agudizar y reforzar la inteligencia espacia-visual en los niños(as) ya que que describen la estructura de los conceptos y simbolizan la dirección de las ideas y las acciones a seguir. Estas funciones pueden aplicarse a cualquier modalidad escolarizada.

CAPITULO VI

Plan de Trabajo

Capítulo VI Plan de trabajo y Competencias que favorecerán la Inteligencia Espacial

6. Planificación:

El objetivo de este plan es lograr mediante actividades específicas activar y desarrollar la Inteligencia Espacial aplicada al Diseño Gráfico en los Niños en Edad Preescolar donde se apoyara a desarrollar y analizar el aprendizaje creativo y el logro de un mejor desempeño en cada uno de los preescolares.

6.1 Tema: La Casita y las Figuras Geométricas

La eligió La Casita porque tiene una connotación estrecha con el hogar de cada uno de los niños(as), la pueden identificar fácilmente, viven en ella, tienen acceso a todo su exterior e interior y los preescolares podrán identificar fácilmente las 3 figuras geométricas básicas, con algunas características específicas como los colores, formas, tamaños. Para construir una casa hacemos un rectángulo como base y uno o dos triángulos en la parte superior de esta figura, resultando la casita. De esa casa, la podemos relacionar con las figuras geométricas básicas y con esta idea las podrán manejar de una manera habitual, divertida y sencilla y sus conocimientos sobre estas figuras geométricas y así se verían motivados a que puedan expresarlos gráficamente.

Se dio a la tarea de buscar un lugar adecuado para la actividad a realizar con los preescolares.

Se localizó un jardín de niños

Se visitó y se solicitó una cita con los responsables del lugar

Me Identifique apropiadamente y con documentos que me acrediten, como persona responsable y confiable, con las autoridades correspondientes, en este caso con la Directora de la Escuela.

Mostrando el Proyecto de la tesis y como ayudaría al mejor aprendizaje escolar, activando su creatividad.

Se concertó una cita para mostrar la actividad propuesta.

Las actividades se llevaron a cabo en presencia de las autoridades para que observaran como se llevó a cabo las actividades con los preescolares; de una forma amigable, siempre con respeto, confianza, en un buen ambiente de cordialidad, respeto, interés y confianza, logrando identificar las competencias y sub-competencias en cada preescolar ,

6.1.1 Las Competencias

Las competencias son actividades o funciones que se enriquecen en función de la experiencia, los retos que enfrenta el preescolar en la escuela, hogar, etc. durante toda su vida y la forma en que logra encontrar soluciones a los problemas en los distintos ámbitos en los que se desenvuelve, creando la virtud de la formación de carácter, adquiriendo una habilidad de encontrar soluciones a los problemas, que se vayan presentando

Las competencias que se espera que favorecerán al preescolar serán las siguientes:

Que las actividades comprendan carácter abierto.

Aprenderán a trabajar con reglas establecidas

Conocerán las figuras geométricas planas

Conocerán las figuras geométricas con volumen

Podrán comparar la diferencia entre figuras planas y con volumen

Conocerán sus nombres

Conocerán sus propiedades

Aprenderán a usar el material didáctico

Conocerán los colores primarios

Se les motivará a que hagan uso de los colores

Podrán hacer uso de los colores primarios

Manipularan las figuras con volumen

Tendrán un aprendizaje atractivo con las figuras geométricas

Mejoraran su aprendizaje, en cuanto a conocimientos de las figuras geométricas y la relación con el color.

Los niños identificarán las figuras geométricas, relacionándolos con su espacio.

Identifica y usa expresiones elementales para denotar comparación.

Identificarán el círculo como figura geométrica plana y la esfera como figura geométrica con volumen

Relacionarán la esfera que es una figura geométrica con volumen con la pelota que es un juguete

Identificarán las figuras geométricas en lo que les rodea y en la naturaleza misma.

Aprenderán a expresarse gráficamente.

Se les ayudara a desarrollar y educar su inteligencia visual.

Lograran tener confianza en ellos mismos.

Obtendrán alternativas para expresarse gráficamente.

Identificar otras posibilidades de mejora en su actividad.

Se lograra que ellos sientan confianza y apoyo de mi parte

Obtendrán el poder de la observación y asociación con todo lo que les rodea, personas, objetos, imágenes , etc.

Motivarles si encuentran alguna dificultad.

