

**UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN INFANTIL**



**EL PAPEL Y LA PANTALLA EN LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA INFANTIL**

**CALLE ZAPATA DIANA MILENA**  
**CORRALES GARCÍA JULIETH TATIANA**  
**DEL CASTILLO GARZÓN KELLY**  
**GRAJALES GAVIRIA ÁNGELA MARÍA**  
**MONSALVE VILLEGAS DIANA PATRICIA**  
**SALAZAR FLÓREZ NATALIA**

**PROYECTO PEDAGÓGICO INVESTIGATIVO**

**ASESOR**

**FERNANDO BAENA RUIZ**

**MEDELLÍN**

**2008**

## CONTENIDO

### INTRODUCCIÓN

<b>1. FORMULACION DEL PROBLEMA</b>	<b>10</b>
1.1 Titulo	10
1.2 Antecedentes	10
1.3 Justificación	14
1.4 Delimitación	18
1.5 Pregunta	20
1.6 Objetivo general	20
1.7 Objetivos específicos	20
<b>2. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>22</b>
2. 1 ARTE	29
2.1.1 Cultura, arte y escuela	29
2.1.2 Los símbolos y el arte	32
2.1.3 El Símbolo y el lenguaje en el arte infantil	44
2.1.4 La expresión plástica infantil	54
2.1.5 Identificar, respetar y estimular las aptitudes artísticas que se dan en la infancia	

2.1.6 Etapas evolutivas del dibujo infantil	57
2.2 PEDAGOGÍA	68
2.2.1 Aproximación al concepto de niño	68
2.2.2 La educación infantil desde los lineamientos curriculares:	70
2.2.3 El arte como aprendizaje auto reflexivo	77
2.2.4 La creatividad en la educación	79
2.2.5 Cambios en la cultura y el aprendizaje	86
2.3 NUEVAS TECNOLOGÍAS	91
2.3.1 Nuevas tecnologías en la educación	91
2.3.2 Programa informático <i>Paint</i>	99
<b>3. DISEÑO METODOLÓGICO</b>	<b>102</b>
3.1 Tipo de investigación	102
3.2 Enfoque	105
3.3 Desarrollo metodológico de la investigación	109
3.3.1 Fases	109
3.3.1.1 Fase I	109
3.3.1.2 Fase II	109
3.3.1.3 Fase III	113
3.3.1.4 Cronograma	114
3.4 Técnicas de investigación	116
3.4.1 La observación	117

3.4.2 La entrevista	118
3.4.3 El diario	120
3.4.4 La encuesta	121
<b>4. ANÁLISIS DE HALLAZGOS Y RESULTADOS</b>	<b>122</b>
4.1 Programa informático <i>PAINT</i>	127
4.2 Del papel a la pantalla	168
4.3 Elementos artísticos	186
4.4 Semiosis del dibujo	207
4.5 Interacción comunicativa	236
4.6 Derivaciones pedagógicas	270
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>290</b>
<b>6. RECOMENDACIONES</b>	<b>295</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>301</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>307</b>
<b>9. ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>317</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se fundamenta en los ejes del arte y las nuevas tecnologías, los cuales se entremezclan mediante una intención determinada, para encontrar una nueva forma de representación para el niño y la niña, quienes son considerados como seres de expresión que buscan medios para comunicarse.

Durante nuestra investigación se consideró importante reconocer las creaciones de los niños y las niñas como obras de arte llenas de significado, que demandan una mirada abierta y reflexiva ante sus producciones. Estas contemplan aspectos que se ligan a la vida de cada uno de ellos y de ellas, tanto en el ámbito personal como en el cognitivo.

Como seres humanos tenemos la capacidad de ser creativos, innovando y renovando día a día nuestros conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales por medio de las experiencias que nos ofrece el medio, asimilando lo que hemos adquirido e incorporando nuevas ideas; es de esta forma que hombres y mujeres transformamos nuestros estilos de vida, de aprendizaje y de conducta. Este tipo de cambio se da en muchas ocasiones gracias a las posibilidades de interacción con la tecnología y a la manera en que ésta condiciona la calidad de vida de las personas.

Los avances tecnológicos han ocupado un lugar importante en el ámbito social, ofreciendo y exigiendo transformaciones constantes y demandando un aprendizaje continuo para hacer uso adecuado y eficiente de las herramientas que caracterizan la era tecnológica, considerando ésta como una sociedad informática que cada vez depende más de los servicios y aparatos creados para facilitar acciones y condensar información. Son los niños y las niñas quienes se enfrentan de manera directa a los cambios y retos de la humanidad, propiciando mayores desafíos para la escuela, y exigiendo de esta forma preparación y conocimiento por parte de los maestros y aquellas personas que participan en la formación integral de los educandos.

Según Gardner (1993), las estructuras que se generan en los primeros años de la vida son adquiridas a través de la experimentación y el uso adecuado de cada uno de los sentidos, dando de esta forma bases para generar en los infantes habilidades artísticas que fortalezcan su personalidad desde la interacción con las demás personas, con el contexto y desde la facilidad de comunicar y representar. Desde este punto de vista la escuela debe brindar a la primera infancia espacios que propicien la libre expresión y que vigoricen su aprendizaje mediante la interacción con las artes, teniendo en cuenta la importancia que éstas ocupan en los primeros años de vida.

El proyecto pedagógico e investigativo “El papel y la pantalla en la representación gráfica infantil” se presenta como una propuesta educativa innovadora, que se sale de los esquemas tradicionales de la enseñanza, pues propone alternativas de asimilación tanto conceptual como práctica de habilidades, destrezas y conocimientos de distinta índole, haciendo uso del elemento tecnológico como herramienta para representar a nivel gráfico. Se realiza con la finalidad de tener mayores aportes a una temática poco explorada a nivel conceptual y práctico: la representación gráfica infantil y el computador como medio para su expresión, que indiscutiblemente se hace necesaria. Por tal motivo debemos formar a las presentes y futuras generaciones en el marco de la asimilación de nuevos esquemas y posibilidades que presenta el medio, siempre que dichas innovaciones contribuyan a cualificar las acciones pedagógicas y didácticas, así como a mejorar los estilos de vida de los sujetos.

Teniendo presente que en los procesos educativos la enseñanza de las artes adquiere un carácter complementario en las actividades de aula y no se asume como un área específica que permita realizar aportes significativos a la vida de los y las estudiantes, se propone considerar el arte infantil como un elemento valioso en la medida que proyecta y evidencia la existencia misma de los niños y las niñas, a partir de sus experiencias, sentimientos, emociones y características propias.

La estructura del presente texto está organizada de la siguiente forma:

En primer lugar se encuentra la formulación del problema, en la que expresamos los motivos que originaron la realización de la propuesta y que trazan una ruta para estructurar y guiar los objetivos hacia realidades observables. En segundo lugar establecemos el marco conceptual, donde se presentan contenidos teóricos pertinentes y alusivos a las temáticas abordadas en el proyecto, caracterizados en tres grandes apartados: arte, pedagogía y nuevas tecnologías, contextualizados en la infancia y la importancia que pueden tener en su evolución y desarrollo. En tercer lugar, exponemos el diseño metodológico, que aborda los procedimientos y conceptos en los que nos apoyamos a nivel investigativo y el modo como se desarrolló el plan de trabajo. En cuarto lugar, consideramos los resultados a través de seis categorías de análisis, que dan cuenta de la recolección de los datos obtenidos y su interpretación pedagógica y conceptual, aportando a la resolución de la pregunta. Y en quinto lugar hacemos alusión a las conclusiones y recomendaciones para sintetizar los hallazgos obtenidos que condensan el cuerpo investigativo y pedagógico, dando a conocer pautas y criterios específicos para los diferentes entes involucrados e interesados en la implementación de la propuesta. Además se hacen algunas recomendaciones que buscan generar cambios en las múltiples maneras de interrelación educativa, las cuales están dirigidas al contexto escolar actual, en el cual se ven implicados los maestros y las maestras comprometidos con los procesos de

aprendizaje de sus estudiantes, a la institución educativa donde se realizó la práctica y a las facultades de educación; con miras de propiciar la generación de nuevas alternativas de análisis e investigación, que tengan como principal objetivo la formación integral de los y las estudiantes.

El texto que presentamos demuestra la necesidad de incluir en el ámbito educativo herramientas que posibiliten otras opciones a los esquemas trabajados en la cotidianidad escolar, en el caso específico, demostramos cómo el programa informático *Paint* les permite a los niños y a las niñas encontrar una opción diferente para representar de manera gráfica.

# 1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

## 1.1 TITULO

El papel y la pantalla en la representación grafica infantil

## 1.2 ANTECEDENTES

La presente investigación surge a raíz de diferentes motivos de tipo profesional, personal e institucional que se han consolidado durante las experiencias pedagógicas vivenciadas en nuestro proceso formativo. En el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil que ofrece la facultad de Educación de la Universidad de Antioquia, se brinda a los y las estudiantes espacios teóricos y prácticos que permiten descubrir, mostrar y explorar sus habilidades en lo pedagógico y didáctico. Paralelo a esto se brindan herramientas conceptuales y formativas en las distintas áreas del conocimiento orientadas a fortalecer las capacidades propias de los niños y las niñas.

Uno de los motivos que dio origen a esta investigación se centra en la concepción que se tiene del arte dentro del sistema educativo, especialmente en los niveles de educación básica. El arte en la escuela permite los procesos de aprestamiento infantil y es evaluado cuantitativamente. Sin embargo en el

preescolar se le atribuye una mayor importancia, teniendo en cuenta que se considera como una dimensión del desarrollo del ser humano y como el punto de partida para la ejecución de las actividades que requieren habilidades motrices y cognitivas, aunque, en ocasiones no hay una conciencia determinada de la importancia de las artes en la primera infancia. Se rescata además que en éstas se le da prioridad a la gráfico – plástica, concibiéndola como parte fundamental en el proceso educativo.

Es importante considerar que en el medio actual, las nuevas tecnologías ocupan un lugar relevante en la vida del ser humano, que pueden condicionar los estilos de vida de los sujetos, influyendo directamente en los comportamientos y actitudes de los niños y las niñas, quienes están en constante interacción con el medio tecnológico, el cual ofrece alternativas pedagógicas y recreativas que atraen a los infantes a su uso frecuente. Sin embargo el sistema educativo no se sirve de los recursos tecnológicos como herramienta para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo con los y las estudiantes, pues la metodología empleada en la mayoría de las instituciones educativas se centra en la transmisión o construcción de conocimientos basada en la relación maestro – alumno sin dar cabida a un tercer elemento de tipo tecnológico que permita mediar en la consecución de una educación integral.

En la Institución Educativa Kennedy, sección Minerva nos encontramos con varios aspectos que motivaron el desarrollo de la propuesta de investigación.

En los símbolos institucionales se le asigna una importancia notable al arte y la tecnología, situándolos como pilares fundamentales de la formación de los estudiantes de esta institución. Pese a que lo anterior está contemplado en los documentos que rigen las prácticas educativas, en la realización de éstas no se evidencia la implementación direccionada de la tecnología y el arte. Asimismo cuando ambas temáticas son abordadas en la dinámica escolar no se visibiliza la vinculación o interacción entre los elementos artísticos y tecnológicos que posee la Institución.

A pesar de lo anterior se observa que en preescolar se asume el arte desde la gráfico-plástica como eje transversalizador de todos los contenidos. Dentro de lo vivido en las experiencias y/o prácticas pedagógicas, se observa que el arte es reducido a actividades gráfico-plásticas desarrolladas en fichas o esquemas, dejando a un lado la experimentación, las capacidades, habilidades artísticas y/o los sentimientos que se desprenden en los niños y las niñas cuando dibujan y crean de manera espontánea. Por el contrario, en el grado primero se hace una ruptura de esta metodología dándole prioridad a las áreas básicas como la matemática, lengua castellana y las ciencias; es pertinente agregar que en el nivel de preescolar se cuenta con diversos materiales proporcionados por la misma institución los cuales son utilizados en las actividades cotidianas del

aula, mientras que en el grado primero los materiales suministrados por las familia son precarios.

En ambos grupos, en ocasiones se hace uso de algunas manifestaciones artísticas como canciones y expresión corporal y gráfica para controlar la disciplina o emplear el tiempo libre en el aula.

En la institución se ofrece un espacio para la expresión corporal: la clase de danza, ante la cual los niños y las niñas manifiestan gran interés y entusiasmo por participar, este servicio se ofrece a un alto porcentaje de estudiantes.

La escuela cuenta con dotación de medios audiovisuales, cuyo uso es limitado para los niños, las niñas y docentes, debido a diversos inconvenientes con los horarios, poca disponibilidad del personal capacitado en el manejo de dichas herramientas, dificultades de correspondencia entre la cantidad de equipos disponibles y el número de alumnos.

Otro de los motivos que nos llevó a interesarnos por trabajar el arte desde las nuevas tecnologías es la poca existencia de referentes bibliográficos de carácter investigativo relacionados con la temática central del proyecto pedagógico; lo cual alienta el desarrollo de la propuesta, con el fin de abrir un espacio que permita la vinculación del arte infantil con las nuevas tecnologías

dado que el medio actual en el que se desenvuelven los niños y las niñas está caracterizado por el uso masivo de los medios de comunicación y entretenimiento. Del mismo modo no se han encontrado estudios sobre cómo se da el desarrollo grafico infantil en programas informáticos de dibujo, asunto que resultaría interesante para observar cómo las tecnologías relacionadas con el arte posibilitan procesos didácticos y pedagógicos en los niños y las niñas.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

Observando que nuestro entorno inmediato nos acerca a relacionarnos con diversos medios informáticos e informativos que nos permiten ampliar nuestra visión de lo que ocurre en todos los espacios del mundo, se hace necesario vincular las nuevas tecnologías en los procesos educativos que se dan al interior del ámbito escolar.

Esta vinculación requiere ser incluida en todos los procesos escolares dado que en la actualidad las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se encuentran inmersas en la sociedad; además se presentan en la vida de los niños y las niñas como opción cotidiana de conocimiento, entretenimiento e inversión del tiempo libre; esa coexistencia de tecnologías con la vida del ser humano transforma los estilos de vida, todo ello como consecuencia de

introducir nuevos recursos tecnológicos en la sociedad, debido a que su uso cambia la manera de entender el mundo, explicarlo y manipularlo.

Por lo tanto es de gran importancia ver, comprender y analizar las formas como impactan las nuevas tecnologías (computador, *Internet*, televisor, radio, *play station*, celular) en algunas manifestaciones fundamentales del ser humano como el arte. Esta afirmación puede sustentarse con la siguiente frase de McLuhan (1996, Pág. 39) “el artista comprometido puede llegar a ser el único capaz de toparse de frente con las nuevas tecnologías”. Lo que justifica de cierto modo el eje de nuestro trabajo investigativo y reafirma la importancia de trabajar el arte con la tecnología como elemento facilitador del proceso de enseñanza y aprendizaje.

La vinculación del arte y la tecnología se convierte en una herramienta estimulante para el niño y la niña, en la medida en que les permite acceder a nuevas formas de representación desarrolladas en un formato diferente al convencional, que atrae la atención y el interés de quien lo use, debido a las características que presenta. En el caso específico del arte gráfico dichas características se refieren a la nitidez y variedad de colores, la simetría de las formas, la inmediatez del resultado y la posibilidad de revertir lo realizado, esto es lo que facilitan programas informáticos como *Paint*.

Al hablar de tecnología nos referimos también a los nuevos diseños curriculares que la investigación ofrece tanto al programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil, mediante una propuesta de reestructuración del pensum que permita a las y los estudiantes acceder a espacios que fortalezcan los conocimientos de las nuevas tecnologías y la vinculación de éstas en el aula escolar, como a la metodología de trabajo frente a las artes y la informática en la institución educativa donde se realiza el proyecto de investigación.

Las nuevas tecnologías, se convierten en una herramienta de la que el maestro puede servirse para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje; motivo por el cual se considera pertinente hacer uso de éstas como estrategia de innovación que favorezca el abordaje de diferentes áreas del conocimiento, específicamente de la expresión artística. Esto se da teniendo en cuenta que el arte y la tecnología pueden convertirse en una herramienta para desarrollar acciones tanto lúdicas como didácticas en todas las actividades curriculares.

Las intervenciones durante el transcurso del proyecto están encaminadas a aportar a la Institución y a las maestras cooperadoras elementos artísticos y tecnológicos como instrumentos innovadores en el proceso de aprendizaje. Dentro de éste, la utilización de metodologías transformadoras estimulan el trabajo de los niños y las niñas, les permite adquirir conocimientos y/o ampliar lo que ya poseen, mediante el desarrollo práctico de las propuestas planteadas,

igualmente les ofrece experiencias diferentes para estimular sus capacidades intelectuales, motoras y creativas.

Esta vinculación de las nuevas tecnologías con el arte, permitirá extender el concepto que se tiene del arte en la educación y la necesidad de incluir el computador como herramienta educativa en el proceso integral del niño y la niña, dado que en la actualidad (2008) ambos están permeados por las nuevas tecnologías. Lo que se pretende concluir es que no es necesario desligar un área específica de otra sino por el contrario trabajar paralelamente todas las áreas y dimensiones apuntando a un solo objetivo: la formación integral en el proceso educativo de los niños y las niñas.

Desde la parte investigativa, el proyecto posibilita la recopilación de información de un tema poco explorado a nivel conceptual, que amplía la visión del arte desde las nuevas tecnologías y contribuye a la transformación de las prácticas educativas actuales.

La presente propuesta de investigación se convierte en un reto para el sistema educativo en general y para los docentes en particular, quienes deben contar con los recursos idóneos y con los conocimientos necesarios para implementar las nuevas tecnologías en el aula. En este sentido, le permite al docente

cualificar sus prácticas educativas traspasar las barreras del conocimiento y participar activamente junto con el niño y la niña en el mundo cibernético.

#### **1.4 DELIMITACIÓN**

El proyecto pedagógico investigativo: “El papel y la pantalla en la representación grafica infantil”, se realiza en la Institución Educativa Kennedy, sección Minerva, ubicada en la Calle 94 N° 79 A – 20 Robledo Miramar, dicha Institución es de carácter público y hace parte de la fusión de varias Instituciones localizadas en el mismo sector entre ellas Carolina, Picacho, concentración y Minerva.

El proyecto se lleva a cabo con niños y niñas de los niveles de preescolar y primero, en edades comprendidas entre los 5 y los 7 años, a través de propuestas de intervención pedagógica e investigación que se desarrollan en 16 horas semanales teóricos-prácticas; las cuales incluyen actividades artísticos-manuales que permiten ser contrastadas con las elaboraciones en el computador y de esta forma determinar la influencia o correlación de ambas en la representación grafica- infantil.

Las actividades relacionadas con las nuevas tecnologías, se realizan en el programa informático *Paint*, que permite crear, editar y visualizar gráficos; para

complementar el proceso se exploran distintos *softwares* que permiten el dominio de diferentes herramientas del computador.

La investigación está orientada a:

- Observar el desarrollo gráfico infantil y las producciones artísticas a través del trabajo manual y la utilización de programas de dibujo en el computador.
- Identificar cómo se posibilita el desarrollo gráfico y la expresión artística por medio de la utilización de programas informáticos.
- Vincular el arte grafico-plástico con las nuevas tecnologías.
- Mostrar nuevas formas de trabajo artístico con los niños y las niñas.
- Permitir la adquisición de nuevos conocimientos con relación al arte y las Nuevas Tecnologías por parte de los niños, las niñas y maestras.

Finalmente lo que se busca con el proyecto investigativo es observar de qué manera influye el uso de programas informáticos de dibujo, en las producciones artísticas de niños y niñas realizadas en el computador. Asimismo se espera determinar los aportes pedagógicos y didácticos que se desprenden de la relación arte y tecnología.

## **1.5 PREGUNTA**

¿De qué manera influye el uso de programas informáticos de dibujo, en las representaciones gráficas de niños y niñas de preescolar y primero de la Institución Educativa Kennedy, sección Minerva?

## **1.6 OBJETIVO GENERAL**

Determinar la influencia del uso de programas informáticos de dibujo en las producciones artísticas de niños y niñas, mediante la utilización de *softwares* de dibujo, contribuyendo a la interpretación pedagógica del grafismo infantil.

## **1.7 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Observar qué aportes pedagógicos y didácticos proporcionan la utilización de programas informáticos de dibujo como *Paint* para fortalecer procesos artísticos y creativos en los niños y las niñas con diferentes medios de expresión.
- Analizar pedagógicamente el proceso gráfico en el computador que llevan los niños y las niñas durante la práctica pedagógica investigativa.
- Posibilitar el aprendizaje y la exploración creativa de distintas herramientas informáticas que permitan la comunicación y la

representación gráfica. Fortalecer el desarrollo motriz fino de los niños y las niñas como elemento necesario para el manejo adecuado de las herramientas del computador.