Obtendrán un mejor desempeño en sus habilidades y conocimientos

El modo de aprendizaje para los niños será sencillo, atractivo y divertido

Podrán tener la capacidad de transmitir emociones personales

Con lo anterior se facilitara un aprendizaje.

Mejoran su coordinación motora y sensitiva

Se espera que los niños puedan activar su creatividad

Identificara algunas características no convencionales de medición.

Se propondrán que los niños puedan invitar a sus padres y/o la gente que les rodea, a que los apoyen en sus actividades.

6.1.2. Aprendizaje Esperado:

Cuentan con la responsabilidad de establecer un orden, en el que se abordaran las actividades. Mejoran las competencias previas, para lograr un mejor desarrollo en la ejecución de las tareas y son las siguientes:

Las reglas que se establecieron fueron para un mejor manejo de las actividades

Identificadas las figuras geométricas planas básicas

Identificara las figuras geométricas básicas con volumen

Reconocerán las diferencias entre ambas

Identificaran los colores primarios por sus nombres

Identificaran sus propiedades

Utilizará el material didáctico según la actividad

Identificaran los colores primarios

Podrán dibujar las figuras planas con los colores

Usaran estos colores primarios para ilustrar

Construirán con las figuras con volumen

Desarrollaran un mejor aprendizaje con las figuras geométricas y los colores de forma divertida, agradable y confiable.

Relacionarán los conocimientos de figuras geométricas con el color

Los niños identificarán las figuras geométricas, relacionándolos con los objetos que los rodean, reconociendo su ubicación con respecto a otras figuras, tanto de manera individual como de manera grupal y reconociendo entre estos elementos su ubicación espacial.

Podrán comparar una figura y otra y ubicarla en su espacio.

Identificaran un círculo como figura plana y que también se puede convertir en una figura con volumen como es la esfera

Asociar la figura geométrica de la esfera con la pelota que es un juguete que pueden identificar fácilmente y que tiene relación con el juego.

Descubrirán las figuras geométricas en las formas que les rodean y en la naturaleza misma.

Tendrán la capacidad de plasmar de forma gráfica

Comenzaran a educar su inteligencia visual, descubriendo detalles atractivos para ellos.

Con la confianza adquirida, lograran un mejor aprendizaje

Con las alternativas propuestas los niños adquirirán mayor confianza al expresarse gráficamente

Sus actividades tendrán mejor desempeño

Con la confianza adquirida podrán Identificaran y expresaran lo que les interesa saber entre las opciones que se les presentan o acerca de algo que no conocen.

Si ellos desarrollan la capacidad de ser más observadores, encontraran más detalles en todo lo que hacen y con lo que conviven

Intentar encontrar una mejor solución a alguna dificultad que se presente

Al adquirir habilidades y conocimientos con el uso de material didáctico, serán más creativos.

Con un modo de aprendizaje sencillo, atractivo y divertido, los niños aprenderán de una forma agradable

Tendrán la capacidad de comunicar una idea o varias, denotando algún sentimiento o mensaje

Con lo anterior su aprendizaje se relacionara con su creatividad

Con su coordinación motora y sensitiva desarrollada lograran un mejor aprendizaje

Podrán incluso que sus trabajos sean pequeñas grandes obras de arte.

Usará términos elementales para describir y comparar características medibles de algunos objetos comunes como; Grande, Pequeño, Largo, corto que tiene que ver con el tamaño.

Cuando los niños y los padres y/o gente que les rodea apoyen a sus hijos en sus actividades se darán cuenta que es divertido aprender.

6.2 Realización

Se elaboró un Plan de trabajo

Para realizar las actividades, se buscó un lugar adecuado

Solicite apoyo a un jardín de niños

Se concertó una cita con el responsable del lugar

En la cita me presente con mis credenciales y el proyecto de tesis

Explique el procedimiento a seguir y las actividades que serían sencillas y prácticas.

Presente el listado del material didáctico

Pregunte acerca de sus rutinas de aprendizaje y de la convivencia con los niños

Se propuso un espacio para la actividad

Ese día llegue con 1 hora de anticipación, para poder instalarme y acondicionar el espacio

Me presente el día y la hora convenida, con el material y las imágenes

Me llevaron al lugar indicado donde se me asignó un espacio para que pusiera en práctica mi actividad

Me presente con los niños, con empatía y les pregunte sus nombres.

Cada uno de ellos tenía una identificación visible, así que eso me facilitó el hablarles con confianza por sus nombres y facilitó a su vez la convivencia.

Intercambie opiniones acerca del tipo de vivienda en la que habitaban, a lo que sus respuestas era que en departamentos, en casa de los abuelos, en casa propia, casa grandes, pequeñas, etc.

Entonces se les comento que el tema de la actividad, que sería la Casita.

Se comentó la importancia de una casa donde vivir, tratando de no tocar el tema sobre quienes vivían ahí, pero si alguien lo comentaba estaba bien.

Se les explico su significado y lo que representaba a nivel emocional.

Les platique que íbamos a trabajar con unos amigos muy especiales que tenían la capacidad de poderse transformarse en otras figuras y que nos podíamos llevar una sorpresa al descubrir otras figuras nuevas

Dividimos en dos equipos, y propuse el nombre de cada equipo: Los Transformers y los Super poderosos, Cada equipo fue de 2 y 3 niños cada uno y en equipos nos presentamos por nuestro nombre para formar una mejor convivencia.

6.2.1 La Actividad

La 1era etapa Las figuras geométricas con volumen y La casita.

Se les presento las figuras con volumen, fueron; un cubo, un prisma y esferas en tamaños y colores diferentes, mencionando el nombre y el color de cada una de ellas

Las figuras con volumen fueron; Dos cuadrados grandes y dos cuadrados más pequeños, dos triángulos Grandes y Dos pequeños con colores

Y se les comento de los colores primarios que son: El rojo, el amarillo y el azul.

Se les proporciono las figuras geométricas con volumen para que pudieran conocerlas y pudieran relacionarlas entre sí.

Les proporcione los nombres de cada una de ella; cuadrados, triángulos y que de dos cuadrados se podía construir uno nuevo que es el rectángulo y una esfera Grande y un pequeña

Los cuadrados con colores iguales, los triángulos y esferas con colores diferentes Se les pidió que entre ellos opinaran acerca de esas figura y si tenían relación con algo que conocían.

Se estableció un dialogo entre ellos con la finalidad de que pudieron aclarar sus dudas y dar su opinión si fueron de su agrado.

Entonces les pedí su atención y enfrente de ellos construí una casa con dos cuadrados y dos triángulos uno chico y el otro grande, en donde cada lado tenía un imán. Y una esfera que tenía relación con la pelota que todos conocían y con la que jugaban.

Les cuestiono del lugar donde vivía, como se imaginaban una casa o como la habían imaginado.

Entonces se les dio la instrucción de que construyeran con las figuras que se les proporciono, una casa, parecida a la que yo había construido o algo parecido a lo les gustaría tener.

Se proporcionó recortes de imágenes que pudieran evocar las figuras geométricas y su relación con casas, desde la estereotipada hasta las imaginarias

Ya con estas imágenes ellos tuvieron más información para trabajar.

Se les pidió que unieran estas figuras dando como resultado una nueva figura llamada rectángulo

Descubrieron que de esa unión se una nueva figura y les agrado, algunos la vinculan con algún objeto, como una mesa, idea como algún juego o alguna imagen que tenía relación, entonces se les invitó a observar en su entorno o en todo lo que le rodea, identificando cuadrados, triángulos y rectángulos.

Entonces les comente que había muchas figuras en todo lo que nos rodea y que nuestra tarea era descubrirlas

En el momento que pudieron identificar que la unión de una figura con otra da como resultado una diferente o una más grande produce, así como la combinación entre los colores.

Entonces percibí confianza en la información porque lo estaba comprobando e interés y curiosidad por descubrir cosas nuevas.

Y La 2º. Parte La Casita y las figuras planas.

Las figuras planas con las que se trabajaron fueron; cuadrados, triángulos y círculo, en recortes de imágenes y en trazos de líneas que los niños dibujaron.

Se les proporciono material para trabajar a cada equipo, en sus mesas de trabajo.

Colocando en el centro del lugar una mesa independiente de las mesas en las que estaban trabajando los dos equipos se proporcionó el material de trabajo

Se les informo de los colores primarios en pinturas acrílicas, colores de madera, crayolas y acuarelas.

Los niños comenzaron a dibujar contornos y después a iluminar las casitas y algunos castillos.

Identifique que lo que más les gustaba trabajar era con pinceles y acuarelas. Terminada esta actividad se les invito a pasar al frente a presentarnos sus trabajos y pudieron identificar el nombre y el color de cada figura geométrica. Después de esta actividad cada uno de los niños opino acerca del tema y en general a todos les agrado la actividad.