- Motivar a los maestros y las maestras de la Institución Educativa Kennedy, sección Minerva, para que incluyan el uso del computador como metodología para la expresión gráfica.

## 2. MARCO CONCEPTUAL

Introducimos este marco haciendo referencia al concepto de alfabetización que aborda Elliot Eisner (2002) en su texto “La escuela que necesitamos” donde nos da la mirada del arte como otra opción de conocimiento al interactuarse con las áreas curriculares.

Desde este punto de vista, la educación se entiende como el proceso que les permite a los niños y a las niñas expandir y profundizar el significado que cada cual puede otorgarle a los actos de su vida. Esta construcción depende de la manera en que se experimente e interprete su entorno y cómo las demás personas también lo realicen. La capacidad de significar no es innata, se adquiere a través del tiempo, de la interacción con el medio y del currículo de la escuela.

“Una de las funciones importantes de las escuelas es el desarrollo de múltiples formas de alfabetismo, o sea, el desarrollo de la capacidad del alumno de extraer significado de las artes, las ciencias, las matemáticas y, por cierto, de cualquiera de las formas sociales con las cuales puede construirse ese significado” (Eisner, 2002, Pág. 25)

Es importante tener en cuenta que las formas de pensamiento de los alumnos están influenciadas por las experiencias, sentimientos y emociones que cada uno pueda tener, y es aquí donde actúa el currículo para posibilitar otras opciones de conocimiento a través de la sensibilidad que proporciona el arte; además, brinda a los estudiantes las herramientas para mediar en las vivencias que se tienen, tanto fuera como dentro de la escuela. Una de las formas de lograr que esta idea se radique en el contexto educativo es por medio del alfabetismo, entendido desde la construcción de significados en cualquiera de las formas sociales en que el individuo se desenvuelve, es decir, desde los sentidos y sus particulares formas simbólicas, que como experiencia se vivencian en las expresiones artísticas y no sólo desde la perspectiva de la lecto-escritura como se ha concebido tradicionalmente.

El alfabetismo está ligado a los saberes previos de cada persona y al contexto que implica construir significados a partir del lenguaje, al respecto Bruner (citado por Eisner, 2002, Pág. 29) distingue dos grandes formas, las cuales denomina paradigmática y narrativa, la primera refiriéndose al lenguaje de las ciencias, haciendo hincapié en la conexión entre el símbolo y su referente, ésta trata de alcanzar lo definido y lo hace por medio de la denotación, la cual apunta a la certeza y la verificación. La forma narrativa guiada hacia las artes y las humanidades, pone el acento en la sensación y valora lo metafórico, alude a

la connotación, la cual explota la ambigüedad para transmitir significados sugeridos por ella.

De acuerdo con lo anterior el alfabetismo amplía el concepto tradicional que se tiene del lenguaje, ya que los seres humanos han encontrado en su diario vivir diferentes formas de comunicación que no se limitan sólo a éste. Como por ejemplo las formas visuales, el sonido, la experiencia humana del movimiento (gesto y danza). Por lo tanto alfabetizarse es aprender a tener un acceso significativo a las formas de vida que estos sistemas de significados hacen posibles.

¿Será entonces que las escuelas están capacitadas para alfabetizar a los alumnos?, teniendo en cuenta que no es solo leer y escribir, sino disfrutar, participar y encontrarle sentido a todo lo que se ha constituido como significado. Este hecho se ve reflejado en la ruptura que se da en el paso de preescolar a primero y el resto de los niveles de la básica primaria donde se dejan de lado las motivaciones de los niños y las niñas en la utilización de sus sentidos, en la exploración de materiales, actividades y lo que los rodea, se opta por sacar buenas notas y cumplir con las nuevas responsabilidades de cada área, centrándose en una única forma de adquisición de conocimiento.

Es aquí donde juega un papel importante el sistema sensorial que permite captar los fenómenos que rodean a los niños y las niñas en su cotidianidad, dado que todo lo que aprenden significativamente de una u otra forma ha pasado por sus manos, y es esto lo que les posibilita tomar contacto con el mundo. Otro factor esencial es la imaginación, ya que no se puede conocer a través del lenguaje lo que no se está en capacidad de imaginar. “Quienes no saben imaginar, no saben leer” (Broudy, citado por Eisner, 2002, Pág. 35).

Al hablar de las artes debemos referirnos a la imaginación como punto fuerte del proceso educativo de los niños y las niñas en edad escolar, cuando la imaginación empobrece, lo harán también los significados de los términos abstractos con los que se relacionan a diario; la imaginación es alimentada por la percepción, la percepción por la sensibilidad y la sensibilidad por el desarrollo artístico. Por lo tanto con una mayor percepción, se aumenta la vida imaginativa, como lo dice Polany, (1967, Pág. 98): Sabemos más de lo que podemos decir.

Es necesario reevaluar nuestros actos y concepciones del alfabetismo y de cómo acercar al alumno o alumna al conocimiento de manera conciente y necesaria para que cada una de sus acciones estén vinculadas con lo que adquieren en la escuela y con lo que interaccionan en el medio. Uno de los caminos más precisos para transmitir y guiar al niño y la niña al saber es por

medio de las artes, siempre y cuando éstas tengan un significado profundo tanto para alumnos como para maestros y maestras.

El problema radica en la concepción que se tiene de las artes, se cree que es pintar, colorear, modelar o cualquier técnica que los niños y niñas hacen en horas libres, se trata de que a través de las expresiones artísticas se pueden comunicar vivencias, sentimientos, formas de ver el mundo a través de distintos lenguajes plásticos y corporales. Como maestras debemos concientizarnos de este tipo de mirada que valora el arte como cualquier otra asignatura. Un ejemplo claro está en que para observar una pintura se requiere un ejercicio complejo de la mente, comparable con el que se realiza en un experimento de química, hay observación, análisis, definiciones y productos. Eisner (2002, Pág. 95) afirma que si la educación pretende hacer algo más que desarrollar una pequeña parte de la cognición humana, debe ofrecer a los jóvenes oportunidades de trabajar las artes; éstas son dispositivos modificadores de la mente, y el currículo, el principal medio para promover esa modificación. Es necesario dar un vuelco a nuestros planes, estrategias y formas de enseñar, posibilitando una educación integral que no sólo se rija por matemáticas, español y ciencias. Salir de la idea errónea que la cognición únicamente está mediada por estas formas simbólicas de lenguaje.

La mejor manera de acceder al saber es saliendo de los libros, cuadernos y lápices, y dar paso a la experimentación y al conocimiento propio para poder comprender a los demás y a lo que nos rodea, no todos los resultados en el aprendizaje se pueden medir por un número o una letra, pues aunque el maestro y la maestra tengan un plan de trabajo, en ocasiones el rumbo de la clase puede irse por lugares inimaginables en los que hay que llevar a los alumnos de la mano; por esto es necesario tener otra mirada de las artes, del alfabetismo y de lo que significa ese niño o niña que se sientan a diario en el aula de clase.

Somos maestras promotoras del conocimiento, por lo tanto debemos vincular el mundo del arte y de la producción artística a la cotidianidad de la escuela teniendo en cuenta que el arte como tal trasciende las fronteras del razonamiento humano y está ligado a descubrir en las personas capacidades y/o potencialidades que se difunden desde lo más profundo de su ser.

“El arte y sus lenguajes constituyen la médula de aquello que a través de sí debe arraigar y crecer en sus alumnos. Mas allá de que fuera de la escuela sean ellos mimos artistas, productores de arte, dentro de la misma los maestros deben considerarse a sí mismos como productores de enseñanza y en tanto son ellos quienes enfrentan día a día los diversos problemas que provienen de la educación, de los lenguajes artísticos en el contexto escolar” (Spravkin, 1998, Pág. 94.)

Si tenemos en cuenta los diferentes espacios en los cuales se desarrolla el niño y la niña, podremos observar que al tratar de hacer una creación artística, el contexto puede afectarle, en tanto que sus emociones son alteradas por algún suceso ocurrido, ya sea en su casa o en la escuela; es por ello que el arte es una herramienta de comunicación, a través de la cual se pueden leer las emociones. Cuando aludimos al contexto escolar, y a todo lo que allí se le ofrece al niño y la niña para potencializar su capacidad creadora, estamos refiriéndonos a que nosotras como maestras debemos tener claridad sobre lo que se pretende hacer a través del arte, porque de esta manera los niños y las niñas nos pueden comunicar sus pensamientos y sentimientos, y a través de éste, canalizar aquellos que requieran de mayor compromiso.

De esta manera realizaremos un trabajo en el contexto escolar, en donde se fortalezcan los siguientes aspectos, como lo afirma Spravkin (1998, Pág. 99.):

- Realizar un cultivo intenso de la sensibilidad.
- Hacer un ejercicio constante de la imaginación.
- Trabajar por el niño creador y no imitador.
- Cultivar y no deprimir su naciente personalidad.

Dewey (citado por Spravkin, 1998, Pág. 99) menciona que en la infancia aflora el gran potencial creativo y la capacidad expresiva; por ello la enseñanza del

arte en la escuela debe permitir que los niños y las niñas pongan fuera el caudal creativo en beneficio de su desarrollo personal y la libre expresión.

Debemos aclarar qué significa la libre expresión, ya que de ella se tiene un concepto errado, tal cual lo manifiesta Spravkin (1998, Pág. 103) “la libre expresión no es indefectiblemente espontánea ya que puede ser fruto de la reflexión, de la búsqueda intencionada y de la elaboración y el trabajo riguroso”. La educación del arte permite las expresiones espontáneas de los niños y las niñas ya sean naturales o propias de cada uno.

A través de nuestro proyecto se amplían en los niños y las niñas los canales expresivos y formas distintas de aprehensión de conocimiento mediante la experiencia artística, llevando a la práctica el concepto de alfabetización desde una postura flexible y dinámica, permitiendo a los niños y las niñas ser protagonistas de sus propios procesos formativos.

## **2. 1 ARTE**

### **2.1.1 CULTURA, ARTE Y ESCUELA**

Desde el principio de los tiempos el hombre necesitó dejar su huella,

manifestarse, su naturaleza lo lleva a construir elementos para subsistir y desde allí aflora su creatividad, en esta posibilidad de crear, de hacer, el hombre genera cultura. “Es de esa acción de cultura en la vida que trasciende al hombre, que surge lo que más tarde se denominará arte” (Calvo, 1998, Pág. 281)

El arte como tal es “aquella capacidad que revela nuestra identidad, nadie siente igual al otro y cada cultura es el producto de estas sensaciones auditivas, táctiles y ópticas” (Calvo, 1998, Pág. 282), lo que hace exquisito nuestro momento en la historia es ese producto artístico a través de los sentidos que nos hace gozar, reconocer y experimentar distintos lenguajes. Por ello, el arte es el medio más concurrido para canalizar nuestros sentimientos y pensamientos, haciéndolos públicos en la medida que sea necesario, pues cada una de las obras creadas por los seres humanos esconde fenómenos que pueden o no ser parte de la cotidianidad del ser.

Cuando reflexionamos sobre lo que Bou (1989, Pág. 7) manifiesta “el arte es necesario no sólo para cubrir un aspecto importante de la cultura del individuo, sino que es el medio indispensable para poder llevar a cabo una fusión de ese individuo con todo cuanto le rodea”. El arte está ligado a la sociedad puesto que es un medio de expresión y de interpretación de la realidad que está en el medio que nos entorna.

El arte, en sus más diversas expresiones, se hace presente de diferentes

modos en la vida cotidiana de todos nosotros, aparece como arquitectura, pintura y escultura, pero el arte en sí, es algo más complejo, ya que es un aspecto central de la vida de los hombres y ocupa un lugar en la experiencia pública que todos tenemos de nuestra propia cultura de referencia. Teniendo en cuenta los contextos y la pluralidad que dentro de ellos se enmarca, podemos decir que “el arte es el fiel reflejo de las culturas, de la propia y de las que nos han precedido” (Bou. 1989, Pág. 8), ya que nosotros como individuos manifestamos palpablemente lo que la historia nos ha transmitido.

Es así como la escuela se convierte en ese eje central de transmisión de experiencias, dado que las artes son disciplinas tradicionales en la educación. Cuando se habla de las artes en el currículo, se alude principalmente a que “estas deben estar presentes sobre todo porque constituyen un lugar natural para desarrollar la creatividad” (Terigi, 1998, Pág. 21), en esta medida cualquier conocimiento que se transmita al niño y la niña que encierre en sí su cultura y sus antecedentes, se convierte en un trabajo acorde a las necesidades de ambos, dado que enriquecer su aprendizaje a través del arte, sobre su historicidad, puede resultarnos a nosotras como pedagogas, un método innovador al momento de enseñar, dado que una de “las cualidades del arte incide en los modos sensitivos de los individuos y los induce a la creación y potenciación de hábitos sensitivos” (Bou, 1989, Pág. 9).

“El arte es una necesidad en el niño; una proyección, una comunicación con el medio donde vive; además, que tiene un valor expresivo y narrativo y que, por tanto, los adultos tenemos que asumir una posición diferente frente al arte en el niño, para que toda esa riqueza interna que se deriva de él, tenga un carácter positivo y constructivo”. (Prada, 2002, Pág. 50).

### **2.1.2 LOS SIMBOLOS Y EL ARTE**

En este apartado nos apoyaremos en los planteamientos de Gardner, haciendo alusión al papel que cumple la simbolización en la vida de los niños y las niñas. Cómo se pueden leer como artísticas las obras de ellos y ellas a través del papel que cumple la aprehensión y el manejo del símbolo. Finalizaremos refiriéndonos al lenguaje como sistema simbólico mediador de otros procesos.

En los años preescolares la creatividad infantil se hace tan evidente que se podría decir que todo niño y niña vislumbra habilidades artísticas, según Gardner “por el empleo del color, la riqueza de expresión y el sentido de la composición, los dibujos de la mayoría de los niños, guardan al menos una afinidad superficial con las obras de Paul Klee, Joan Miró y Pablo Picasso” (1993, Pág. 107)

Pero en los años siguientes dicha creatividad va desapareciendo, ¿Quién o quiénes son los responsables?, para dar respuesta a este interrogante, Gardner (1993, Pág. 108) explica que se debe comprender cabalmente lo que le ha sucedido al niño y a la niña, afirma además, que la clave de la habilidad artística de ellos radica en comprender las pautas globales del desarrollo infantil.

Según este autor, durante los primeros dos años de vida se conoce el mundo a través de los sentidos y se adquiere el primer contacto con el mundo social. En los años que siguen a la primera infancia se produce una revolución del conocimiento, que es fundamental en lo que respecta a la habilidad artística, pues el niño y la niña empiezan a dominar los diversos símbolos presentes en su cultura.

“Pasan unos pocos años, y todo ha cambiado. La inclinación a someterse a las convenciones, a adaptarse a los pares viene a afectar las actividades de los niños. Así como en sus juegos los chicos manifiestan su determinación a acatar las reglas al pie de la letra y de no tolerar ninguna desviación, tampoco en el empleo de símbolos habrán de aceptar ni la experimentación ni la novedad”. (Gardner, 1993, Pág. 109)

En este momento los niños y las niñas se vuelven literales y no permiten salirse de lo convencional, pero esta característica les posibilita también comprender las obras creadas por otros. Sin embargo, solo después de la adolescencia se

puede atender a características tales como estilo, expresividad, equilibrio y composición. En los años posteriores a la adolescencia, pocos retoman el camino hacia la creatividad y prefieren elegir el lugar de espectadores.

En concordancia con lo expuesto en el párrafo anterior, Gardner analiza las biografías de algunos artistas con el fin de encontrar rasgos característicos que permitan establecer criterios artísticos que hayan posibilitado a dichos personajes, retomar el camino hacia el arte. Una primera condición es el talento humano que sería de carácter innato, en segundo lugar está el medio en que se desarrolla el niño y la niña, en el que influyen las oportunidades que se les brindan para explorar sus habilidades y en tercer lugar se encuentran los rasgos de personalidad y el carácter, que hacen que el individuo quiera sobresalir en un ámbito específico.

Haciendo alusión a la simbolización artística temprana, Gardner en colaboración con Dennie Wolf y Ann Smith realizaron un estudio piloto con doce niños y niñas en edades comprendidas entre los dos y cinco años, con el fin de observar cómo es su desempeño dentro de un sistema simbólico particular.

“En algunos casos nos resultó imposible establecer generalizaciones. Pero con todo, encontramos algunas pautas marcadas y recurrentes entre los sujetos. Algunos de ellos eran empedernidos *verbalizadores*; con una

aparente indiferencia respecto del ejercicio propuesto, producían copiosas cantidades de lenguaje... su respuesta tendía a ser un largo relato... otros sujetos eran decididos *visualizadores*, aunque sin duda sabían hablar, lo hacían desganada y mínima, en cambio se precipitaban a dibujar o construir, examinando las posibilidades con asombrosa eficacia y emitiendo comentarios verbales solo de vez en cuando, principalmente para silenciar las constantes indagaciones del observador". (Gardner, 1993, Pág. 139)

Otro aspecto que llamó la atención de los investigadores fue el de las "*ideas fijas*" las cuales aparecen con frecuencia en las creaciones de los niños y las niñas; algunos de ellos mostraban gran entusiasmo por graficar un personaje en particular (personaje animado), un objeto, un medio preferido (un lápiz de un color determinado) o un motivo recurrente.

Con relación a estas ideas fijas Gardner (1993, Pág. 140) sugiere que el retorno a un tema o a un terreno familiar quizá sea un elemento necesario en el desarrollo artístico. Los temas fijos no representan una fijación como tal, sino un terreno familiar en el que se pueden explorar diversas variaciones, agregados de nuevos detalles y combinaciones novedosas.

El manejo de los símbolos es diferente en cada niño y niña; se relaciona con los rasgos de personalidad, las motivaciones profundas que caracterizan su existencia, las posibilidades y habilidades que posee, las prácticas predominantes de su cultura, las exigencias y expectativas particulares y familiares. De esta forma el uso temprano de los símbolos posee una calidad multifacética y no puede ser interpretada en una única dirección.

Hasta el momento hemos observado cómo la creatividad y el manejo de los símbolos son características artísticas fundamentales. Adentrémonos más en el mundo simbólico para comprender con mayor precisión el papel que juegan los símbolos en el arte. Goodman (citado por Gardner, 1993, Pág. 79) considera las artes en términos de los elementos que son relativamente accesibles y analizables, es decir, en términos de los símbolos artísticos que crean y perciben los individuos. Dichos símbolos se encuentran incluidos dentro de un sistema notacional el cual satisface criterios semánticos y sintácticos. Encontramos que los símbolos pueden representar o denotar objetos, pero su interpretación va más allá del consenso común, pues no se trata únicamente de interpretar la literalidad, sino también de contemplar otras propiedades como la expresividad y la plenitud, que es en otras palabras, el hecho de que cada detalle contribuya al efecto total de la obra. "...en la medida en que estas propiedades son advertidas y funcionan de una manera significativa en la obra, esta es interpretada como un símbolo artístico". (Gardner, 1993 Pág. 79)

De acuerdo con la afirmación anterior, las creaciones gráficas infantiles son sin lugar a duda, producciones artísticas regidas por funciones simbólicas que actúan dentro de un sistema que responde a criterios de significación y producción de símbolos. Pero, ¿Bastarán dichas categorías para considerar un objeto como artístico o no? En respuesta, Goodman se refiere a la pregunta ¿Cuándo es arte? En función de la interpretación que se le da a un objeto en determinadas circunstancias, más que de las propiedades inherentes al objeto o al símbolo en sí mismo. “Así como un objeto puede ser un símbolo –por ejemplo una muestra- en ciertos momentos y bajo ciertas circunstancias, y no en otros, del mismo modo un objeto puede ser una obra de arte en ciertas ocasiones y no en otras. En efecto, es únicamente en virtud de funcionar como símbolo de determinada manera que un objeto se convierte, en tanto funcione así, en una obra de arte”. (Goodman, citado por Gardner, 1993 Pág. 80) Deducimos que el arte no está en la obra, sino en la interpretación que se le da a ella.

Otro punto fundamental que señala Gardner con relación al concepto de arte en Goodman es el establecimiento de “síntomas de lo estético” que determinan en gran medida los casos en que un símbolo funciona como artístico. A continuación se describen dichos aspectos:

- **Densidad sintáctica:** en que la diferencia más pequeña puede constituir una distinción entre símbolos.

- **Densidad semántica:** donde los referentes de los símbolos se distinguen por diferencias sutiles en ciertos aspectos, por ejemplo las formas heterogéneas que pueden emplearse para representar una casa.
- **Plenitud relativa:** en que un número comparativamente elevado de los aspectos de un símbolo tiene significación, es decir, hacen parte de una composición.
- **Ejemplificación:** donde un símbolo es una muestra que representa las propiedades que posee literalmente, por ejemplo la oscuridad se relaciona con la noche, la soledad.
- **Referencia múltiple y compleja:** El símbolo desempeña varias funciones directas e indirectas. Se relaciona con la multiplicidad de significados que contribuyen a los efectos de la obra.