6.3. Material Didáctico :

Pintura acrílica de colores azul, amarillo y rojo

Papeles: cartulinas, hojas blancas y de colores

Recortes de imágenes de periódicos, revistas, cartones, etc.

Marcadores, plumones, pinceles, brochas, lápices, crayolas, etc.

Pegamentos (no tóxicos): cola sintética, engrudo, adhesivos, etc.

Tijeritas, hilos, popotes, botones, corchos, palillos, tapitas, diferentes materiales para que los peguen en las figuras geométricas con volumen.

Hojas de papel blancas y de colores, cartulinas de colores, cartoncillos, bote para colocar los pinceles, godethes, botecitos con agua, lápices para colorear, crayolas, Marcadores, imágenes, camiseta vieja o delantal, folder de colores y cajas de diferentes tamaños.

Figuras de Triángulos, Cuadrados y Círculos o Esferas con volumen

juegos y juguetes recomendados como: la plastilina, pelotas, juegos de inclusión, cubos, juegos de engranaje, mosaicos, juegos, libros ilustrados, imágenes.

videos, películas, diapositivas, laberintos, rompecabezas y juegos de mesa, entre otros.

6.4 Evaluación

Los Aspectos a Evaluar son elementos que son susceptibles de observación y evaluación en esta etapa de preescolar.

Actividades	Habilidades				Resultado
	Poco	Suficiente	Requiere Apoyo	Tiene Avances	
Identifica las Figuras Geométricas	0%	30%	50%	20%	R.
Identifica los colores primarios.	0%	20%	70%	10%	B.

La forma en que utiliza el material	0%	20% Poseen nociones básicas	60% Solo Hace falta que pongan atención	20% Enseñanza de forma amigable	B.
El modo en que utiliza los lápices de colores.	10% Los toma de forma forzada	40% Tiene cierta habilidad	50% Solo es cuestión de Práctica	10% Requiere apoyo	M.B.
La Actitud que tiene para disfrutar la actividad	0%	10% En algunos momentos lo hace con poca atención	70% Orientación para motivarlo y corregirlo sin forzarlo	20% Motivar a que visualmente preste atención a lo que realiza	E.
El espacio que ocupa en el papel.	10% Ocupa poco Espacio	40% Ocupa todo el espacio y algunas zonas en concreto, las enfatiza o minimiza	20% Hay que ayudarlo a descubrir que existe más espacio para plasmar	30% Motivarlo a usar el espacio de forma interesante para ellos.	R.

La forma de su trazo en el papel.		40% Traza con libertad y Buena Disposición en la soltura de sus movimientos	20% Exceso de Presión en el Trazo	40% Necesitan sentir mayor seguridad al trazar y con ellos mismos	R.
La forma de sus figuras	10% Falta Mayor seguridad en su interpretación.	30% Identifica y Dibuja formas, falta precisión.	40% Empieza a adquirir un poco de destreza con el dibujo	20% Intentar que lo puedan visualizar como un juego	B.
La relación de las figuras geométricas con lo que quiere expresar.	10% Apoyarle a que logre una mejor confianza en sí mismo	40% Aprendizaje de forma natural y creativo, como parte de un juego	20% Apoyando a que participe más	30% Motivándolo empatía	B.

E. Indica mayor control en sus actividades y una mejora en su aprendizaje

B. Inicia en su aprendizaje y lo transforma progresivamente

R. Tiene la intención pero requiere más atención y apoyo.

6.3.1. Autoevaluación

Como antecedente de la investigación y de la información obtenida realice la actividad en los preescolares en dos etapas y así logre coordinarme mejor en las tareas a seguir.

Identifique la Inteligencia Espacial en los preescolares que es parte de su imaginación y que se puede activar de una manera sencilla y práctica.

Falto más tiempo y constancia lograr que se active su creatividad

Fue fácil ayudar a desarrollar sus habilidades innatas para comunicar y expresarse gráficamente.

En base a los aprendizajes esperados, me lleve una agradable sorpresa, de confirmar que son más creativos

Identifique que en esta edad son altamente receptivos.

en la edad de 4 a 5 años es cuando los niños están más receptivos

Hubo empatía y confianza entre los niños y yo

Con la presentación de mi material de trabajo, logre que ellos identificaran las figuras geométricas.

Tuve un poco de dificultad al enseñar a los niños a usar el material.