Según Gardner (1993, Pág. 81) el esquema presentado por Goodman nos permite profundizar en el análisis artístico sin confrontar temas tales como qué obra de arte es mejor y más valiosa, cuál es bella y cuál no lo es. Nos concentramos en cambio, en identificar aquellos aspectos de un símbolo que contribuyen a que funcione como obra artística. Se plantea un cúmulo de preguntas acerca de cómo funcionan diferentes símbolos artísticos en formas de arte y obras de arte específicas.

En términos generales, Goodman nos proporciona una nueva forma de ver el arte, una invitación a ser sensibles a las propiedades de los símbolos y a lo que ellos pueden transmitir. Además posibilita percibir diferentes versiones de ver el mundo y modificar nuestras actitudes respecto de qué es importante y que nos parece bien o no.

Observemos ahora cómo se desarrolla la comprensión de distintas formas, conceptos y procesos artísticos, para ello nos centraremos en los hallazgos de algunas entrevistas que Gardner, en colaboración con Ellen Winner, realizaron a niños y adolescentes con edades comprendidas entre los 4 y los 16 años. A partir de estas entrevistas, encontraron que los niños atraviesan distintas etapas en su proceso de comprensión artística, las cuales pueden ubicarse en tres grupos, según las edades de los entrevistados.

- El primer grupo (niños de 4-7 años) se caracteriza por poseer un concepto concreto y mecanicista del arte, en el que resalta además la confusión de la obra de arte con el objeto representado. Asimismo, los niños de este grupo mostraron tener poca noción del estilo de un artista, pues no diferenciaban las particularidades de cada pieza.
- El segundo grupo (niños de 10 años) resalta por ser muy literal, los niños de esta edad consideran que la obra de arte debe ser copia fiel del

mundo exterior. Estos niños comienzan a reconocer el estilo de un artista y a definir las propiedades de diferentes formas de arte.

- El tercer grupo (niños de 14-16 años) sobresale por su preferencia hacia las obras tradicionales y realistas. Estos adolescentes reconocen los rasgos distintivos, humanos y simbólicos del arte, asunto que crea una diferencia significativa con las concepciones de los más chicos.

Los autores aseguran que muchas de las impresiones que tienen los niños y niñas respecto del arte parecen ser una parte natural de su desarrollo cognitivo. Además afirman que si se les deja solos para que aprendan a comprender el arte, es muy probable que éste permanezca distante para ellos. Como los mismos autores explican, estos errores pueden convertirse en una guía para comenzar a transformar el pensamiento artístico, siempre y cuando haya un apoyo externo que les permita al niño y la niña cambiar su postura a partir de la experiencia.

Además de lo anterior, Gardner establece una relación entre el sistema simbólico y el lenguaje, afirmando que nuestro entorno inmediato está rodeado de símbolos que aunque son de diferentes clases, hacen posible no sólo la comprensión sino también la interacción e inmersión en el mundo que nos circunda. Estas formas de representación del medio se integran a categorías

que forman códigos o sistemas simbólicos y ante los cuales el niño y la niña están expuestos desde el mismo momento del nacimiento.

Si bien, el lenguaje ha sido reconocido como el sistema simbólico de mayor importancia; cabe anotar que no es el único medio disponible por el cual los niños y las niñas pueden hacerse representaciones del mundo; existen otras vías simbólicas como el dibujo, el juego simbólico-juego fingido, la concepción de número, entre otros, y a partir de los cuales se dan interacciones sociales que comprometen el uso de diversa cantidad de símbolos que son accesibles al niño y la niña y que por lo mismo son de gran importancia dentro de su desarrollo y su proceso de comprensión.

Normalmente, los niños y las niñas deben llegar a dos modos de conocimiento representativo: el primero de ellos se da en el período sensoriomotor, donde se conoce el mundo por medio de los sentidos y las acciones sobre el mismo. Y el segundo se refiere al período simbólico o a lo que diferentes investigadores vinculados a las áreas del desarrollo humano han denominado: época de “dominio simbólico” donde el mundo se conoce mediante símbolos, sobre todo aquellos que evolucionan durante milenios en la cultura del niño.

La palabra simbólico como lo afirma Gardner abarca la gran mayoría de los años preescolares puesto que para todos los niños y las niñas entre los dos y los seis años de edad se hace notable el dominio de la gama de símbolos y

sistemas simbólicos que los rodea, lo que los convierte según el autor en “criaturas simbólicas completas” (1997, Pág. 68)

Gardner (1997) hace una afirmación en cuanto al papel importante que desempeña la cultura en lo que se refiere a las adquisiciones simbólicas en los primeros años de la vida, pues según el autor “los sistemas particulares de símbolos estimulados en el interior de una cultura forman el temario que el niño tiene que dominar en el estadio semiótico, simbólico o representacional”

En la adquisición de la competencia simbólica se da una interacción entre inclinaciones innatas y culturales que se unirán para elaborar una simbolización acabada, un reflejo de las prácticas propias de cada cultura. El lenguaje es considerado como un sistema prototípico de simbolización, Gardner (1997) lo concibe como el sistema simbólico que domina la escolarización primaria, por lo que es pertinente dentro del sistema educativo considerar el conocimiento de este sistema como eje valioso para la representación del mundo infantil.

El lenguaje permite ser utilizado de diferentes modos con relación a las cosas que nos rodean; el niño y la niña aprenden a utilizarlo también para darle significados a los objetos y elementos del entorno con el que se relacionan. Gardner afirma que “El nombrar y el clasificar son aspectos centrales del lenguaje... y que la capacidad para nombrar objetos revela un universo

completo de significación al niño pequeño”. (1997, Pág. 77) Ese universo que después de ser adquirido se traduce en un útil cognitivo indispensable. Nombrar los objetos le permite al niño y la niña detectar rasgos comunes o diferenciadores de los propios objetos que en su generalidad no se perciben de manera aislada o inmediata.

El lenguaje además, nos posibilita realizar descripciones de acontecimientos actuales ya sean reales o imaginarios, hecho que la psicóloga Katherine Nelson ha denominado la “utilización de guiones” afirmando que “al igual que el nombrar una única palabra revela la categorización por parte del niño de objetos comunes en el mundo, así también la enunciación de guiones revela la determinación, por parte del niño, de importantes secuencias familiares de acontecimientos en su entorno”. (1997, Pág. 78)

De esta forma el lenguaje utilizado en el ámbito artístico apoya las creaciones infantiles, enriqueciéndolas de un valor narrativo que ayuda a generar un contexto al dibujo que se complementa con él, haciendo énfasis en la intencionalidad o expresión de sentimientos.

### **2.1.3 EL SÍMBOLO Y EL LENGUAJE EN EL ARTE INFANTIL**

El desenvolvimiento de la capacidad creadora se refiere a la manera en que el sujeto usa libre e independientemente diferentes componentes de su integralidad en su vida diaria, los cuales debe aplicar de manera productiva buscando un crecimiento personal. Los componentes son el aspecto emocional, el intelectual, el físico, el perceptivo, el social y el estético. Estos elementos llevan a que la persona pueda realizar creaciones de manera libre y autónoma a partir de lo que considera importante y útil en la construcción y valoración de sí mismo como sujeto.

Para Luisa María Martínez, el dibujo espontáneo “no es una manifestación invertebrada y caótica, una expansión expresiva que debe ser tolerada, o bien reconducida, sino como una de las formas autónomas en las que se fragua la función simbólica”; (2004, Pág. 11); esto se refiere a que las representaciones artísticas y su real expresión son totalmente subjetivas, que se enmarcan desde la historia de cada sujeto, de lo que cada uno experimenta, siente, percibe y asimila de su entorno, y lo que hace a partir de esto. El dibujo es considerado como una construcción interiorizada que abarca tanto lo plural como lo singular, y se construye a partir de elementos personales que no requieren la aprobación social; es decir, que cuando un niño emprende la acción de dibujar se

encuentra manifestando en totalidad su pensamiento, y todo lo que adquiere de las experiencias vividas a partir de su entorno.

Cuando un niño o una niña dibuja espontáneamente asume actitudes condicionadas para llevar a cabo esta tarea, como:

- Establecer lo que para él o ella es lo real, o sea, todo lo que indiscutiblemente pasa y existe, o lo que de alguna manera desea (poder de lo imaginario).
- Precisar las pautas mediante las cuales le da significados a sus producciones; es decir, lo que le va a llevar a responderse qué es lo que está creando, emprendiendo el aprendizaje de la lectura, asimilación y comprensión de los símbolos que genera.
- Construir relaciones coherentes entre los elementos expresivos que asume.

Lo anterior se refiere a que el infante involucrado en el proceso de adquisición de símbolos a partir del dibujo, tiene que crear y estructurar una construcción semiótica, pues al constituir su realidad como un lenguaje, abarca tres dimensiones importantes: la sintáctica, la semántica y la pragmática.

De acuerdo con lo anterior, tanto el arte infantil como el arte adulto son símbolos icónicos en proceso de representación, cuyo lenguaje tiene un

carácter expresivo, que permite manifestar y transmitir emociones y significados. “La expresión iconográfica de los niños, hasta aproximadamente los 10 años, es un verdadero lenguaje y no un conjunto de signos prelingüísticos” (Martínez, 2004, Pág. 26). Es por esto que el dibujo de los niños y las niñas constituye un sistema simbólico determinado con características precisas; además, porque es un sistema de notación diferenciado.

Es preciso mencionar que en el dibujo de los niños y las niñas se funden la escritura y el lenguaje en un único sistema semiológico, entendido como los signos en la vida social, que encuentra sentido en las reglas implícitas que gobiernan las estructuras y sus interrelaciones. La realidad que transmiten los símbolos iconográficos figurativos de los niños y las niñas es como la de cualquier expresión humana, una realidad semiotizada, ya que la imagen que se oculta en el símbolo no es la imagen física percibida, sino el producto de una elaboración perceptiva que tiene sus límites en las reglas que rigen la representación. Como lo plantea Martínez, (2004, Pág. 43) “no estamos ante un lenguaje sin lengua”, sino ante fenómenos expresivos y comunicativos que parten de parámetros epistemológicos distintos.

El dibujo infantil como actividad espontánea es general y universal, cualquier niño y niña puede crear naturalmente, buscando sentido y orden en lo que

realiza. En un inicio los niños y las niñas no pretenden hacer arte, pues no tienen conciencia de lo que es esto, simplemente se expresan a partir de su individualidad y de lo que su entorno inmediato les ofrece y posibilita, teniendo en cuenta además que cada dibujo que elabora un niño o una niña es tan diferente de otro o tan similar como lo son los propios niños y niñas entre sí.

El arte del niño no es algo planeado ni busca como objetivo final una obra artística, puesto que son diferentes los intereses y objetivos que mueven todas las experiencias artísticas emprendidas y se responde a impulsos espontáneos. El arte del niño está en el proceso creativo y no en el producto final, es decir, que el sentido de la experiencia artística está en la influencia simbólica y en los descubrimientos que se dan, los cuales el niño y la niña perfeccionan respondiendo a las exigencias del medio gráfico y a las vivencias específicas del mismo proceso de codificación llevado a cabo.

Según Luisa María Martínez (2004), el arte infantil es un fenómeno en el que la creación depende de:

- Lo que viene determinado por el crecimiento y los cambios perceptivos, emocionales y cognitivos que el niño y la niña tienen.
- Lo que viene determinado por la estructura narrativa, la cual depende del contexto cultural y social que rodea al niño y a la niña.

Langer, citado por Martínez (2004, Pág. 31) consideró el símbolo como el elemento capaz de aglutinar los distintos modos en que la mente opera, significa y comunica. Los símbolos son de distinta índole según el dominio en el que operan sus significados, así:

**Discursivos:** Signos que comparten reglas sintácticas y semánticas convenidas y cuyos términos se pueden desglosar en un vocabulario.

**Presentativos o presentacionales:** Estructura coherente que debe aprehenderse global y simultáneamente, transmitiendo sus significados a través de connotaciones, sensaciones, asociaciones, constituyendo un mensaje no traducible literalmente y, en consecuencia, no discursivo.

A partir de esta clasificación del símbolo, se establece que las representaciones iconográficas infantiles pueden ser discursivas en la medida en que son leídas y entendidas por un conjunto de personas que han adoptado un lenguaje ya establecido. Así mismo pueden ser presentativas o presentacionales porque son realizadas por sujetos que poseen unas características propias y cuyas formas de ser, pensar, sentir y actuar difieren totalmente del otro, lo que hace que el significado de sus creaciones sea algo particular. Además un símbolo funciona como símbolo artístico más por las propiedades o cualidades que se consideran en su interpretación que por las inherentes al símbolo en sí mismo.

Se puede considerar el arte como una relación entre el pensamiento y el sentimiento, los cuales se complementan en todo momento; de acuerdo a esto Martínez (2004, Pág. 33), plantea que la expresión en el arte es un tejido complejo en el que tanto el pensamiento como las emociones que genera o a la inversa, son procesos perceptivos indispensables en una codificación icónica; de manera que es sólo operando simultáneamente con la percepción, el pensamiento y el sentimiento como funciona la mente creadora. El dibujo de un niño no pretende un mensaje universal, sino más bien la estructuración de diversas experiencias gracias al acto expresivo. Las representaciones iconológicas de los niños y las niñas son el resultado de una construcción de la realidad, pensada y sentida, en las cuales la comunicación interviene de dos maneras:

- Lo que hace que la obra creativa del niño sea comprensible, esto corresponde a un nivel narrativo y literal dentro de un sistema lingüístico.
- Estructuras sinópticas e intraducibles de un modo directo.

Martínez (2004, Pág. 50) plantea que no es posible un lenguaje privado, ya que si es privado no es lenguaje; esta afirmación pone de manifiesto el valor comunicativo tan grande que tiene el lenguaje en las representaciones iconográficas de los niños y las niñas; pues en todo momento se está expresando algo; ya que ellos cuando hablan o cuando dibujan se dirigen a alguien y en la mayoría de las ocasiones lo hacen para sí mismos; además le

están dando significado a sus palabras y trazos iniciándose en el juego simbólico.

Luisa María Martínez, al asumir el arte infantil como un lenguaje, establece algunos parámetros de los componentes del arte los cuales se mencionan a continuación:

**Carácter convencional del arte:** Los sistemas de signos cuyo material es la imagen, es decir, aquellos que presentan relaciones analógicas con el objeto son considerados no convencionales; y esto es discutible en el arte en general y claramente inexacto en el arte infantil. El símbolo no es intercambiable por el objeto sino a través de una convención, en realidad lo único que se sabe del objeto, la única verdad, es la que delimita el propio proceso de semiosis: el objeto es porque lo pensamos; el contenido mental delimita el objeto, no el objeto el contenido mental; dicho de otra manera, el objeto sólo es posible para la mente a través formas simbólicas, y los símbolos son intrínsecamente convencionales conforme a su referente. El dibujo de un niño es convencional en cuanto las relaciones de correspondencia entre los objetos que realiza, y sus equivalentes iconográficos no sólo no son literales sino que obedecen a reglas predecibles e intersubjetivas. Los signos y símbolos icónicos de los dibujos infantiles no son arbitrarios puesto que remiten por analogía estructural a sus referentes.

**La dimensión sintáctica en las artes:** Los símbolos en las artes funcionan así:

- En un plano literal icónico, en el que las imágenes denotan de modo similar al discursivo, en la medida en que pueden ser traducidas en palabras.
- En un plano estructural o formal, en el que la disposición de los elementos: líneas, superficies, color, etc. y las relaciones de dependencia espacial que se articulan a factores expresivos: ritmo, contraste, etc., establecen vínculos formales y de relaciones entre partes que determinan en un nivel más profundo la transmisión de valores propiamente estéticos.
- En un plano informal no articulado, que recoge el carácter del trazo, el impacto de la mancha del color, las texturas, la materia, y expresa de un modo indiferenciado, pero directo la emoción vinculada a la conciencia en la aprehensión intraducible de sensaciones puras, independientes de códigos socioculturales o de preocupaciones estructurales o simbólicas.

**Carácter lineal del dibujo:** Se refiere a la disposición lineal de los símbolos. En el dibujo todos los elementos de la composición se presentan de un modo simultáneo y sincrónico, siendo una estructura significativa según relaciones de causalidad entre las partes.

La aprehensión de relaciones entre signos y símbolos en el dibujo de los niños se da en varias fases:

**1. Construcción sintáctica:** El niño comienza un dibujo como respuesta a un estímulo y al propio impulso expresivo y lo da por terminado cuando “cierra” un conjunto estructuralmente significativo.

**2. Aprehensión simultánea:** Diferenciación progresiva de un esquema, que desde el principio tiene un significado (desde una palabra o una frase) y llega a la anticipación de la conclusión de un tema.

**3. Reciclaje significativo:** Es un proceso reversible, en el que el niño parte de un conjunto sígnico configurado y vuelve a los componentes para reforzar los significados contextuales del nivel narrativo.

**Carácter discreto de los signos:** En el lenguaje la discrecionalidad se refiere a que el signo lingüístico es distinto y unitario, permite ser aislado conservando su valor convencional unívoco y diferente del que corresponde al resto de los signos de la lengua. El símbolo iconográfico es por el contrario ambiguo y polisémico en sí mismo, en los niños y las niñas la ambigüedad es relativa y depende de qué plano de la representación tengamos en cuenta.

El niño y la niña nos muestran el conocimiento activo sobre algo en el símbolo que lo representa, y lo hace separando ese concepto de otro dentro de un

espacio virtual donde no hay lugar para los efectos propios del análisis. El dibujo de los niños y las niñas es un lenguaje con un vocabulario claro y definido en el plano de lo consciente, y los signos y símbolos que lo articulan son discretos en la medida en que cada esquema representativo de algo es precisamente lo que no es cualquiera de las demás cosas representadas.

No existe tan sólo una manera de lograr que los niños y las niñas den libre curso a sus posibilidades creadoras, o para tornarlos más sensibles respecto de sí mismos o del medio. Pero independientemente de la manera en que se estimule la capacidad creadora se deben tener presente tres factores:

- La manera en que los maestros y las maestras partiendo de su personalidad y de sus habilidades artísticas, se sitúen en el lugar de sus estudiantes y conozcan sus reales necesidades, para así permitirles la libre creación artística.
- La comprensión y el conocimiento que tengan los niños y las niñas sobre sus capacidades, para poder creer en ellos mismos y en sus producciones.
- Las posibilidades que el contexto le brinda a los niños y las niñas para expresarse libre, creativa y autónomamente.

Es así como estos factores pueden hacer que los procesos de enseñanza y aprendizaje de las artes sean más enriquecedores y productivos y que la significación de la simbología infantil sea un aspecto más considerado dentro del ámbito educativo actual.

#### **2.1.4 LA EXPRESIÓN PLÁSTICA INFANTIL**

El dibujo es una actividad propia e inherente a la vida del niño y de la niña que caracteriza sus acciones cotidianas y por lo tanto se hace necesario e ineludible dentro de las propuestas académicas que se desarrollan al interior de la escuela.

Los niños y las niñas deben dibujar por diversas razones que según María Acaso López (2000, Pág. 42) se resumen en tres: la primera, se impulsa el crecimiento del proceso de simbolización general que fomenta el desarrollo intelectual del niño y de la niña, esta afirmación es retomada de Piaget (1959). Este avance se da en cada individuo cuando pasa por experiencias determinadas como resultado del conocimiento del mundo. Para Piaget, el juego es el principal proceso de simbolización que se realiza durante la vida, incluyendo la expresión plástica como un elemento lúdico, que comparte el acto de la imitación, en tanto el niño y la niña interaccionan con los otros generando significaciones. Lo experimentado por los infantes durante la actividad plástica y

la posterior comparación con el producto obtenido, incluyendo el sentimiento o estímulo desencadenado de tal proceso, constituyen una pauta ejemplar de aprendizaje.

La segunda, sostiene que dibujar despliega la capacidad de expresión fortaleciendo el desarrollo emocional. Las manifestaciones plásticas infantiles reflejan la necesidad de expresión en los niños y las niñas por lo que su estimulación fortalecería la salud mental y convertiría al dibujo en un medio para la exteriorización de miedos, problemas, ansiedad y otros sentimientos. Para Read (citado por Acaso, 2000, Pág. 48), el arte permite la sensibilización estética que debe alcanzar cada individuo para lograr el aprendizaje y la formación académica y personal. La educación artística comprende la expresión verbal, corporal, musical y plástica, convirtiendo al arte como un modelo de integración entre la percepción y el sentimiento.

La tercera, alude a la posibilidad que propone el dibujo para el desarrollo de la creatividad. Las creaciones artísticas se relacionan con el desarrollo integral demostrando cómo el crecimiento general está ligado al desarrollo de la capacidad creadora y viceversa. Uno de los objetivos principales para la educación es poder formar a través del arte personas creativas capaces de desenvolverse en el medio y solucionar problemas no sólo a nivel plástico sino de toda índole.

### **2.1.5 IDENTIFICAR, RESPETAR Y ESTIMULAR LAS APTITUDES ARTÍSTICAS QUE SE DAN EN LA INFANCIA**

Los niños y las niñas manifiestan inclinaciones naturales y personales en cada una de las experiencias de aprendizaje que durante los procesos educativos se les proporcionan y dentro de las cuales dan a conocer particularidades que los identifican, caracterizan y diferencian de los demás.

Estas preferencias por materiales, actividades y maneras propias de conocer devienen como algo natural e innato que acompaña a cada sujeto desde su nacimiento y que hacen alusión según, García Márquez (1995, Pág.11) a la aptitud que dispongan y la vocación que elegirán para desempeñarse en la vida. Dicho autor establece una relación directa con el arte y sus diferentes manifestaciones como actividades que los niños y las niñas exteriorizan y por las cuales se inclinan desde edades tempranas y ante las que el maestro y en general los adultos por su afán de vida no reconocen, identifican ni valoran con la real importancia que merecen. La vocación y la aptitud a las que se refiere el autor no vienen dadas de la mano, pues si bien es necesario conjugarlas para obtener resultados satisfactorios, es indispensable además agregar otros requisitos como “la disciplina, el estudio, la técnica y un poder de superación” (García, 1995, Pág. 13)

Es importante lograr que las personas y particularmente los niños y las niñas desarrollen la capacidad de luchar por lo que les gusta hacer, dándole real importancia a sus deseos, inclinaciones y aptitudes, y sobrepasando las imposiciones y obstáculos que los otros quieran hacer ver como modelos de vida, pero que en últimas sólo reflejan los intereses personales que responden a exigencias económicas, sociales, políticas y culturales.

#### **2.1.6 ETAPAS EVOLUTIVAS DEL DIBUJO INFANTIL**

Dada la importancia de los símbolos en el desarrollo de los niños y las niñas, el maestro y la maestra deben saber interpretarlos, conocer a fondo su emergencia y estructuración. Dentro de este proceso simbólico el desarrollo gráfico infantil adquiere una importancia fundamental, por tanto es pertinente detenernos en cada una de las etapas evolutivas del dibujo infantil, valorarlo por lo que significa. Los niños y las niñas son pequeños artistas que dentro de sus trazos intencionados o no, representan una cantidad de expresiones inimaginables que el adulto en ocasiones desconoce.

Para explicar las etapas evolutivas, nos centraremos en los estudios de Viktor Lowenfeld y Rhoda Kellogg, sobre el desarrollo gráfico infantil; dichos

autores realizan un análisis comparativo de acuerdo a la edad, el tipo de expresión correspondiente y el valor simbólico.

Se considera pertinente hacer alusión al desarrollo gráfico infantil para luego establecer relaciones u observar las particularidades del mismo, cuando se emplea otro medio para simbolizar, en este caso el computador. Para facilitar la comprensión de este tema, presentamos el siguiente cuadro donde ubicamos las etapas de acuerdo a las edades.

<b>ETAPA</b>	<b>EDAD</b>
ETAPA DEL GARABATO:	2 a 4 años
ETAPA PREESQUEMÁTICA:	5 a 7 años
ETAPA ESQUEMÁTICA:	8 a 10 años
ETAPA DEL REALISMO:	10 a 12 años
ETAPA DEL RAZONAMIENTO:	12 a 14 años

A continuación se enfatizará en las primeras dos etapas, las cuales corresponden a los niños de 2 a 7 años, que están en el rango de nuestra investigación.

#### **ETAPA DEL GARABATEO**

*“La importancia de estos garabatos suele ser difícil de captar por el adulto*

<p><i>no preparado, que sólo ve en ellos borrones sin sentido, realizados a veces en los soportes más inadecuados.”</i></p> <p>(Merodio, citado por Prada, 2002, Pág. 72)</p>		
<p><b>Definición</b></p>	<p>La etapa del garabateo se da desde los primeros trazos de los niños y las niñas, aunque principalmente entre los 2 y los 4 años de edad, descubriendo que su manito puede tener un movimiento incontrolado dejando huella, es su primera experiencia con el papel y como lo menciona Prada es una sensación agradable.</p>	
<p><b>Formas De Garabatear</b></p>	<p>Lineal</p>	<p>Predomina el movimiento del hombro y se considera como lineal a cualquier trazo que el niño comienza a dejar en la hoja.</p>
	<p>De “barrido”</p>	<p>Predomina el movimiento del codo y son líneas continuas que se realizan de un lado al otro de la hoja.</p>

	Circular	Se comparten movimientos del hombro y el codo, son la secuencia del barrido con movimientos de arriba, hacia abajo.
	En puntos	Se da al levantar y apoyar el lápiz en la hoja.
	En forma continua	La combinación de las anteriores formas, permiten formar garabatos denominados Bucles y trazos cicloidales. Estos son el comienzo de la escritura.
<b>Fases</b>	Garabato desordenado	Según Cecilia Prada (2002) esta fase se caracteriza por que él niño no es consciente de lo que hace, sus movimientos son repetitivos, no hay un control visual de su creación, sus trazos son en su mayoría accidentales y la magnitud del tamaño de sus dibujos está en relación con el tamaño de su mano.

	Garabato controlado u ordenado	Esta fase se da seis meses después de sus primeros trazos, a comparación de la fase anterior aquí hay un control visual y es consciente de sus creaciones, los realiza con más entusiasmo, repite movimientos y utiliza en mayor medida el papel.
	Garabato con nombre	En la mayoría de casos comienza a partir de los tres años y medio, hay una intención fija, se emplea más tiempo y dedicación a sus creaciones.
<b>Estructuras</b>	Mandalas	Se forman a partir de un círculo o un cuadrado, dividido éste en cuadrantes por una cruz griega o de San Andrés. Cuando el niño llega a realizar sus Mandalas, se considera que ya posee una habilidad especial, ya que son esencialmente estéticos.

	Soles	Están formados por un óvalo o cuadrado con líneas pequeñas que centran el perímetro y se dirigen hacia el interior del círculo o el cuadrado. En ocasiones pueden representar figuras humanas, aunque no exista una expresión verbal que lo conforte.
	Radiales	Son movimientos rítmicos que resultan de un “barrido”, con mayor control visual.
	Diagramas.	Se dan en forma de figuras geométricas. Los diagramas son seis: rectángulo, cuadrado, círculo, óvalo, una figura irregular, triángulo y cruces

Para finalizar la etapa del garabateo el niño y la niña pasan por un tiempo de transición que se caracteriza porque sus objetos vuelan en el papel y no hay un manejo total del espacio, en su acto de pintar lo hace en cualquier lugar, esto no es un acto consciente.

<b>ETAPA PRE-ESQUEMATICA</b>	
“El pre-esquema es la evolución del garabato hacia una configuración representativa”.(Prada, 2002, Pág. 94)	
	El niño y la niña comienzan a controlar y organizar su

<b>Generalidades</b>	<p>dibujo, por lo tanto es el comienzo de la representación gráfica.</p> <p>Los dibujos en esta edad de cinco a siete años son un reflejo de su personalidad, aunque como lo expresa Prada (2002) las niñas son mas tranquilas y por lo tanto sus dibujos por lo general también lo son, en cambio los niños tienden más a la acción.</p> <p>Los soles, las casas y los árboles son signos que caracterizan esta etapa y como se mencionaba anteriormente en las niñas se da apacible mientras tanto los niños se inclinan por todo lo que les genere emoción como aviones, cohetes, barcos, sin dejar de lado los signos especificados precedentemente.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los árboles en un comienzo tienen la forma de la figura humana hasta que la imagen comienza a ser un poco más importante y poco a poco se le agregan nuevos elementos como frutas y flores.</li><li>• Cuando la casita aparece con una forma definida y como parte de un todo (paisaje por ejemplo), se dice que el niño está en la etapa</li></ul>
----------------------	--

	<p>pre-esquemática, aunque la seguirá dibujando en las demás etapas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los soles aparecen desde la etapa del garabateo, en la pre esquemática se dan más definidos y ubicados en el espacio. se considera como obligatorio a la hora de dibujar el cielo, poco a poco él y ella se darán cuenta que el sol no es solo un signo y que no siempre tiene que estar ahí.</li> </ul>
<b>Desarrollo Social</b>	<p>Comienza con la evocación de sentimientos y emociones que el niño y la niña plasma en sus dibujos y que le permiten al maestro, tener una concepción de lo que es importante en su vida. “cuanto más detalles humanos se encuentren en sus dibujos, mayor será su interacción en el mundo” (Prada 2002, Pág. 98).</p> <p>Una de las características de esta etapa es la exageración de las personas que son significativas de manera positiva o negativa.</p>
	<p>No hay un gran interés por el color sino por el dibujo y objeto, pues su habilidad para trazar formas, domina su pensamiento y cuando accede a darle color es</p>

<p><b>Color</b></p>	<p>desde lo emocional, él pinta con el color que le gusta, mas no con el que corresponde.</p> <p>Hacia los seis años adquiere una noción conciente del color y su disfrute dependerá de la manera en que halla sido su encuentro con el color antes, como lo expresa Prada (2002) hay que otorgar al niño amplia oportunidad para que descubra sus propias relaciones con el color, pues sólo a través de una continua experimentación establece una verdadera correspondencia entre sus propias reacciones afectivas al color, y la organización de éste en su dibujo.</p>
<p><b>Manejo del espacio</b></p>	<p>En esta etapa se adquieren las líneas de tierra y cielo, las cuales representan la conciencia que el niño y la niña van tomando de las cosas que le rodean.</p> <p>Las relaciones espaciales que el niño y la niña realizan en su dibujo son las que les permiten desarrollar los mecanismos de la lectura y la escritura, ya que son correlaciones de orden superior que requieren una agilidad motriz ordenada.</p>
	<p>En las etapas de garabateo y pre esquemática sigue</p>

<p><b>Figura Humana</b></p>	<p>reinando como figura humana el renacuajo cabezón con detalles más definidos, a los seis años le agrega brazos y un círculo que representa el vientre. El niño y la niña por si solos deberán descubrir cada aspecto del ser humano, sólo de esta forma será más enriquecedor el acto de construir la figura humana.</p> <p>Ellos indudablemente siguen interesados en dibujar lo que sienten o les gusta, más que lo que sea convencional para los adultos.</p>
<p><b>Variaciones emocionales en la etapa pre-esquemática y parte de la esquemática</b></p>	<p>Finalizando la etapa pre-esquemática (cinco a siete años) y parte de la etapa esquemática, (ocho a diez años) los niños y las niñas presentan unas características muy particulares en sus representaciones pictóricas. Según Luguét (citado por Prada 2002, Pág. 108) “el niño...solamente utiliza los datos de la realidad como estímulo de la evocación de objetos mentales previamente establecidos en forma de conceptos, y, por tanto, no dibuja lo que ve, sino lo que sabe de las cosas (dibujo de conceptos); esto se llamaría el ‘realismo Intelectual’”, el cual tiene las siguientes características.</p>

	<b>Transparencia</b>	Fenómeno por el cual los niños y niñas le permiten al adulto conocer lo que debería aparecer oculto pero que ellos saben que existe.
	<b>Rebatimiento</b>	Representación de los objetos como vistos en primer plano, permite una información completa de todos los detalles.
	<b>Animismo</b>	Se da cuando se le atribuyen características humanas a objetos que no la poseen. Por ejemplo el sol con la boca, ojos y nariz. Algunos autores también la denominan Antropomorfismo.

	<b>Estereotipia</b>	El niño y la niña hacen un modelo para reproducirlo en forma automática y para lograr la representación en el mismo objeto. Se da de manera específica en la etapa esquemática, ya que el interés del niño y la niña es repetir varias veces los objetos.
--	---------------------	---

## 2.2 PEDAGOGÍA

### 2.2.1 APROXIMACIÓN AL CONCEPTO DE NIÑO

A través de la historia la concepción del niño y la niña se ha transformado de acuerdo a las ideas pedagógicas, sociológicas y psicológicas que se construían acerca de ellos. En la antigüedad se le consideró como un recipiente vacío en el que los adultos podían depositar sus expectativas y saberes; luego, como objeto de deseo que era anhelado por los padres. En el siglo XX se le pensó como sujeto de estudio para los investigadores en los diferentes campos del saber científico.

A partir de las reflexiones que se plantearon en torno a la infancia, este concepto ha evolucionado y los aportes de algunos pedagogos se han tenido en cuenta para redefinirlo. Por ejemplo Rousseau (Citado por Quintero, 2002. Pág. 107) definió la infancia como “una etapa en la evolución del ser humano” donde padre y madre deben poner su mayor esfuerzo en desarrollar su naturaleza. Luego Freud se aparta de la concepción de la infancia como tiempo cronológico y una condición natural, para definirla como una estructura imaginaria donde este período no se liga a las etapas evolutivas, sino a las estructuras psicológicas en las que las impresiones asumidas por el niño y la niña van a ser determinantes para toda su vida.

Como lo afirma Philippe Ariés (1987) fue necesaria una larga evolución para que se produjera un cambio de mentalidad y la infancia recibiera de los adultos la atención que durante siglos le había sido negada. (Citado por Quintero, 2002. Pág. 116). Aunque en la actualidad el niño y la niña se toman en cuenta y se propende por su bienestar, se siguen presentando conductas (maltrato, abandono) que van en contra de su integridad.

Por lo mencionado y para proporcionar una mayor calidad de vida a los infantes, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha planteado en los Lineamientos Curriculares de Preescolar, el concepto de niño y niña que quiere implementar en el territorio Nacional, concibiéndolo como un ser activo en el proceso de aprendizaje, quien interpreta para buscar significados, critica,

inventa e indaga sobre la realidad. Además plantea que la pedagogía debe centrar su interés en la naturaleza del niño y la niña. Desarrollar en ellos el espíritu científico; para esto, la acción educativa debe abarcar las dimensiones del desarrollo de los infantes (socio-afectivo, espiritual, ético, cognitivo, comunicativo, corporal y estético) “para potenciarlos y alcanzar niveles de humanización necesarias para su desenvolvimiento en sociedad como un ser humano digno, pleno, autónomo y libre” (Lineamientos Curriculares de Preescolar, 1998. Pág. 29)

### **2.2.2 LA EDUCACIÓN INFANTIL DESDE LOS LINEAMIENTOS CURRICULARES**

Los niños y las niñas deben ser considerados como seres integrales, protagonistas de sus procesos educativos y como sujetos plenos de derechos. Según esto se debe tener una visión integral de su desarrollo y procurar porque se dé como un proceso favorable.

“Los niños son seres únicos, singulares, con capacidad de conocer, sentir, opinar, disentir, plantear problemas y buscar posibles soluciones, la educación debe estar ajustada a sus características sociales, económicas y culturales; que motive y despierte el deseo

de aprender, de investigar, de construir saberes, de convivir con otros, respetarse y valorarse mutuamente, de amar y cuidar la naturaleza”. (Lineamientos curriculares Preescolar, 2000, Pág.12).

Se ve de este la educación infantil la necesidad de introducir a los niños y las niñas al ámbito escolar, propiciando escenarios favorables para la adquisición de nuevos aprendizajes, buscando continuamente el logro de su desarrollo integral; ésta es una labor en la cual todo lo que se realice debe girar en torno al niño y la niña, siendo estos el centro de todo este proceso.

El Ministerio de Educación Nacional plantea que la educación debe estructurarse buscando el cumplimiento de unos objetivos establecidos, para esto se deben tener en cuenta cuatro aprendizajes fundamentales que son los pilares del conocimiento:

- Aprender a conocer: Es aprender a comprender el mundo que le rodea.
- Aprender a hacer: Se refiere a la capacidad de hacer frente a diversas situaciones y problemas, pudiendo influir sobre el propio entorno.
- Aprender a vivir juntos: Es aprender a vivir con los demás, para participar y cooperar con los otros en todas las actividades humanas.

- Aprender a ser: Se propicia la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimientos y de imaginación, para así a través de la potencialización de sus talentos, se alcance a decidir y construir su propio destino.

Si la educación que se brinda a la niñez está perfilada desde los pilares del conocimiento anteriormente mencionados se tiene como directriz la formación integral, considerando a los estudiantes como seres únicos y sociales que se desarrollan desde diferentes posibilidades en su mundo físico y social, necesitando la organización y el trabajo en grupo como espacios de participación que propicien la aceptación de sí mismos y de los otros, por medio del intercambio de experiencias y concepciones propias de su realidad, en la cual tanto los estudiantes, sus familias, la sociedad y el estado se deben configurar como comunidad educativa, con el objeto de garantizar a los niños y las niñas su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Es importante la educación que se favorece a partir de la experimentación y la interacción del niño y la niña con el entorno; sólo de esta manera ellos tienen la posibilidad de desarrollarse en su totalidad, es por esto que se tienen en cuenta las diferentes dimensiones de desarrollo humano: socio-afectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, ética, espiritual y estética.

- **Dimensión socio-afectiva:** La socialización y la afectividad juegan un papel importante en la personalidad, la auto imagen, el auto concepto y la autonomía de los niños y las niñas.
- **Dimensión corporal:** Se posibilita la construcción misma de la persona, la constitución de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de la expresión de la conciencia y la oportunidad de relacionarse con el mundo.
- **Dimensión cognitiva:** Se da la comprensión de los orígenes y desarrollo de la capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad, es decir, cómo el niño empieza a conocer.
- **Dimensión Comunicativa:** Se refiere a la expresión de conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad, formando así vínculos afectivos y posibilitando la expresión de emociones y sentimientos.
- **Dimensión Ética:** Es la manera como los niños y las niñas se relacionan con su entorno y con sus semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y sobre su papel en ella, es decir, aprender a vivir.
- **Dimensión Espiritual:** Es el conjunto de valores, intereses, aptitudes y actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza.

- **Dimensión Estética:** Brinda la posibilidad de construir la capacidad profundamente humana de sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones con respecto a sí mismo y al entorno.

Es a través de la dimensión estética como se pueden manifestar sensaciones, sentimientos y emociones, desarrollar la imaginación y el gusto estético, garantizando climas de confianza y respeto, donde los lenguajes artísticos se expresan y juegan un papel fundamental al transformar lo contemplado en metáforas y representaciones armónicas de acuerdo con las significaciones propias de su entorno natural, social y cultural. “El arte tiene la tarea de llevar a nuestros sentidos, a nuestra sensación y a nuestro entusiasmo todo lo que tiene cabida en el espíritu del hombre”. (Lineamientos curriculares de la educación artística, 2000, Pág.25)

La educación artística es fundamental y necesaria en la sensibilización de los sentidos, de la visión, del tacto, de la audición, del olfato, del gusto, de la sensopercepción y la propiocepción; necesarios para la asimilación e interiorización del cuerpo y de la mente. Desempeña una función relevante en el desarrollo de los alumnos, pues en la ejecución del trabajo artístico se favorece el conocimiento del propio cuerpo, se promueve el desarrollo de habilidades motoras, la orientación espacial, el equilibrio y el sentido del ritmo, se percibe y

representa el paso del tiempo. Asimismo se libera la intuición y se enriquecen la imaginación y la inventiva de los niños y las niñas.

Las técnicas artísticas no aparecen por generación espontánea, el artista debe formarse en el manejo de las diferentes habilidades y destrezas, pero se debe tener conciencia que su dominio y las maneras de proceder no bastan, es necesario considerar la opción personal requerida para que la expresión sea más original, incluyendo para esto el talento, el conocimiento y la vivencia del artista en todo lo que siente y que autónomamente se hace tangible a partir de su creatividad.

En la enseñanza de la Educación Artística se presentan algunos inconvenientes que influyen decisivamente en la formación de los estudiantes en este ámbito educativo. En la mayoría de las instituciones educativas no hay concertación clara en los logros a potenciar en los estudiantes, lo que hace que muchas veces se desvirtúe el ideal de educación artística; incluso hay casos en los que ni siquiera se reconoce el área como indispensable y obligatoria en el currículo y por consiguiente en el plan de estudio. Además no siempre se cuenta con los materiales necesarios y adecuados, con salones apropiados e instrumentos y herramientas de trabajo indispensables, hecho que hace que se deban dejar a un lado algunas enseñanzas importantes.

Asimismo se evidencia poca actualización para los maestros en cuanto a temáticas referentes a lo artístico y todo lo que este abarca, lo que ocurre es que no evolucionan los procesos de enseñanza y aprendizaje, y lo que se enseña está muchas veces descontextualizado a lo que realmente se necesita en el entorno específico comprendido.

Según el Ministerio de Educación Nacional, en los lineamientos curriculares de la Educación Artística (2000, Pág. 47) la falta de acuerdos para dar significado al área de Educación Artística dentro del Proyecto Educativo Institucional (PEI), se constituye en la principal dificultad para su manejo en las instituciones. Esto genera la ejecución de un trabajo aislado y desarticulado, en el que no se refleja seguridad y convencimiento, desconociendo así la importancia de la educación artística para el desarrollo de los sujetos, de la integridad de sus personalidades y la influencia que ejercen en sus comunidades.