Las actividades fueron sencillas y de pronto aprendizaje

Logre responder las preguntas que siempre fueron divertidas y que fueron parte del aprendizaje para ambos

Logre tener una buena comunicación y esto influyo que cuando daba las instrucciones para las actividades las entendieron y si había duda tuvieron la confianza de preguntar

Necesite más tiempo para lograr un mejor y más amplio desarrollo

Y el Aprendizaje se dio de una manera agradable tanto para ellos porque descubrían conocimientos y los llevaron a lo que les rodeaba. Y me demostraron que en esta edad aprenden muy fácilmente y tienen la capacidad de transmitir el mensaje

Y me demostraron que en esta edad aprenden muy fácilmente y tienen la capacidad de transmitir el mensaje

Convivir con ellos resulto una experiencia muy gratificante

Aprendimos a convivir de forma armónica y formamos un buen equipo de trabajo. Fue poco el tiempo pero me demostraron que son muy creativos y que desarrollando sus habilidades y que es cuestión de constancia y alternativas confiables.

No necesite mucho tiempo para darme cuenta de son grandes comunicadores gráficos

Como mediadora de la actividad, estuve al pendiente de regular las emociones y de las dudas que surgían.

Apoye en ocasiones, intentando no ser intrusiva; cuando no habían entendido la instrucción, cuando necesitaban ayuda o cuando requerían algún material que estaba ocupando otro niño(a).

Los preescolares son inquietos por naturaleza, pero en general se logró aprovechar la actividad.

Estuve al pendiente de los niños para que no entraran en controversia en las actividades.

Conclusiones

La presente tesis tuvo como objetivo comprobar que basándonos en el concepto de inteligencia se encontró que La Teoría de las Inteligencias Múltiples del profesor Howard Gardner expone que existen nueve Inteligencias Múltiples, que todos desarrollamos en mayor o menor medida, pero hay una que tiene relación con el Diseño Gráfico y es la Inteligencia Espacial-Visual que tiene que ver con Creatividad y que a mí parecer es una de las Inteligencias que tiene relación con el desarrollo de las capacidades y habilidades cognoscitivas que cada niño(a) en edad preescolar poseen de forma innata.

Considerando que la Inteligencia no es algo con lo que se nace sino que la vamos desarrollando a través de estímulos adecuados, se logró transformar de un modo asertivo y atractivo, que ellos vayan desarrollando sus habilidades y competencias.

Comprobando que los Niños en esta etapa, que van desde las 4 a los 6 años, se encuentran más receptivos y es precisamente en la que inician o activan más su carácter gráfico-visual en relación al lenguaje creativo-artístico.

Apoyada en las investigaciones de personalidades como el Dr. Daniel Goleman y el Dr. Howard Gardner, entre otros, que ayudan a desarrollen sus habilidades creativas y conocimientos con la finalidad de lograr un mejor aprendizaje.

Se eligió el tema de “La Casita”, porque con esta imagen identificaron fácilmente las figuras geométricas básicas planas que son; el triángulo, el cuadrado, el rectángulo y el círculo y las figuras geométricas básicas con volumen que son las siguientes: El prisma, el cubo, prisma rectangular y la esfera.

La Casita es un término conocido para ellos y que tiene relación con el lugar donde viven o imaginan vivir y que fácilmente relaciona el sentimiento, con el conocimiento.

Descubrí que en la iniciación a su aprendizaje el garabato es la primera forma de expresión gráfica, que tiene que ver con el trazo y su psicomotricidad, transformándola progresivamente en su aprendizaje gráfico que ya es un dibujo con forma, con características específicas como el color, ya con cierta

intencionalidad expresiva y comunicativa que refleja la madurez de los cambios que vive, pero también, la forma particular en que el niño observa su mundo, siendo así que el dibujo es la representación gráfica de su universo subjetivo.

Sin embargo, es a partir de los cinco años, cuando el dibujo se convierte en una herramienta de gran utilidad en la evaluación psicológica de los niños.

Identificando en estas expresiones graficas nos proporciona información valiosa acerca de lo que ellos piensan, como perciben su mundo y a las personas que los rodean y con las que conviven.

El niño(a) vive su creatividad de un modo natural y como mediadores de su aprendizaje hay que apoyarlos de forma poco intrusiva, lo que los ayuda a expresarse con libertad y de forma artística. A su vez incursionarlos en los ambientes que activaran más su formación artística.

Conocieran e identificaron las figuras geométricas con volumen y planas y su relación con el color, comparando mediante medidas no convencionales los tamaños de las mismas.

Construyeron con las figuras geométricas con volumen una figura nueva que fue una casita, con características como el color y la forma de una manera no convencional.

Y con las figuras geométricas básicas planas, se les dio la instrucción de dibujar su casita, proporcionándoles el material adecuado para que pudieran plasmarlo en el papel, reforzando así las definiciones de colores primarios, líneas, formas etc.

Con lo anterior ellos adquirieron mayor confianza en sí mismos, como resultado lograron ser más creativos, expresivos y perceptivos con sus dibujos.

Consiguieron expresar su curiosidad e interés en lo que fue un juego para ellos.

La finalidad fue que lograron relación lo que aprendieron con todo lo que les rodea y descubrieron formas y figuras, en donde antes solo había objetos o imágenes sin ningún tipo de información, inclusive en la naturaleza misma como en las figuras orgánicas.

La Actividad misma ayudo a que pudieran recibir la instrucción, mostrando interés logrando expresarla de forma gráfica, y llevándola a cabo con una buena actitud.

Con estas actividades se demuestra que los Niños en Edad Preescolar, aprenden fácilmente y pueden desarrollar su aprendizaje de una forma divertida.

Enseñándonos lo importante que es la imaginación y la confianza en ellos y las habilidades que lograron para expresarse gráficamente.

Trabajar con niños en edad preescolar resulto divertido aportando muchas vivencias gratificantes, porque ellos tienen mucho que enseñarnos, de cómo se puede aprender y disfrutar.

Como resultado de este planteamiento es que los preescolares descubrieron o activaron una nueva alternativa de comunicarse, adquiriendo conocimientos, ampliando su panorama visual, logrando expresarlo de forma gráfica y artística.

Finalmente este es un inicio de sus inteligencias que podrán usar en todas las etapas de su vida y en todas las actividades que así lo requieran, independientemente de la profesión que se elija o se realice.

BIBLIOGRAFÍA

AGUADO Luis, Procesos Cognitivos y Sistemas Cerebrales de la Emoción. Revista de Neurología. Aprendizaje 2002, V. 2 , p. 64

ANTUNES Celso, Juegos Para Estimular Las Inteligencias Múltiples, 2004, Edit. Narcea, ISBN 9788427714106, p. 208

ARMSTRONG, Timothy, Inteligencias Múltiples en el Aula, España, Edit. Paidós 2006, p. 280

ARNHEIM, Rudolf, Arte y Percepción Visual. Psicología de La Visión Creadora, Buenos Aires Editorial Universitaria De Buenos Aires, Eudeba, 1973. p. 410

BERENSON, Bernard, Estética E Historia De Las Artes Visuales, México, D.F., Fondo De Cultura Económica 1948, 1978 p. 416

BLAKESLEE Sandra, Jeff Hawkins Sobre La Inteligencia, E.U. Editorial: S.L.U. Espasa Libros, 2005, ISBN 9788467017373, p. 296

BURNS Robert Woodward. Teoría, Desarrollo y Comportamiento. Bilbao: Ediciones Ega, 1965 p. 250

BUZAN Tony El Poder De La Inteligencia Espiritual, Barcelona, Ed. Urano, 2003. ISBN-84-79535393 p. 86

CAMPBELL Linda, Campbell Bruce y Dickinson Dee. Inteligencias Múltiples. Usos Prácticos Para La Enseñanza Y El Aprendizaje, Inteligencia Visual-Espacial 2000, Argentina, Traducción Laura Canteros, Edit. Troquel ISBN: 950-16-3091-9 p. 206

CANO García Evaluación de la Calidad Educativa, Madrid, Editorial La Muralla, Madrid, 1998 Cap. I, II Y IV, p. 195

CAÑAS Jose J. Ergonomía Cognitiva: El Estudio del Sistema Cognitivo, España, Medica Panamericana, S.A., ISBN84-7903-5078 p.220

COHEN Dorothy Como Aprenden Los Niños, España, 1era. Edic. SEP, Fondo de Cultura Económica, México, Edit. S.L. Fondo De Cultura Económica, 1997 y 1999, ISBN: 970-18-0777-4, p. 197

COLLINGWOOD, Robín George, Los Principios Del Arte, México, D.F. 1979, Edit. Fondo De Cultura Económica, p.