“El área de educación artística se debe establecer como asignatura, como proyecto pedagógico, como proyecto para la formación artística, para la atención a niños, a niñas y jóvenes con necesidades especiales”. (Lineamientos curriculares de la educación artística, 2000, Pág. 36) La escuela debe cumplir entonces un papel importante en el desarrollo de habilidades artísticas que se relacionan con el uso de códigos simbólicos humanos como es el lenguaje, la

gestualidad, la pintura; los cuales facilitan el desarrollo de la percepción, la reflexión y la producción artística.

Mediante la Educación Artística se debe buscar formar a los y las estudiantes una actitud crítica, reflexiva y creativa, fortaleciendo su sensibilidad y su imaginación, procurando mejorar la cantidad y calidad de su experiencia intrapersonal y de interacción con los otros, con la naturaleza y con la producción cultural, contribuyendo positivamente al disfrute de éstas, desde la educación formal con transformaciones culturales significativas.

### **2.2.3 EL ARTE COMO APRENDIZAJE AUTO REFLEXIVO**

Desde el momento en que se ha considerado el conocimiento como una de las adquisiciones primordiales que deben suceder durante los procesos educativos, se han posicionado las matemáticas y el lenguaje como áreas de gran importancia en el plan de estudios, dando una mirada diferente a otros aspectos del desarrollo humano donde se considera el arte, equivocadamente como una actividad poco relevante e improductiva dentro del medio social, argumentando su escaso valor y contenido para una adecuada formación intelectual, olvidando que es en él y en sus diferentes manifestaciones en donde se encuentran las bases del conocimiento y la formación de la persona en todas sus dimensiones. Todo ello ha generado un interés marcado por la concepción teórica del

aprendizaje en lugar de una noción práctica que como afirman Benites y Fichtner (2004), permite contemplar las necesidades de la vida y el desarrollo de habilidades y destrezas específicas, lo cual ha llevado a cada estudiante a preguntarse por el aprender a aprender. Al respecto Vigotsky (citado por Benites y Fichtner, 2004, Pág. 97) alude al arte como la posibilidad de lograr un aprendizaje reflexivo y autorreferenciado, basado sobre sí mismo y a partir de sí mismo. Este autor argumenta que el objetivo del arte no es la didáctica, la pedagogía o la optimización técnica, sino que su finalidad es abrir espacios para el aprendizaje reflexivo y para pensar la realidad de nuevas maneras. En este sentido la influencia que el medio proporciona, sirve para que el sujeto piense sobre sí mismo, permitiendo que el niño y la niña organicen, controlen y gobiernen su comportamiento ya no reaccionando al estímulo sino creando y construyendo su conducta. El individuo debe llegar a hacerse consciente de sus actos, para conocer la realidad que vive y no sumirse a ella, desarrollando una actitud creativa que permita el desenvolvimiento en la misma.

Las obras de arte permiten en palabras de Benites y Fichtner el descubrimiento creativo de esa realidad encerrando un potencial analítico que da libertad de hacer interpretaciones, reflexiones y auto-reflexiones a las presentaciones; “las cuales no representan la realidad, el mundo, sino más bien nuestra actividad en el mundo”. (2004, Pág.101)

Según los autores, el arte no es didáctico, no es pedagógico, ni técnico. Las obras de arte no son instrumentos para la resolución práctica de problemas; median una relación ofreciendo espacios para el desarrollo del pensamiento. Se puede afirmar que las propiedades estéticas imbricadas en las experiencias cotidianas de los niños y niñas proporcionan un nivel decisivo de mediación en las que el arte y las diferentes manifestaciones artísticas no se limitan únicamente a la representación de algo, sino que van más allá de los simples signos, dando cabida a significados de mayor complejidad que permiten interpretar la propia vida y los procesos individuales de aprendizaje de cada sujeto.

#### **2.2.4 LA CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN**

Dentro de la educación en nuestro país existen características que inciden notablemente en el desarrollo o en la inhibición de los procesos creativos de los niños y las niñas; aunque estos son creativos por naturaleza y lo manifiestan en las diversas formas de solucionar una situación, es de saber que la creatividad está permeada por posibilidades, estímulos y ambientes que se les haya proporcionado a los infantes. “El potencial creativo está ahí, como un caudal que se antoja inagotable, como una savia que recorre y fortalece, que enriquece todo por donde pasa; como la herramienta más preciada para percibir y resolver los problemas cotidianos. Es el medio sociocultural quien proporciona las

oportunidades y estímulos para desarrollarlo, o para bloquearlo incluso anularlo”. Espriu (citado por Prada, 2002. Pág. 16 - 17)

A nivel pedagógico es importante tener en cuenta que algunos maestros son dados a inhibir y frustrar procesos artísticos. Algunos de los factores que impiden el desarrollo creativo de los niños y niñas son:

- Los profesores creativos no son aceptados generalmente, dentro de las instituciones educativas, puesto que tienen ideas innovadoras que se salen de la formalidad y seriedad del currículo escolar. Además porque la escuela no está preparada para cambiar su formación tradicional y romper con los esquemas que la han atado durante siglos.
- La escuela, según García (1998, Pág. 190) premia el pensamiento lineal y castiga el pensamiento divergente, porque algunos estudiantes se salen de la “normalidad” y los docentes no se sienten preparados para asumir retos con estos niños y niñas, al enseñarles o mostrarles lo que ellos desean saber sino que se rigen por un currículo definido.
- El sistema escolar está basado principalmente en la competencia, los tiempos definidos en actividades y los controles disciplinarios, lo que no permite la maduración de nuevas ideas y coarta la creatividad.

- Los adultos no confían en la capacidad creativa de niños y niñas, no se les enseña a confiar en sus producciones, se les interroga por salirse de “la normalidad” y en ocasiones intentan anular todo intento de originalidad; sin reconocer que la tendencia a crear está presente en mayor o menor grado en todos los seres humanos y, como se ha expuesto, el medio permitirá o no su potenciación.

Para cambiar estas percepciones y posibilitar la creatividad en niños y niñas, se deben construir, dentro del aula escolar, ambientes creativos que les posibiliten expresar sus ideas, pensamientos y desarrollar su imaginación. Según García (1998, Pág. 193) estos ambientes creativos implican condiciones comunicacionales donde se deje a un lado la concepción de maestro como único portador del conocimiento. Por el contrario, se debe estimular “la sensibilidad de la percepción” a través del ejercicio de la fantasía, la ficción, la utopía y la imaginación. Además convertir la clase en un lugar donde se acepta y se aprende de los errores, estimulando de esta manera la comunicación libre, espontánea, eficiente y horizontal entre el maestro y el educando.

Otros aspectos que señala el autor, y que son vitales para lograr la creatividad dentro del aula escolar, es tener condiciones espacio-temporales y organizacionales, refiriéndose estos a contar con diversos materiales que los niños y niñas pueden manipular y explorar, también que tengan un lugar donde

puedan exponer sus obras y realizaciones. Además también se señala que es importante conformar equipos de trabajo, para que los niños y las niñas puedan discutir y confrontar ideas y de esta manera despertar su sentido creativo y convertir el aula escolar en generador de ideas que motiven la creatividad.

**Variables e indicadores de la creatividad:** La creatividad no existe como un hecho aislado de las situaciones y las formas en que los sujetos le dan solución a diversas problemáticas; sino como un conjunto de procesos, habilidades y situaciones que se relacionan entre sí y que se enmarcan dentro de indicadores como:

- **ORIGINALIDAD:** es la característica que define una idea, proceso o producto que se sale de lo convencional; mientras el pensamiento sea más exclusivo y novedoso será mayor la posibilidad de ser original. Este término “varía según la edad, el medio social, cultural o la realidad histórica. Lo que para un niño puede ser original no siempre lo es para el adulto. Lo que puede parecer insólito y nuevo para un campesino puede ser trivial para una persona que vive en la ciudad”. (Cerde, 2000. Pág. 42) La originalidad es un término subjetivo que se aplica de acuerdo al contexto en el que se presente, el hecho que una obra, situación o acto sea diferente, necesariamente no tiene que ser novedoso.

- **INVENCION:** “la invención se define como el descubrimiento que hace un individuo o un grupo, de una nueva solución o de un nuevo objeto”. (Cerde, 2000. Pág. 44). Este no se aplica sólo a la producción de inventos sino también a la capacidad que posee una persona para adaptar los objetos existentes a la vida cotidiana o a las necesidades de una comunidad. La invención es un término complejo de definir, puesto que su uso no se debe sólo a la ciencia o a la tecnología sino que se relaciona además, con las actividades prácticas de la vida social.
- **FLUIDEZ:** este es un concepto muy amplio y se utiliza en diversas ramas, por ejemplo: “en Psicología la fluidez de ideas es la capacidad para producir ideas. En lingüística la fluidez verbal es la soltura en el manejo de la lengua... (Cerde, 2000. Pág. 48). En general, es la facilidad que poseen algunas personas de generar ideas, respuestas acertadas, palabras, y que hacen parte del proceso creativo porque se desarrolla la capacidad asociativa, inventiva, la sensibilidad y la flexibilidad.
- **FLEXIBILIDAD:** se entiende como la facilidad que se posee para adaptarse con facilidad a una circunstancia o a una situación. Este atributo no sólo hace parte de la creatividad sino además a cualquier acto creador, porque le permite a la persona acomodarse a la realidad que vive.

- **COMUNICACIÓN:** es el medio que permite expresar un pensamiento, una idea o hallazgo. Hace parte de la creatividad porque las personas creativas necesitan de este recurso para expresar y dar a conocer sus productos. El lenguaje que se utilice (matemático, gráfico o literario) no determina la capacidad que se tiene o no para expresar la idea que se posee acerca de la creación, porque hacen parte de la expresión y los conocimientos que se tienen sobre la disciplina.
- **RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** este concepto está ampliamente ligado a la creatividad porque ésta no es más que “una capacidad extraordinaria destinada a resolver problemas” (Cerda, 2000. Pág. 53). Un problema es una circunstancia en la que se quiere alcanzar un objetivo y para lograrlo se debe buscar un medio de solución, realizar acciones e integraciones de los conocimientos que se poseen con las estrategias o ideas de solución, lo que hace a la resolución de problemas un acto creativo.
- **ELABORACIÓN:** es transformar una materia prima en una obra elaborada, para realizar esto se necesita una planeación previa, llevando a que la transformación que se realiza haya pasado por generación de ideas, planificación, estructuración y el resultado sea una obra creativa.
- **APRECIACIÓN DE LO NUEVO:** en creatividad este término se usa como sinónimo de de algo que en un medio es desconocido o se aparta

de lo convencional. Realmente lo creado no sea tan nuevo, esto depende del momento histórico y del contexto pero, para Lowenfeld (citado por Cerda, 2000. Pág. 55) “en el proceso creador del niño no tiene mayor importancia que su obra o trabajo sea o no sancionado socialmente como nuevo, sino que lo importante es que el niño esté convencido que su obra si lo es.” Lo nuevo es una característica inseparable de la creatividad y no se considera creativo a quien copie un modelo que haya sido definido, pero como esta variable depende del contexto, se puede observar que algunos estilos se repiten con características, contenidos o nuevas apariencias.

- **CURIOSIDAD:** se define como el deseo de saber o de enterarse de algo, lo que lo hace un factor de motivación hacia el conocimiento. Algunos de los descubrimientos de aparatos tecnológicos, de fenómenos naturales o de perfeccionamiento de técnicas, se han generado a partir de la curiosidad de los sujetos, lo que los ha motivado a crear aparatos, conocimientos y a dar soluciones a determinadas situaciones de la vida.
- **PRODUCTIVIDAD:** es poner en práctica las ideas o nuestro acto creativo; la productividad expresa el potencial y las capacidades del sujeto creador, es el resultado o producto final. Hace parte del proceso creativo porque aquí se aplican las ideas, conocimientos, técnicas, ejecución y producción del potencial creativo de la persona.

- **IMAGINACIÓN:** es la capacidad que posee el ser para evocar ideas, imágenes, objetos, sucesos y relaciones que nunca ha percibido. Consiste en crear nuevas imágenes para plasmar en los productos a realizar, como afirma Rubinstein (citado por Cerda, 2000. Pág. 61) el poder especial de la imaginación artística está en que no crea una situación imaginada, sino que la materializa.

Estos indicadores se presentan en el niño y la niña a medida que van experimentando sus habilidades artísticas demostrando la coexistencia innata e inconsciente de estos en una creación

### **2.2.5 CAMBIOS EN LA CULTURA Y EL APRENDIZAJE**

En vista de que las tecnologías de la información y la comunicación se constituyen en un factor determinante de la nueva cultura (entendida ésta como un paso adelante de la industrialización caracterizada por la fuerza del trabajo y la maquinaria pesada) se hace pertinente vincularla a los procesos formativos y de aprendizaje.

Los seres humanos poseemos ciertas características mentales y personales que nos permiten incorporar los elementos que la cultura trae y que son indispensables para el aprendizaje de la misma y para el desenvolvimiento dentro del medio social. La escuela, como espacio que propende por la

educación, formación y desarrollo del ser humano, se involucra de manera directa con el conocimiento de dichas características que permiten el aprendizaje individual, generando prácticas instructivas encaminadas a la obtención de conocimientos de diversa índole.

Han surgido variadas concepciones acerca de cómo se obtiene el aprendizaje y cuáles son las características del mismo. Dentro de dichas aportaciones, la teoría constructivista del aprendizaje ha despertado un marcado interés en las últimas décadas por su carácter dinámico y la participación activa que se le confiere al educando; lo anterior sugiere a las Instituciones y corrientes que priorizan el constructivismo como el pionero de los aprendizajes significativos, la necesidad inminente de aclarar qué se entiende por constructivismo.

Lo anterior surge con la idea de ayudar a esclarecer una de las mayores preocupaciones que se sienten en los ámbitos educativos y es la realidad de que los estudiantes no logran obtener la cantidad y calidad de conocimientos que el sistema educativo y los maestros desearían. Al respecto Pozo (2000) afirma que no se trata de que aprendamos poco ni que se enseñe mal, se trata de que los escenarios diseñados para el aprendizaje y la instrucción, en la mayoría de ocasiones no son pensados teniendo presente las características de los aprendices y de sus maestros. “Un mejor conocimiento del funcionamiento del aprendizaje como proceso psicológico puede ayudarnos a comprender

mejor, y tal vez a superar algunas de esas dificultades, adaptando las actividades de instrucción a los recursos, capacidades y disposiciones, siempre limitados tanto de quien aprende como de quien tiene que enseñar, es decir ayudar a otros a aprender” (2000, Pág. 22)

El aparente deterioro del aprendizaje está ligado a la demanda de nuevos conocimientos, saberes y destrezas que plantea a sus ciudadanos una sociedad con cambios de ritmo acelerados y que exige continuamente nuevos aprendizajes y que, al disponer de múltiples saberes alternativos en cualquier dominio, requiere de los aprendices y de los maestros una integración y relativización de conocimientos que van más allá de la simple y tradicional reproducción de los mismos.

A propósito de lo anterior el autor destaca que el aprendizaje es una propiedad adaptativa que posibilita modificar o moldear las pautas de conducta ante los cambios que se producen en el ambiente. Es el ser humano la única especie capaz de hacerlo, puesto que cuenta con capacidades de aprendizaje más desarrolladas y flexibles. El lenguaje, hace parte de esas habilidades ya que sin él no podríamos entendernos con las personas que nos rodean, ni adquirir la cultura y formar parte de nuestra sociedad. “la función fundamental del aprendizaje humano es interiorizar o incorporar la cultura, para así formar parte

de ella. Nos hacemos personas a medida que personalizamos la cultura” (2000, Pág. 29)

Otras demandas de aprendizaje han suplantado a viejos contenidos que anteriormente eran considerados necesarios, ahora la tecnología ha desplazado muchos de los hábitos y rutinas que formaban parte del bagaje cultural e intelectual de nuestros antepasados, según Pozo (2000) no se trata de pensar en que lo que ayer debía ser aprendido hoy ya no sea importante, se trata de entender que no solo cambia culturalmente lo que se aprende sino también la forma en que se aprende.

Los niños y las niñas son aprendices voraces, activos y ágiles del medio y lo que él propone como novedoso; ellos nacen para aprender e incorporar a una velocidad impresionante lo que la cultura les ofrece y todo ello debido a nuestra capacidad de aprendizaje; gracias a este adaptamos la cultura, la que a su vez trae consigo nuevas formas de aprendizaje. De acuerdo con los planteamientos de Vigotsky (citado por Pozo 2000, Pág. 30). “Todas las funciones psicológicas superiores se generan en la cultura, nuestro aprendizaje responde no sólo a un aprendizaje genético, sino sobre todo a un diseño cultural. Cada sociedad, cada cultura, genera sus propias formas de aprendizaje, su cultura del aprendizaje. De esta forma el aprendizaje de la cultura acaba por conducir a una cultura del aprendizaje determinado”. Es así como cada aprendizaje se da de acuerdo al

contexto en el que se genera y a las exigencias sociales que se plantean dentro del mismo.

La nueva cultura del aprendizaje se define por una educación generalizada y una formación permanente y masiva producida por los nuevos sistemas de producción, comunicación y conservación de la información que conllevan a un aprendizaje continuado que genera demandas de aprendizaje distantes de las que se daban en épocas pasadas. Surge una sociedad de aprendizaje que se extiende a todo el ciclo formativo alcanzando casi todos los ámbitos laborales y acelerando un cambio tecnológico que obliga a estar aprendiendo cosas nuevas. Nuestra interacción cotidiana con la tecnología nos obliga a adquirir continuamente conocimientos y habilidades que soportan la capacidad del aprendizaje y los recursos humanos.

Los cambios que se dan en la forma en que aprendemos están ligados históricamente al desarrollo de nuevas tecnologías para la conservación y difusión de la información. Es fácil detectar un cambio generacional en nuestras actitudes ante los cambios culturales producidos por las nuevas tecnologías de la información. "El ordenador es un elemento tan natural en el ambiente de los niños y las niñas como lo fueron para los adultos de ahora, la radio o la televisión" (Pozo, 2000, Pág. 44) Los nuevos aprendices lo incorporan con toda naturalidad desde una edad muy temprana a su cultura del aprendizaje debido

a que las modernas tecnologías de la información son accesibles y flexibles. Se evidencia que los cambios culturales que se han dado en el aprendizaje han sido consecuencia de la evolución de las tecnologías de la información y de la propia organización social del conocimiento.

## **2.3 NUEVAS TECNOLOGÍAS**

### **2.3.1 NUEVAS TECNOLOGIAS EN LA EDUCACIÓN**

En la actualidad (2008), existe el gran desafío de transformar día a día la educación para estar a la par de las Nuevas tecnologías que progresivamente invaden nuestras sociedades y las mentes de todos sus habitantes.

El aula de clase comienza a deteriorarse en la tiza y el tablero, por lo tanto, el maestro debe transformar su enseñanza en un aprendizaje abierto, que forme al alumno no sólo en saberes específicos sino en competencias, que le permitan hacer prácticos todos los conocimientos adquiridos. Es aquí donde participan las tecnologías de información, las cuales le brindan herramientas a la escuela para ir más allá de los libros, conocer culturas, otras costumbres, nuevos conocimientos y estar a la vanguardia de la enseñanza de las ciencias.

El alumno moderno estará en capacidad de enfrentarse con el medio laboral, donde día a día se transforman los conocimientos empíricos en saberes específicos que dan cabida a ir de la mano del conocimiento informático. Las nuevas tecnologías de la información y de las comunicaciones están transformando la sociedad, y en particular los procesos educativos. El teléfono, la radio, la televisión, el dinero electrónico, las redes telemáticas, las tecnologías multimediales y la realidad virtual son tecnologías a tener en cuenta.

Lo cierto es que el entorno digital emergente exige diseñar nuevas acciones educativas, complementarias a las ya existentes. No basta con enseñar a leer, escribir y hacer cálculos matemáticos, además de introducir conocimientos básicos de historia, literatura y ciencias. Todo ello es necesario y lo seguirá siendo en los espacios naturales y urbanos en los que tradicionalmente se ha desarrollado la vida social.

Lo que mas impacta de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es la capacidad de manejo, almacenamiento y distribución de la información de manera fácil, rápida y accesible para las masas. Por ejemplo, los ordenadores reducen en un tiempo significativo el procesamiento y transmisión de la información, reduciendo las barreras del tiempo y el espacio y permitiendo la adquisición de nuevos saberes de diferentes culturas, contextos o lugares

inimaginables. Y es ésta la función de las nuevas tecnologías, posibilitar el fácil acceso a la comunicación de unos con otros, como lo hace la *Internet*.

Remontémonos un poco a la historia para entender el contexto en el que se ha desarrollado la tecnología. Según Chacón (2007, Pág. 26) la mayoría de los autores ubican el comienzo de la tecnología educativa con la aparición de este mismo concepto:

- Bartolomé y Sancho (1994): la sitúan en los años 20 y 30, con la aparición de la radio
- De Pablos (1994): fechan su aparición durante la segunda guerra mundial, sujeta a las necesidades formativas militares.
- Chadwick (1983) : el término se dio en los años 60
- UNESCO (1984): la tecnología educativa se da ligada al uso educativo de los medios audiovisuales.
- Gutiérrez Espada (1980), Cabero (1988), Área (1991): se destacan tres momentos:
  - 1.** En la década del siglo XX con la creación del instituto de material científico, que recomienda el cine con fines pedagógicos.
  - 2.** En los años 60, se pretende integrar los medios audiovisuales en la educación.

3. Se da con la ley de 1970, la cual promueve la expansión de los medios de comunicación en los centros educativos.

Es así como la tecnología y ahora las nuevas tecnologías se han instalado en nuestras sociedades, pero en realidad ¿que significan estos términos?, los cuales se escuchan con frecuencia de parte de los educadores o aquellos que investigan la educación. Se abordan dichos conceptos con el fin de entender no sólo su implicación sino su definición.

*Nuevas tecnologías* se remite al conjunto de aparatos y medios basados en la utilización de tecnología digital (computadores personales, multimedia, *Internet*, televisión satelital, DVD, etc.). “En la actualidad, las Nuevas tecnologías de la información y la comunicación son herramientas de gran potencial para su empleo en la Educación, ya que involucran una diversidad de recursos para la generación y procesamiento de la información y amplían considerablemente las posibilidades de comunicación”. (Paoloni & fessia, 2005, Pág.42)

Es momento de observar de qué manera han influido o qué aportes han hecho distintos campos de estudio a las tecnologías aplicadas a la educación, pues es de esta manera como se podrá tener una visión amplia y clara de lo que realmente se pretende alcanzar con la inclusión de las tecnologías en el aula, todos estos datos han sido recopilados por Chacón (2007).

**Fundamentación epistemológica y su relación con la tecnología:** La epistemología es la disciplina que recoge, sistematiza y pone a funcionar los instrumentos y mecanismos de pensamientos que permiten someter a crítica los conocimientos alcanzados por determinada ciencia (Chacón, 2007, Pág.29).

Se concibe las nuevas tecnologías aplicadas a la educación como un ámbito disciplinar dentro del campo de la didáctica, que estudia los medios, su selección, su uso, elaboración y evaluación de contextos educativos. No se trata de poner la didáctica como eje central de las nuevas tecnologías, sino de brindarle al maestro nociones específicas de su uso, con relación a los materiales, producción y su utilización por los niños y las niñas, para de esta manera vincularlas al currículo con un diseño y desarrollo específico, que sea de tipo conciente y no sólo por hacerlo. Por lo tanto es necesario guiar en la formación de los maestros una línea que corresponda a los medios y todas las posibilidades que éstos brindan, dándoles un uso crítico y reflexivo que posibilite una verdadera enseñanza de las ciencias y el impacto que éstas tienen en la vida de cada uno de los participantes de la comunidad educativa.

**Fundamentación psicológica y las nuevas tecnologías:** Las tres teorías que se consideran más influyentes a la hora de explicar los procesos de aprendizaje son:

**1. Conductismo:** Skinner (1979 citado en Chacón, 2007, Pág. 30) sustenta el conductismo metodológico como aquel que proporciona los medios para organizar una ciencia de la conducta humana con un método de observación objetivo y la capacidad de formular leyes. Aquí no se consideran los fenómenos internos, sólo el condicionamiento instrumental u operante y todas aquellas conductas aprendidas como el resultado de refuerzos que obtuvieron al ser emitidas. ...”estas intervenciones dirigidas hacia el desarrollo de programas de refuerzos y motivación-refuerzo culminan con el hito de esta tendencia materializado en la enseñanza programada (maquinas de enseñar)”. (Chacón, 2007, Pág.30)

**2. Psicología cognitiva:** A diferencia de la anterior, en ésta se consideran todos aquellos fenómenos internos, que se omiten en el conductismo. Se ocupa del proceso del pensamiento y de la construcción de la personalidad. A continuación vemos los principales autores de esta teoría:

- Piaget: (1975,1977) considera algunas características hereditarias del ser humano como un elemento básico en el aprendizaje y en el desarrollo. La teoría cognitiva con relación a las nuevas tecnologías en la educación se da en las posibilidades mediadoras de ordenadores y video en la interacción simbólica con la cultura. El medio se convierte en un elemento importante, teniendo en cuenta las posibilidades que este

conlleva con relación a las nuevas tecnologías y la manera de ser utilizadas en la educación.

- Vigotsky: este autor nos aporta el termino de zona de desarrollo próximo, que representa la distancia entre lo que el niño y la niña realizan y hasta donde pueden llegar. En este camino Tiffin y Rajasingham (1997, citados por Chacón, 2007, Pág. 31) proponen el *feed-back* y el intercambio, que han sido de aplicación en el diseño de entornos colaborativos en el ámbito de las redes telemáticas escolares. Se propone también que todos los instrumentos tecnológicos de la información y comunicación pueden ser entendidos como herramientas mediadoras en el sentido vigotskyano.
- Ausubel: Las aportaciones realizadas al campo de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación se centran en la selección, elaboración y evaluación de los materiales que se van a utilizar en la enseñanza, para que contemplen la significatividad lógica y psicológica de los procesos, a la vez que destacan la importancia de los entornos de aprendizaje en los que se usan recursos como el video, las bases de datos, los hipertextos y los hipermedia que ofrecen mediaciones de gran interés. (Chacón,2007, Pág.32)

**3. Teoría del aprendizaje social de Bandura:** Se orienta a los aspectos sociales del comportamiento. Al proceso de cambio lo denomina modelización,

el cual repercute en las nuevas tecnologías aplicadas a la educación cuando se aborda el diseño y elaboración de medios. Se basa en las teorías del conductismo y del constructivismo.

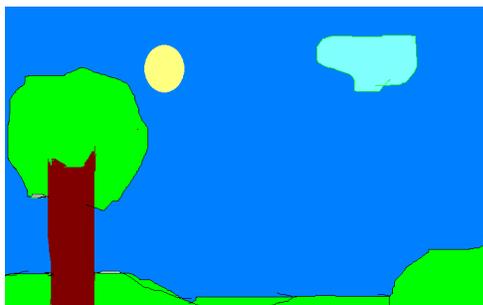
**Fundamentación sociológica y las nuevas tecnologías:** Los tres ejes fundamentales de la cultura son: los medios de comunicación, la familia y la escuela, por lo tanto es necesario que estas vayan a la par, para que así una no sea desbordada por la otra. Los medios deben ser en esta medida objeto de análisis para descubrir los significados ocultos en sus mensajes y desplegar una actitud crítica hacia la cultura que transmiten ya que son un activo propagador del currículo oculto. (Torres, citado por Chacón, 1991, Pág. 33)

**4. Teoría de la comunicación:** Se fundamenta en la importancia del proceso educativo como un proceso de comunicación lo mas eficaz posible para optimizar los resultados del aprendizaje de los alumnos. En este proceso de comunicación se tienen en cuenta los siguientes elementos: la fuente o emisor, el mensaje, el medio o canal, el destino o receptor, la retroalimentación, la buena codificación y decodificación.

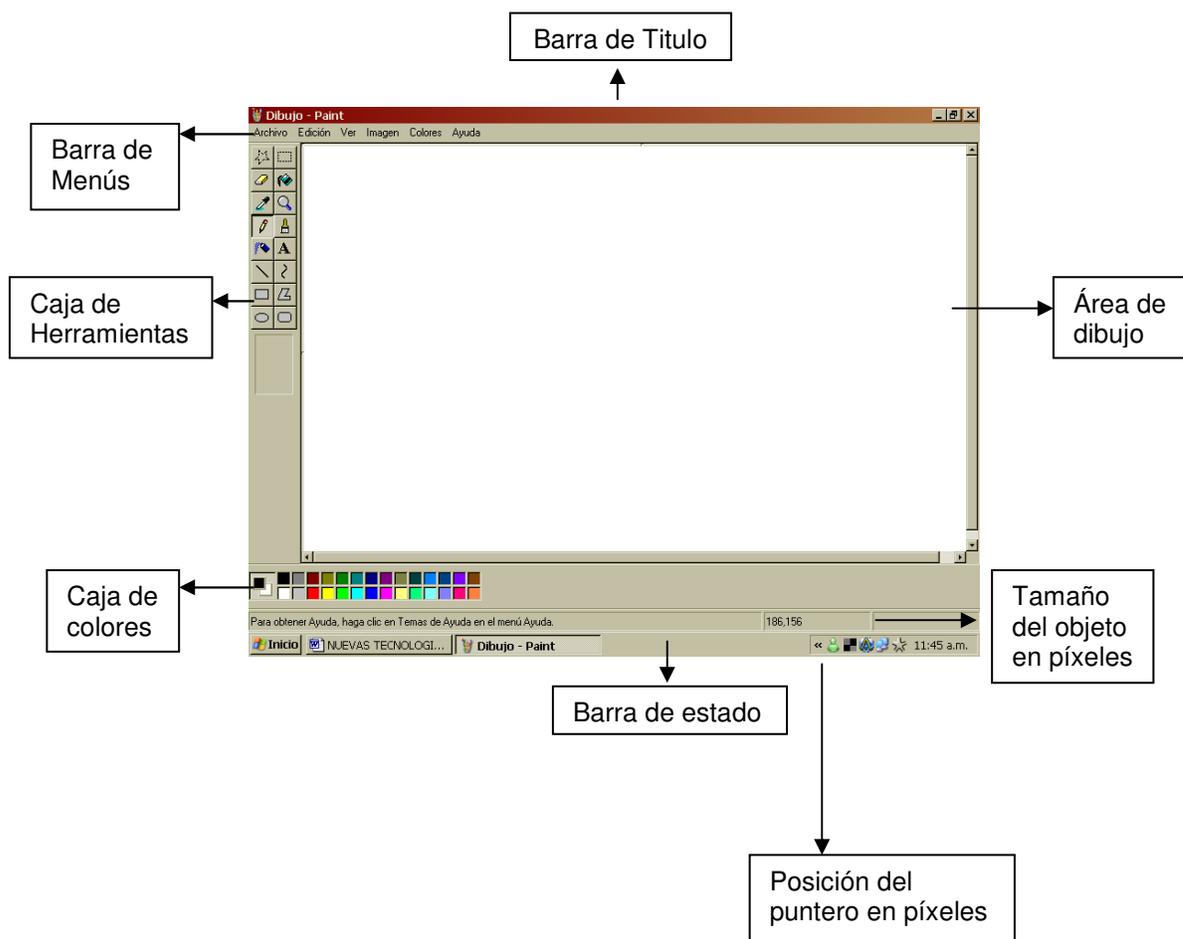
### 2.3.2 PROGRAMA INFORMÁTICO *PAINT*

Accesorio de Windows para crear, editar y visualizar gráficos, en el que se pueden realizar dibujos sencillos, logotipos, mapas y símbolos, también se imprimen y se guardan.

*Paint* permite realizar gráficos simples, de no ser así se debe recurrir a *softwares* más avanzados que brinden herramientas para la elaboración de sus diseños. Es un programa de fácil acceso para los niños y las niñas que se encuentra en la mayoría de computadores de escritorio, además permite aprender por medio de la experimentación e induce al trabajo en él. La variedad de herramientas que ofrece motiva a su uso continuo y facilitan los procesos gráficos de forma creativa y progresiva. A continuación se presenta un dibujo realizado en *Paint* y la pantalla de este mismo programa con cada una de sus partes:

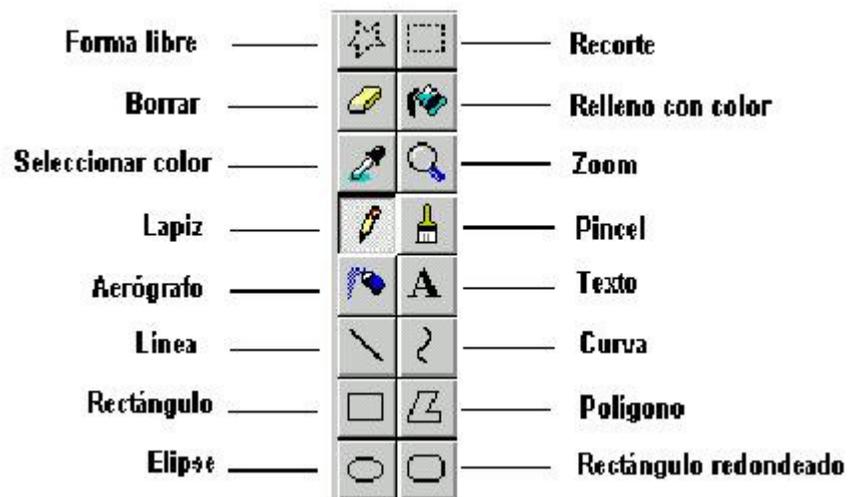


*Juan Camilo (6 años)*

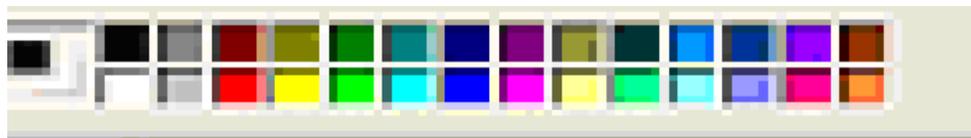


Al iniciar en el programa de *Paint* aparece una hoja en blanco , donde se realiza el gráfico, al lado izquierdo esta la barra de herramientas que ofrece utensilios para dibujar figuras geométricas, colorear áreas, seleccionar formas, añadir texto y editar líneas. En la parte inferior se encuentra la caja de colores para complementar el dibujo.

- Barra de herramientas:



- Caja de colores:



### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

Considerando que nuestra investigación es de carácter formativo, hemos decidido definir teóricamente cada uno de los aspectos abordados en el diseño metodológico, al mismo tiempo se sustenta su aplicación en el desarrollo de la propuesta.

#### 3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

**Investigación cualitativa:** La reflexión y los aportes que generan la práctica pedagógica e investigativa, son abordados desde una perspectiva cualitativa. Según Strauss y Corbin (2002, Pág. 11) la investigación cualitativa es un tipo de investigación que produce hallazgos, a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación; permite estudiar la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema.

El objetivo de la investigación cualitativa es la descripción de las cualidades de un fenómeno, que pueden ser interpretadas de diferentes formas de acuerdo a la perspectiva del investigador y de los sujetos de la investigación. Una de las características de esta perspectiva investigativa se refiere a sucesos complejos que tratan de ser descritos en su totalidad en su medio natural; así mismo se

puede mencionar que los investigadores cualitativos estudian la realidad tal como sucede, para dar sentido o interpretar los fenómenos con los significados que tiene para las personas implicadas.

Según Milán (2008, parra 3) la investigación cualitativa es plural, ofrece amplitud de criterios a lo largo de todo el proceso de investigación, por lo tanto no hay “recetas” fijas como en la investigación cuantitativa.

Las razones por las cuales el proyecto “El papel y la pantalla en la representación gráfica infantil” se sustenta en la investigación cualitativa son:

- Nuestro proyecto es plural porque permite tener mayor participación intelectual y reflexiva frente a la temática y metodologías que se pueden utilizar. El equipo de trabajo está conformado por seis (6) estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil, aspecto que enriquece la práctica misma y la participación de todas las investigadoras, en la medida en que se presentan diferentes puntos de vista del mismo fenómeno.
- Este proyecto alude al proceso vivido en la institución y en el aula de clase, teniendo en cuenta los diferentes elementos que intervienen en este espacio: niños y niñas, maestras, productos realizados, interacciones entre ellos y nuestro papel como maestras practicantes-investigadoras.

- Aplicamos las técnicas e instrumentos básicos de la investigación cualitativa: la observación, la entrevista, la participación y el diario de campo.
- Los hallazgos encontrados en la relación arte, tecnología y educación nos permiten obtener una mirada holística de estas interacciones, las cuales contribuyen al mejoramiento de la calidad de los procesos pedagógicos, en tanto proponen una metodología que los integra al currículo, en aras de fortalecer la formación y el aprendizaje de los niños y las niñas.
- Esta perspectiva nos permite conocer cómo los sujetos de la investigación piensan y qué significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga, en nuestro caso respecto al desarrollo gráfico infantil.
- Esta investigación espera contribuir a la generación de conceptos teóricos a partir del análisis de la realidad empírica, es decir, desde la interacción entre los sujetos de la investigación, sus producciones, comentarios y reacciones, estos hallazgos serán sistematizados teniendo en cuenta las categorías emergentes.

Estaremos atentas a considerar y a direccionar los elementos emergentes que se presenten en el proceso de la investigación.

### 3.2 ENFOQUE

**Interaccionismo simbólico:** El interaccionismo simbólico se interesa básicamente por la experiencia interna del individuo y por cómo se manifiesta la persona en el proceso social. Mead (1934, citado en Woods, Pág. 48) afirma que hay muchas actividades que son simbólicas y que implican construcciones e interpretaciones tanto de la misma persona como entre ella y los demás, se trata de una comunicación entre dos entes que otorgan un significado a un símbolo específico. Según Woods (1998, Pág. 50) Los símbolos pueden ser no verbales, pero los más importantes si lo son y se expresan mediante el lenguaje. El método está basado en la interpretación de las acciones a partir de los elementos que se encuentran en la situación social a estudiar.

Los antecedentes del interaccionismo simbólico datan de la concepción de que mente, sujeto y mundo no son realidades estáticas sino procesos que interactúan constituyéndose entre sí, plantea que nuestra interacción con los objetos viene determinada por el régimen simbólico de los signos.

Las estructuras sociales son un proceso de elaboración, pues la interacción humana es un elemento formativo por propio derecho. Además por medio de esta interacción, el individuo aprende una cantidad de significados, valores y, por tanto, acciones, a través de la comunicación simbólica con los demás; esto

tiene lugar gracias a la interacción de dos aspectos de la persona, del yo: el ego y el superego. Las dos partes del yo se complementan tanto en el individuo como en la sociedad. El ego es el creador, la fuente de las iniciativas; el superego es el agente de la interpretación y el control social.

De acuerdo con Herbert Blumer (2008, parra 3), que pone en circulación el término interaccionismo simbólico en 1938, sus principales premisas son:

- Las personas actúan sobre los objetos de su mundo e interactúan con otras personas a partir de los significados que los objetos y las personas tienen para ellas.
- Los significados son productos de la interacción social, principalmente la comunicación, que se convierte en esencial, tanto en la constitución del individuo como en (y debido a) la producción social de sentido. El signo es el objeto material que desencadena el significado, y el significado, el indicador social que interviene en la construcción de la conducta.
- Las personas seleccionan, organizan, reproducen y transforman los significados en los procesos interpretativos en función de sus expectativas y propósitos.

El proyecto investigativo “El papel y la pantalla en la representación gráfica infantil”, se fundamenta en esta corriente, por que es mediante la interacción y

la comunicación de las maestras en formación y la población con la que se realiza la investigación, que se cimientan las premisas para la formulación de nuestro proyecto, poniendo énfasis en la interacción de los individuos y en la interpretación de sus procesos de comunicación.

Para poder acercarnos a los significados de los dibujos de los niños y las niñas se hace necesario establecer diálogos para trascender lo denotativo, para esto indagamos constantemente por las creaciones gráficas, sus significados, implicaciones expresivas y afectivas. (Ver anexos # 4 y # 5)

Es así como el interaccionismo simbólico nos permite analizar las producciones artísticas infantiles como un lenguaje de símbolos icónicos en proceso de representación, los cuales tienen un carácter expresivo, que permiten manifestar y transmitir emociones y significados.

Este enfoque nos es útil para comprender los significados, esto implica conocer y aprender el lenguaje de los niños y las niñas presentes en nuestra investigación, para ello, consideramos además el lenguaje no verbal –gestos, miradas, acciones- y toda esta área de comunicación que sirve para transmitir significados a los demás.

Siendo consecuentes con el tema que nos convoca, Mead (citado por Woods) presenta el ejemplo del artista, en cuyo caso “el énfasis sobre lo no

convencional, aquello que no está presente en la estructura del superego, se lleva hasta el extremo, quizá, más lejano de lo posible” (1998, Pág. 55) según el autor los artistas siguen caminos no convencionales, pero tienen el respaldo de grupos de referencia que comparten sus propias normas y valores, ofreciendo así los parámetros de sus propios superegos, en este sentido se crea un pacto simbólico en el que se comparten significados de un mismo fenómeno.