DAVILA Miguel Angel Sosa, La Enseñanza de la Educación Física Propuesta para Desarrollar La competencia en la Escuela, México, D.F. 9786071709301 1ª. Edición p. 216

FERNÁNDEZ Abascal, E.G. y Cano-Vindel A. Actividad cognitiva. / Cognitive Activity. Emociones y Salud, Manual de Motivación y Salud, Centro de Estudios Ramón Areces. Madrid, Edit. E. G. 1995 p160.

FRUTIGER Adrián, El libro de la tipografía, 2007, Edit. GG Diseño, ISBN: 9788425221620, p. 272

GARDNER, Howard.- Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica. Tema Inteligencia. Barcelona: 1a. ed , Ed. Paidós Iberica. 2011, ISBN 978-84-493-2594-6. P. 384 Libro 242.

GARDNER, Howard Inteligencias Múltiples, Psicología Cognitiva y Educación. Tema Inteligencia. Barcelona, Edit. Paidós Ibérica, 2003 ISBN 950-12-5012-1, p.. 274

GARDNER, Howard, La Inteligencia Reformulada: Las Inteligencias Múltiples en el Siglo XX Barcelona, Edit. Paidós Ibérica, 2003, Castellano. ISBN 9788449310294

GARDNER, Howard y Katie Davis. La generación APP. Creatividad e Imaginación Howard Gardner, Barcelona, Edit. Paidós, Colección: Biblioteca 2013, ISBN: 978-84-493-2929-6, Código: 10034554 p. 298

GILLAM Robert Scott, Fundamentos del Diseño, 1990, Edit. Limusa, ISBN: 9681833228, 9789681833220, p.195

GOLEMAN, Daniel. Inteligencia Emocional, Crecimiento Personal y Psicología Positiva Barcelona, Editorial Kairós 1996, ISBN: 9788472453715 p. 514

GOLEMAN Daniel, Paul Kauffman y Michael Ray, El espíritu creativo, Innovación, Técnicas de creatividad, EEUU, Editorial: Zeta Bolsillo, 2000, ISBN: 9788498721744 p. 224.

BAYO, José Margalef, Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales, Barcelona, 1987, Editorial Antrophos, ISBN 84-7658-047-9, pag. 347

HOGG, James, Psicología Y Artes Visuales, Barcelona, 1969, Editorial Gustavo Gili, ISBN 9788425208317, p. 385

HELLER Eva, psicología del color, Editorial Gustavo Gili, 2004, ISBN 84252197799788425219771, p. 309

LOPEZ Escudero Olga Leticia, Silvia García Paz, La Enseñanza de la Geometría. Materiales para apoyar el aprendizaje Educativo. Manual p. 315

MORALES Olga. El niño y su expresión Plástica 1970, Edit. Trillas p. 310

OCHAITA, Esperanza Alderete, María de los Ángeles Espinoza Hacia Una Teoría De Las Necesidades Infantiles Y Adolescentes, Madrid, Edit. Mcgraw-Hill, 2004, p. 213

OLVERA Angélica, Olvera, Bert Hellinger, Inteligencia Transgeneracional, 2010, Buenos Aires, Edit. Autor- Editor, ISBN 9786078002016, p. 291
Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora Educación Básica Preescolar, México, D.F. Edición Gráfica, 2011, p. 242.

PRAT, N. Y Del Río, M. Desarrollo Socio-afectivo e Intervención con las familias. 2003, Barcelona. Altamar, pag. 195

PIAGET Fritz Jean William, Estudios de Psicología Genética, 1973, Buenos Aires, Editorial Emecé, pag. 76

ROTHENBERG, Albert, Grace Wyshak Hereditary Genius. Revista: La Genialidad no se Hereda del tema los Evolucionistas La Nación. Buenos Aires. 4 de abril de 2012, pag 206

WALLON, Henry Psicología y Educación Del Niño. Una Comprensión Dialéctica Del Desarrollo Y La Educación Infantil. 1987, Madrid, Edit. Visor-Mec. p. 132

WONG, WUCIUS, Principios del Diseño en el Color, 1990, EUA, Edit. Gustavo Gilly, ISBN 9788425221613, pag. 209

ZOHAR Danah, Ian Marshall, Inteligencia Espiritual, La Inteligencia Que Permite Ser Creativo, Tener Valores y Fe. 2002, Barcelona, Edit. Plaza & Janes, ISBN 9788401377372, p. 110

Conclusiones

Bibliografía