Nuestra investigación se basa en el mundo empírico, es decir la vida del minuto a minuto que se evidencia en la cotidianidad de la institución y de los individuos que interactuamos en ella, en la cual se desarrollan nuevas comprensiones y significados simbólicos que emergen en las interacciones y que se atribuyen a diversas situaciones a lo largo del tiempo, pues no sólo analizamos las producciones gráficas, sino también los aspectos contextuales que las acompañan, es decir, las motivaciones, el entorno, los elementos emergentes y los procesos de aprendizaje que se generan.

Nuestro proyecto parte de un método de estudio participante, capaz de dar cuenta del sujeto; concibe lo social como el marco de la interacción simbólica de los individuos y la comunicación como el proceso por excelencia, a través del cual se constituyen simultánea y coordinadamente las representaciones simbólicas entre los diferentes grupos de la comunidad.

### **3.3 DESARROLLO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN**

Para la planeación y el desarrollo de las actividades propias del proyecto pedagógico investigativo se dirigieron procesos formativos teniendo en cuenta la relación arte, tecnología y los contenidos específicos del nivel que cursan los niños y niñas.

**3.3.1 FASES:** Para plantear y desarrollar la propuesta de investigación se dividirá el proyecto en tres fases continuas, las cuales tendrán una duración de un semestre académico.

#### **3.3.1.1 FASE I (semestre II de 2007):**

Durante esta primera fase se inicia la construcción del proyecto, para lo cual se invirtieron 16 horas semanales en las que se realizaron actividades tales como:

- revisión documental
- visitas a la institución educativa
- diagnóstico institucional y de aula (estos documentos se conservan en los archivos de la investigación y están disponibles para su lectura)
- observación participante
- asesorías teóricas

- entrevistas a maestras cooperadoras (ver anexo # 2)
- encuestas informales a los niños y las niñas (ver anexo # 3)
- recolección de evidencias gráficas

Para llevar a cabo este proceso se tuvo en cuenta una población de 110 estudiantes distribuidos en tres grupos, dos de preescolar y uno de primero. Las actividades planteadas durante la primera fase de la propuesta estaban encaminadas hacia la interacción con los niños y las niñas, la exploración de conocimientos previos en cuanto al manejo básico del computador y la realización de ayudantía a cada una de las maestras cooperadoras.

Para finalizar el primer momento del proyecto pedagógico investigativo se realizó una presentación del proceso llevado a cabo en la institución, teniendo en cuenta las evidencias encontradas con la población investigada; la presentación estuvo dirigida a los maestros, maestras y directivos del plantel educativo y a los coordinadores, los estudiantes y el público en general de la universidad de Antioquia.

#### **3.3.1.2 FASE II (semestre I de 2008):**

Para la fase de las intervenciones se realizó un cambio de la población, comenzando el trabajo con dos grupos nuevos de preescolar y un grupo nuevo

del grado primero, en el que se integraban estudiantes de transición del año inmediatamente anterior. El cambio se dio a causa del inicio de un nuevo año escolar y debido a que la edad de los niños y niñas que estaban en primero y pasaron a segundo, se salen del rango de edad que abarca la Licenciatura en Pedagogía Infantil (0-7 años); sin perder de este modo los avances de las pruebas efectuadas ya que fueron las que fundamentaron la estructuración del proyecto.

En esta fase se realizaron intervenciones pedagógicas con los grupos, para cada uno de ellos se asignó un horario específico de dos horas semanales, los cuales se distribuyeron así: Durante una hora se realizan actividades artísticas manuales con la mitad del grupo acompañados de tres investigadoras, en ese mismo momento los demás estudiantes acompañados de las otras tres investigadoras, estarán en la sala de sistemas realizando actividades en el computador.

En este periodo de trabajo cada investigadora se encargó de un subgrupo de estudiantes con el fin de llevar un proceso secuencial tanto en las actividades de arte como en las de informática.

El tiempo en el que no se realiza intervención directa con los estudiantes se dedica a brindar ayudantía dentro y fuera del aula y a realizar adelanto en cuanto a la construcción del proyecto investigativo.

Con el fin de establecer una relación entre las actividades que se realizan en el papel y en el computador, las actividades artísticas manuales se ejecutan a la par con las que se realizan en el programa *Paint*, abordando temáticas similares que permitan establecer comparación entre las actitudes y aptitudes que demuestran los niños y las niñas en cada una de éstas. (Ver anexo # 1)

Las actividades gráficas realizadas en el papel están relacionadas con el desarrollo motriz, lo cual aporta habilidades para el manejo de herramientas informáticas como el *mouse*. Además son evidencias importantes para la investigación porque proporcionan elementos que pueden ser analizados y contrastados con las expresiones verbales, actitudes cotidianas y producciones en el computador; contribuyendo a la interpretación pedagógica y a la construcción teórica.

Se utiliza específicamente el programa *Paint*, debido a que su distribución se realiza con uno de los sistemas operativos más usados en el ámbito de computadores de escritorio (Windows), de esta manera, es de fácil acceso debido a que no implica recurrir a *softwares* educativos que requieren de otros medios, recurso y/o habilidades. Sin embargo, elegir un programa de dibujo como se señaló anteriormente no limita la posibilidad de implementar otros *softwares* que les permitan a los niños y las niñas expresarse gráficamente;

aplicaremos otros programas relacionados con la temática específica, si la necesidad y habilidad de los niños y las niñas así lo requiere.

Los instrumentos que se utilizan para recoger la información son el diario de campo, grabación de archivos, fotos, videos, entrevistas los cuales permiten disponer de un cúmulo de datos que posibiliten asumir un proceso investigativo y pedagógico permanente.

Se finaliza la fase con una producción escrita que recoge la información necesaria para la estructuración del proyecto investigativo.

### **3.3.1.3 FASE III (semestre II de 2008):**

En esta fase continuaremos un proceso pedagógico en la institución educativa, con el fin de enfatizar en aquellos aspectos que requieran continuidad o profundidad, seguiremos trabajando con el programa informático Paint y actividades artísticas en medio físico.

Asimismo durante esta fase se sistematizará la información recogida durante el proceso de investigación e intervención pedagógica, analizando e interpretando los hallazgos encontrados, los cuales darán lugar a las conclusiones y recomendaciones.

Este aspecto estará condensado en el apartado de análisis y resultados, abordados de manera analítica y teórica.

### 3.3.1.4 CRONOGRAMA

#### FASE Nº 1: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR
AGOSTO 24 A OCTUBRE 25 DE 2007	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA A LA INSTITUCIÓN</li> <li>• DIAGNÓSTICO:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de documentos institucionales.</li> <li>- Conocimiento del contexto barrial e institucional.</li> <li>- Entrevistas informales a maestras cooperadoras.</li> <li>- Realización de encuestas socioculturales a niños y niñas.</li> <li>- Observación participante y ayudantía.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Institución Educativa y respectivas aulas de clase.</li> </ul>
OCTUBRE 30 A NOVIEMBRE 13 DE 2007	<ul style="list-style-type: none"> <li>• RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN; EVIDENCIAS GRÁFICAS.</li> <li>- Realización de dibujo espontáneo por parte de los niños y niñas en el computador y el papel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sala de informática de la Institución.</li> <li>• Auditorio de la Institución.</li> </ul>
NOVIEMBRE 14 A DICIEMBRE 5 DE 2007	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SISTEMATIZACIÓN</li> <li>- Interpretación y análisis de la información recolectada.</li> <li>- Diseño de la propuesta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Universidad de Antioquia.</li> </ul>

DICIEMBRE 3 DE 2007	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SOCIALIZACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA ELABORADA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Institución Educativa</li> <li>• Universidad de Antioquia.</li> </ul>
---------------------	---	--

## FASE Nº 2: INTERVENCIONES PEDAGÓGICAS

FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR
ENERO 19 A 26 DE 2008	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CAPACITACIÓN DE LAS MAESTRAS EN FORMACIÓN SOBRE CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Universidad de Antioquia</li> </ul>
FEBRERO 12 AL 15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTIVIDADES ARTÍSTICAS DE ESTIMULACIÓN Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Institución Educativa</li> </ul>
FEBRERO 18 A JUNIO 16 DE 2008	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS Y ACTIVIDADES GRÁFICAS Y ARTÍSTICAS:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacitación a los niños y niñas sobre herramientas tecnológicas.</li> <li>- Experimentación.</li> <li>- Elaboración de dibujos</li> <li>- Realización de actividades manuales.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Institución Educativa.</li> </ul>

### FASE Nº 3: INTERVENCIONES PEDAGÓGICAS Y SISTEMATIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

FECHA	ACTIVIDAD	LUGAR
JULIO 16 A NOVIEMBRE 20 DE 2008	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ADQUISICIÓN Y COMPLEMENTACIÓN DE CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS Y ACTIVIDADES GRÁFICAS Y ARTÍSTICAS:</li> <li>- Exploración de <i>softwres</i> de dibujo.</li> <li>- Elaboración de dibujos en el programa informático Paint.</li> <li>- Realización de actividades manuales.</li> </ul> <p>ANALISIS, E INTERPRETACIÓN DE LOS HALLAZGOS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Institución Educativa. Institución educativa</li> </ul> <p>UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA</p>

En el anexo #1 se encuentra una muestra de las planeaciones, las cuales clarifican el tipo de actividades artísticas e informáticas llevadas a cabo en los dos semestres de intervención.

#### 3.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Considerando que nuestra investigación es de carácter formativo, hemos decidido definir teóricamente cada uno de los aspectos abordados en el diseño

metodológico, al mismo tiempo se sustenta su aplicación en el desarrollo de la propuesta.

**3.4.1 La Observación:** Es una técnica que consiste en mirar atentamente un fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

En nuestra investigación se tuvo en cuenta la observación científica, la cual tiene un objetivo claro, definido y preciso. En ella contemplamos cuidadosa y críticamente aspectos relacionados con el arte gráfico y la tecnología, específicamente el uso del computador. Ellos son:

- a. las aptitudes y actitudes de los niños y las niñas frente al desarrollo de actividades gráfico-plásticas y tecnológicas.
- b. Los comportamientos y las concepciones de los docentes hacia la enseñanza de las artes y de las nuevas tecnologías.
- c. Los espacios y herramientas que proporciona la institución para favorecer el trabajo tecnológico y artístico.
- d. Los datos obtenidos durante la observación son registrados en el diario de campo y en material audiovisual (grabaciones, fotografías,

producciones en computador), los cuales son puntos de partida para analizar e interpretar la información recogida y elaborar conclusiones.

Nuestra observación es directa, participante y estructurada, en tanto hay un contacto directo con el hecho, fenómeno o grupo a investigar, se obtienen los datos por medio de la inclusión del investigador en el grupo.

En nuestra práctica investigativa la observación es un acto de vital importancia, pues en las acciones de los niños, las niñas, los docentes y la cotidianidad de la institución nos permiten obtener datos que precisan nuestros fundamentos investigativos. Por ejemplo, en cuanto al uso de las artes en el aula o las expresiones o actitudes de maestros y alumnos hacia las nuevas tecnologías.

**3.4.2 La Entrevista:** Es una técnica para obtener datos que consiste en un diálogo entre dos personas: el entrevistador "investigador" y el entrevistado; se realiza con el fin de obtener información, que de otro modo sería difícil de conseguir. Según R. Guber, (1991. Pág. 209) la entrevista y su contexto pone en relación cognitiva a dos sujetos a través de preguntas y respuestas, de modo que, en este proceso de conocimiento "las preguntas y respuestas no son dos bloques separados sino partes de una misma reflexión y una misma lógica, que es la de quien interroga: el investigador. Y esto no se debe a que el sujeto investigado responda lo que el investigador quiere escuchar (o no diga la

verdad) sino a que cuanto diga será incorporado por el investigador a su propio contexto. Al plantear sus preguntas, el investigador establece el marco interpretativo de las respuestas, es decir, el contexto donde lo verbalizado por los informantes tendrá sentido para la investigación y obviamente para el análisis de datos”. (Guber, 1991. Pág. 209)

Para realizar la entrevista es necesario que el investigador tenga seguridad en sí mismo, ponerse en el lugar del entrevistado, para lo cual deberá tener una buena preparación previa del tema que va a tratar con el entrevistado, además ser sensible para captar los problemas que pudieren suscitarse y poder comprender los intereses del entrevistado. Para realizar una entrevista es necesario despojarse de prejuicios y, en lo posible de cualquier influencia empática.

Al comienzo del proyecto investigativo I, se realizaron entrevistas con alumnos, alumnas, maestros y maestras del plantel, para conocer qué lugar ocupa el arte y la tecnología en sus prácticas cotidianas, éstas nos ayudaron a evidenciar que los niños y las niñas se interesan en gran medida por las nuevas tecnologías, aunque el acceso y uso a ellos no son frecuentes. Las entrevistas realizadas fueron una fuente de información para conocer lo que los maestros y maestras expresaban de la influencia de las nuevas tecnologías en la educación. (Ver anexo # 2)

**3.4.3 El Diario:** Para nuestro trabajo investigativo empleamos como instrumento de registro y recolección de datos el diario de campo, el cual según Alzate y Sierra (2000) representa disponer de un cúmulo de datos que permitan asumir un proceso investigativo y pedagógico permanente. Según estos mismos autores los diarios de campo se basan en la observación directa de la realidad, por ello se denominan “de campo”. Sirven para la recolección de datos que luego se pueden clasificar. En ellos se anota a lo largo de la rutina de trabajo lo que es investigado, así se constituyen en fuente de extracción de datos. “El diario de campo es un tipo de registro continuo y sistemático, es un acopio de apreciaciones, observaciones, sentimientos, opiniones y reacciones sobre la realidad que queremos comprender. (Ghiso, citado por Alzate y Sierra. Pág11)

Los datos extraídos de las observaciones realizadas durante el proceso de investigación, se inspeccionan en el diario de campo debido a que éste se origina en la investigación cualitativa para el registro de la evolución de un hecho u objeto de estudio, específicamente de los eventos, procesos y acciones de los actores, que tengan un alto sentido con el objeto de estudio. Relaciona los elementos previos al objeto de estudio con los nuevos hallazgos. El diario de campo sugiere para el maestro tener una mirada objetiva de los datos que anota y lo lleva a preguntarse por el sentido de los mismos; en pocas palabras reconstruye el sentido de lo observado. En este tipo de diario los hechos son

descritos, clasificados y categorizados permitiendo la interpretación y comprensión de los acontecimientos.

A diferencia del diario de campo el diario pedagógico surge como una necesidad de conocer qué hace el maestro en la cotidianidad, en su práctica pedagógica. Se considera un instrumento de registro de la experiencia cotidiana del docente en el aula. El diario pedagógico es un ejercicio permanente de reordenamiento de la escuela, valorando las acciones de la práctica cotidiana.

Empleamos los diarios de campo como instrumentos para la descripción de acontecimientos que requieran ser registrados y analizados, para la agrupación e identificación de categorías emergentes y fundamentalmente para el análisis de los hallazgos que surgieron durante la propuesta pedagógica e investigativa.

**3.4.4 La Encuesta:** La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas, cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.

Esta técnica fue utilizada en la primera fase del proyecto para identificar la cantidad de niños y niñas que tenían acceso a diferentes medios tecnológicos, y

para determinar el interés que presentaban frente a cada uno de ellos. (Ver anexo # 3)

#### **4. ANÁLISIS DE HALLAZGOS Y RESULTADOS**

El arte gráfico infantil se asume como un proceso que requiere tanto del contacto directo con el entorno, como de la manifestación de aspectos interiores del ser, como sentimientos, emociones y miedos. Asimismo éste evoluciona y se enriquece a partir de la diversidad de experiencias que se pueden tener, un ejemplo de esto es la exploración de diferentes materiales con los que se cuenta para trabajar como lápices, colores, pinturas, papeles, que generan sensaciones, percepciones y creaciones, cada vez más amplias e interesantes, que hacen que las producciones artísticas infantiles tengan características propias y significativas del ser humano.

Es importante que en la escuela se le de gran significación a la experiencia que tiene el niño y la niña al enfrentarse al trabajo con el papel, pues éste se convierte en una herramienta facilitadora de la creatividad, en la que la imaginación puede generar grandes resultados, pero muchas veces el papel está condicionado por un lenguaje inhibitorio de la innovación artística por parte de los adultos esquematizando las ideas de los niños y las niñas.

Además otro limitante es que el trabajo se queda sólo en el papel dificultándose el abordaje de otras posibilidades de expresión.

Pensar en el arte infantil expresado desde las nuevas tecnologías es un tema que no es claro, ni viable para algunos, pues la idea de medios electrónicos se asemeja más a trabajos de adultos, ingenieros o especialistas en el tema. Nuestra sociedad nos demanda estar permeados de los nuevos adelantos tecnológicos e informáticos que a diario son los que permiten mejorar la calidad de vida y proporcionan herramientas de trabajo que cualifican la profesión de muchos.

La televisión digital, la banda ancha, los juegos electrónicos, la telefonía móvil, dispositivos de almacenamiento, entre otros son manejados cada vez mas por poblaciones no precisamente de estratos socioeconómicos altos, pues la facilidad de ingresar al mundo electrónico es proporcionada por la sociedad consumista. Es la educación entonces la encargada de guiar los conocimientos que se adquieren a través del aprendizaje empírico por medio de la manipulación y exploración pues estos no siempre son obtenidos de manera constructiva y en algunos casos pueden ser guiados desde una concepción negativa que se encamina por el ocio, la pornografía, la violencia entre otros. La Internet traspasa las barreras territoriales pero no guarda ninguna ética de usuario a usuario. Es el maestro quien debe velar por estar a la par de sus estudiantes y proporcionar unas bases sólidas que permeen sus prácticas cotidianas vinculadas con las nuevas tecnologías.

Durante la práctica pedagógica e investigativa se encontró una nueva alternativa de trabajo que se encaminó desde el arte y posibilitó abrir una nueva estrategia educativa y didáctica que permitió vincular las expresiones artísticas de los niños y las niñas a través del computador considerado como una herramienta de tipo tecnológico.

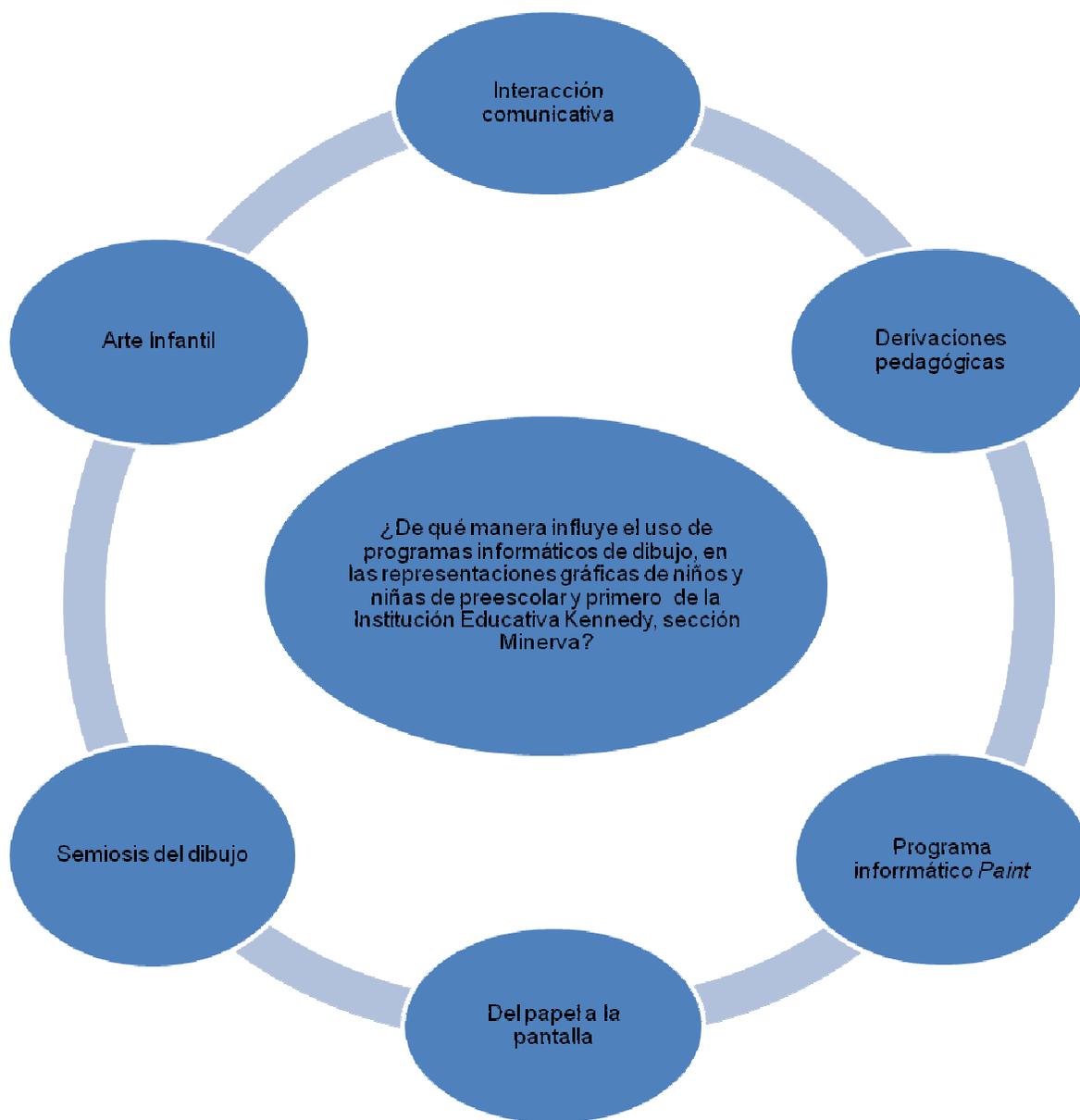
Las manifestaciones artísticas expresadas en el papel y en la pantalla proporcionaron una serie de elementos que encaminaron nuestra línea investigativa sobre un eje transversalizador que es el arte infantil, como una vía de comunicación que se consolida desde las prácticas pedagógicas y las necesidades del niño y la niña por expresar de manera gráfica aquello que piensan y sienten.

A partir de los datos, realizamos un análisis de los hallazgos y resultados, consolidándose de esta forma un contenido conceptual que se soporta de manera argumentada a través de las categorías. Éstas fueron extraídas de diferentes fuentes, como: la pregunta de investigación, los objetivos, el marco conceptual, intuiciones del investigador y los datos de la investigación que contemplan los diarios de campo, las entrevistas, las encuestas, los diagnósticos y las evidencias gráficas.

Para el análisis de los hallazgos y resultados nos apoyamos en los planteamientos de Coffey y Atkinson (2003), relacionados con la emergencia de las categorías y el proceso de codificación, que según los autores, permite organizar, manipular y recuperar los segmentos más significativos de la información obtenida y registrada durante la práctica investigativa. La reflexión de las categorías emergentes se considera importante en la medida que posibilita atribuir significados a los datos recolectados y a partir de ellos generar preguntas, teorías y conceptos.

El proceso que se utilizó para organizar la información relevante fue a través del computador como herramienta para recuperar segmentos de datos que comparten un código común. Las categorías surgieron teniendo como base la búsqueda de la respuesta a la pregunta planteada en la investigación, logrando construir un texto descriptivo y argumentativo que evidencia las pautas pedagógicas e investigativas que se tuvieron en cuenta durante la práctica.

A continuación se presentan de forma gráfica las categorías analizadas posibilitando una visión global de ellas. Posteriormente se desarrolla el estudio analítico, teórico y práctico de cada una.



## 4.1 PROGRAMA INFORMATICO *P*AINT

*“...los dibujos infantiles...poseen encanto, novedad, sencillez y algo fresco y juguetón que constituye una fuente de puro placer”*

*Goodnow, J.& Guerra A*

En el comienzo de la práctica pedagógica el Programa informático Paint era considerado como un elemento emergente de nuestra investigación y una herramienta que permitiría llevar a cabo las actividades planeadas, a medida que interactuábamos y explorábamos sus usos y funciones, empezó a arrojar críticas reflexivas y pedagógicas que posibilitaron aprendizajes. Dicho programa informático en ningún momento regala o facilita las expresiones artísticas infantiles, éste brinda las posibilidades pero no esquematiza ni bloquea la creatividad de los niños y las niñas.

Desde este punto de vista decidimos optar por analizar a profundidad el programa informático Paint como una categoría emergente desde los elementos técnicos que analiza y arroja elementos de vital importancia en la resolución de la pregunta y cumplimiento de los objetivos propuestos.

Años atrás se consideraba al lenguaje verbal como la única fuente de comunicación y conocimiento del ser humano que permitía la expresión de

sentimientos y emociones, estos en ocasiones eran reprimidos por una cultura rígida en cuanto a la expresiones de afecto, por lo tanto, con el paso de los años las manifestaciones graficas, el lenguaje corporal, la escritura entre otros han complementado el lenguaje verbal y han posibilitado que el ser humano tenga variedad de formas de comunicación que le permitan no sólo una mejor interacción con los demás sino también un conocimiento profundo de si mismo y de las personas con las que comparte.

En la actualidad (2008), los niños y las niñas en la primera infancia (0 a 7 años), tienen una variedad de formas de comunicación y expresión que no sólo contribuyen a desarrollar su capacidad comunicativa sino también a darse a conocer a los adultos como seres de sentimientos, emociones, miedos, frustraciones, que están inmersos en un contexto, que piensan, saben y experimentan. Desde este punto el dibujo se hace protagonista en la vida de un niño o una niña que intenta ser reconocido como un sujeto que se comunica a través de un papel y un lápiz y que en ocasiones va acompañado de un relato, lo que nos permite hacernos conscientes que la verbalización en ningún momento quedará aislada, sino que complementa los procesos de comunicación de parte de ellos.

Viktor Lowenfeld y W. Lambert Brittain (1993) consideran el desarrollo artístico del niño como un proceso de organización del pensamiento y de representación

del medio; permitiendo de este modo comprender su desarrollo mental, por lo tanto el dibujo debe ser protagonista durante la formación del niño y la niña y una herramienta para el adulto a la hora de interactuar con ellos, posibilitando de esta forma construir una vía de expresión que sea familiar para todos y de fácil acceso y entendimientos al adulto.

Dentro de nuestra propuesta de intervención con los niños y las niñas de la utilizamos el dibujo libre en compañía de otro tipo de expresiones gráficas dirigidas con una intención determinada, como las actividades principales para generar procesos de reconocimiento y adaptación a las nuevas herramientas de tipo tecnológico e informático que ofrece el medio, en este caso se utilizó el computador haciendo uso de los *Softwares* infantiles que posibilitaron la creación artística de los niños y las niñas y el fácil manejo para la cotidianidad escolar. Para nuestra práctica investigativa se empleó el programa informático *Paint*, que fue base de nuestra propuesta de estudio.

Escogimos este *Software* porque es de fácil acceso y manejo, por lo tanto se considera como un elemento indispensable dentro de nuestra investigación, ya que no sólo nos permitió utilizar nuevas tecnologías, sino, dar libertad al niño y la niña para que creen y sean los autores de los dibujos que realizan. Durante la exploración de otros *Softwares* encontramos que la mayoría ofrecen imágenes prediseñadas que sólo requieren coloreado o delineado (equivalente a la ficha

de trabajo gráfico tradicional en el papel), algo que no tiene mucho que ver con la idea de brindarle al niño y la niña la opción de ser libres a la hora de dibujar.

Durante la investigación tuvimos presente las ventajas y limitaciones que este programa ofreció para la representación gráfica, la aceptación que recibió de los niños y las niñas y el buen manejo que se le dio.

A continuación se dará inicio a cuatro subcategorías que alimentarán el tema trabajado, las cuales fueron analizadas y exploradas en el transcurso de la práctica.

Cada una de ellas permitirá tener una idea clara de cómo se desarrolló el trabajo en la sala de informática con la población investigada y cómo fueron sus avances a nivel actitudinal, procedimental y comportamental.

### **PRIMER ENCUENTRO CON *PAIN*T**

El primer encuentro de los niños y las niñas con el computador y específicamente con el programa informático *Paint*, fue una manera clara de percibir el modo en que el ser humano logra adaptarse a las herramientas que le ofrece el medio para mejorar su calidad de vida o enriquecer sus

experiencias diarias, en este caso la pantalla y el *Mouse* sirvieron de medios de expresión y pautas de comparación con el papel y el lápiz.

Esta primera experiencia permitió que como investigadoras tuviéramos una idea clara y concisa de lo que en realidad nos podía ofrecer el programa informático *Paint*, el cual es considerado como un *Software* simple y fácil de manejar pero con una gama de posibilidades para crear y experimentar, se caracteriza por su fácil acceso, ya que la mayoría de los computadores lo traen dentro de sus accesorios; en este punto es importante tener en cuenta que hoy en día la mayoría de personas han interactuado con un computador o tienen la facilidad de utilizarlo por medio de un café Internet o las salas de informática de establecimientos educativos.

El propósito de nuestra práctica más que enseñar conceptualmente lo que es el computador, fue permitir una exploración e interacción que produjera aprendizajes significativos y que les posibilitara no sólo conocerlo y saberlo utilizar sino valorar la importancia de éste para los seres humanos. Después de haber trabajado con el computador un poco más de un año, éste aún sorprende a los niños y las niñas, lo que estimula en gran medida la motivación de los pequeños hacia el trabajo en él. La adquisición de conocimientos en la infancia se da de manera más rápida y aplicable que en la edad adulta, idea que quedó demostrada después de observar cómo los sujetos de nuestra investigación se

adaptaron fácilmente a la máquina y cómo a las maestras de la institución se mostraron temerosas de acercarse e interactuar por no saber mucho del tema. Para los niños y las niñas fue una experiencia que enriqueció no sólo sus procesos creativos, sino también en otras áreas curriculares, lo cual satisface no sólo al grupo investigador sino a la institución en general.

*María José (docente de primero): yo nunca he intentado trabajar con los niños ahí*

*Investigadora: Por qué profe, debería intentarlo*

*María José: Me parece un poco complicado*

*Investigadora: Profe pero sólo es tener una planeación e intentar llevarla a cabo*

*María José: Yo en mi casa tengo de todo, pero acá es diferente, además ellos son muy inquietos y si dañan algo a uno le toca responder y uno no sabe casi nada de eso.*

(Notas de diario de campo, Sala de informática, 10:00 a.m, 21 de octubre)

Durante la realización del diagnóstico encontramos que varios niños y niñas ya conocían el computador e incluso le daban un uso un poco más avanzado.

*Investigadora: ¿Quién conoce el programa Paint?*

*Andrés: profe yo*

*Investigadora: ¿te gusta?*

*Andrés: sí, pero eso es para niños, es mejor el Corel*

*Investigadora: ¿tú haz manejado el Corel?*

*Andrés: sí por que en el computador de mi casa esta*

*Investigadora: ¿y qué haces ahí?*

*Andrés: dibujos, pero es que tiene más cosas pa´ uno hacer.*

(Notas de diario de campo, Salón de clase, 8:00 a.m, 13 de septiembre de 2007)

Este comentario permite concientizarnos de la importancia de guiar el conocimiento de los niños y las niñas en este tipo de temáticas que ya para muchos son frecuentes o comunes y de nos ser adquiridas de la mejor manera

puede convertirse en algo negativo para la construcción de los infantes como seres humano, pues la idea nunca será guiarnos hacia el extremo de utilizar sólo el computador o quedarnos en el trabajo tradicional con el papel, la idea es poder jugar con ambas a la hora de enseñar e interactuar con el fin de posibilitar mayores formas de comunicación.

Otro caso que nos demostró la facilidad de los niños y las niñas para interactuar con el computador fue Diego, alumno de preescolar año 2008,

Diego dibujaba, pero lo que quería era jugar y él mismo entraba a juegos como "Buscaminas" y "Pinball".

*Diego dice: Voy a dibujar "La noche maravillosa".*

*Cuando uno lo mira, él de inmediato lo cierra y lo mira a uno.*

*Diego dice: ¡Ah!, ya me voy a salir, es que yo sé mucho, si ya me sé salir.*

*Investigadora: ¿Tú cómo sabes tanto?*

*Diego: Aprendiendo yo solito*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:40 a.m, 10 de abril de 2008)

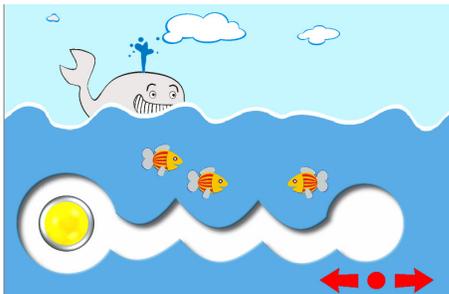
Cuando ya habíamos terminado de realizar todas las actividades en el computador y nos disponíamos a salir de la sala, de inmediato entró a Buscaminas y empezó a jugar, diciendo: *¡OH!, perdí me pusieron carita triste.* Esta no es la única ocasión en la que Diego hace cosas por el estilo, pues siempre que está frente al computador quiere realizar más cosas de las que se le proponen, entrar a Internet, a juegos o buscar imágenes. Incluso en alguna ocasión él mismo entró a varias carpetas ubicadas en el escritorio y llegó a una fotografía de una mujer desnuda; lo que nos demuestra que la experimentación

genera mayor cantidad de aprendizajes significativos que una sesión donde sólo trabajemos conceptos.

Una de las principales metas que nos propusimos fue el fácil dominio de los niños y las niñas con el *Mouse*, se pretendía que al estar en contacto con él lograrán sentirlo tan familiar como lo es el lápiz, crayolas o colores a la mano de ellos. En los comienzos de la vida escolar es necesario realizar ejercicios que permitan afianzar la pinza para escribir, colorear o ejecutar alguna técnica que se utiliza en el preescolar, de la misma forma fue necesario realizar ejercicios que facilitarían el dominio del *Mouse*, ya que éste determina los procesos gráficos de los niños y las niñas en el computador.

Se realizaron varias semanas de ejercicios interactivos de manipulación del *Mouse*, por medio del *Software* “educación infantil”, el cual tiene diferentes actividades entretenidas y educativas, las cuales posibilitaron que se afianzara el dominio del *Mouse* y que se le diera un buen uso a éste, algunas de las actividades eran las siguientes, con sus respectivas instrucciones:

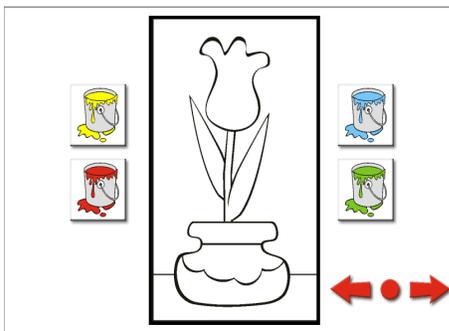
Pon el ratón en el punto y sigue el camino.



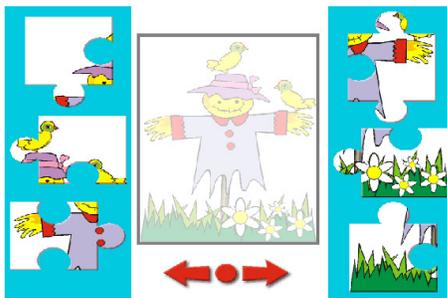
Haz clic en las cosas azules



Haz clic en el color y luego en la zona que quieres pintar



Haz clic sobre la pieza y arrástrala hasta su sitio



Utilizando estas actividades como inducción antes de cada sesión se logró enseñar a los niños y las niñas la manera más adecuada de utilizar el *Mouse* y ejercitar sus movimientos manuales para adecuarse a la forma de éste; pues la toma del implemento requiere una manipulación distinta a la empleada en medio físico, en donde se necesita del uso coordinado de la pinza para la precisión de los trazos. Durante una de las primeras sesiones de trabajo, algunos de los niños y las niñas ponían el *Mouse* en la pantalla, intentando mover el puntero ya que a muchos se les dificultaba entender que con un movimiento que se realiza aquí (base del *Mouse*) se mueve algo allá (pantalla).

*“valentina callejas: coja la flechita con el dedo, mire se le va ir....cojala...ahhh”*

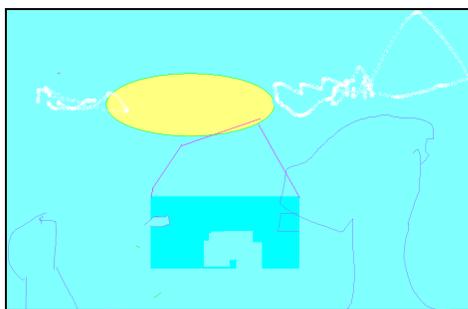
*Daniela Echevarria: ah que bobada con este ratón pues”*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:30 a.m, 13 de marzo de 2008)

Cuando un niño o una niña se enfrenta a trabajar de manera creativa en el programa informático *Paint*, tiene la posibilidad de escoger de qué manera o a partir de qué elementos realizará su producción artística, definiendo así las

herramientas de su predilección o aquellas que se les hace más fácil para manipular.

Un ejemplo de esto se dio el 26 de agosto de 2008 trabajando en la sala de computadores con los alumnos del grado primero, la actividad planteada para este día era realizar un dibujo libre utilizando círculos, al observar los trabajos elaborados se puede decir que los niños y las niñas encontraron diferentes maneras de hacer círculos, empleando para esto varias herramientas, como la autoforma, el lápiz y el pincel.



Dibujo #1

Investigadora: ¿Y cómo se llama tu dibujo?

Sara Manuela: *El campo*

Investigadora: ¿Y por qué el campo?

Sara Manuela: *Porque le voy a hacer unas cosas aquí (señala la pantalla)*

Investigadora: ¿Qué cosas?

Sara Manuela: *La hierba*

*(Notas de diario de campo, Sala de computadores, 8:00 a.m., 26 agosto de 2008)*

Otro ejemplo de lo mencionado se cita a continuación:



Dibujo #2

Investigadora: *¿Qué está dibujando?*

Juan Pablo: *Un muñeco*

Investigadora: *¿Y con qué herramientas estás dibujando?*

Juan Pablo: *Con el pincel, el borrador y el tarro de pintura.*

(Notas de diario de campo, Sala de computadores, 8:00 a.m. agosto 26 de 2008)

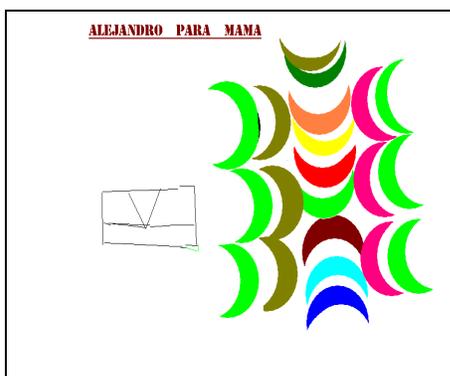


Dibujo # 3

El anterior dibujo fue realizado por Sara Manuela el 2 de Septiembre de 2008, en el cual utiliza el pincel agrandado para hacer el sol, las figuras humanas, las ruedas y ventanas del carro.

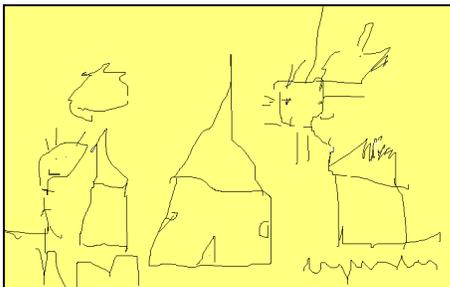
Otra opción que brinda *Paint* es que los niños y las niñas pueden crear dibujos y agregarles elementos decorativos haciendo cosas nuevas, un ejemplo es el siguiente dibujo en el que José Alejandro estaba elaborando una carta para su mamá y la quería decorar con un bumerang, para ello mostró gran habilidad en

la manipulación del *Mouse*, pues hizo clic izquierdo después de haber seleccionado un color, y luego dio clic derecho al interior del círculo realizado con anterioridad sin cubrirlo del todo y así se logró el siguiente efecto:



José Alejandro 19 de Agosto de 2008  
Dibujo # 4

Algo interesante también fue que las investigadoras no entendíamos cómo lo había hecho y él mismo nos explicó el procedimiento, lo cual permite determinar la facilidad con la que los niños y las niñas manipulan herramientas nuevas dentro de sus procesos creativos. En algunos casos el trabajo en *Paint*, se asimilaba al que realizaban en el papel, pues el niño y la niña llegaron a dominar en tal medida el *Mouse* que sus dibujos eran similares al que realizaban en el papel.



Juan Manuel, 15 de abril de 2008  
Dibujo # 5

Uno de los elementos que llamó la atención en la respuesta de los niños y las niñas en el trabajo en el computador fue una actitud de admiración ante un elemento o efecto sorpresa, el cual después de un año de trabajar con ellos siguió vigente, lo cual generó en todos y todas una actitud positiva y no rutinaria ante las creaciones de niños y niñas en cada sesión de trabajo, a pesar de que *Paint* ofrece una vista previa de un movimiento antes de realizarlo, pues al hacer una función con cualquier herramienta ésta va mostrando de qué modo puede quedar y si así se quiere se le da clic y queda una acción fija, esto los niños y las niñas ya lo han interiorizado a tal punto que saben utilizar el *Mouse* y las teclas del computador al mismo tiempo para dar algún efecto o facilitar los proceso de creación.

De esta manera las primeras experiencias en *Paint* dieron pautas de selección, de información y análisis que posibilitaron guiar nuestra ruta investigativa, alimentando la pregunta de manera práctica y posibilitando no sólo generar acercamiento entre niño, niña y computador sino también dándole un uso

diferente a éste, el cual normalmente no es dejado en las manos de los niños y las niñas con libertad y por lo general no es asumido como algo que de muestras de arte y mucho menos si se habla de arte infantil, desde este punto de vista se le da importancia a la necesidad de encontrar nuevas vías de comunicación que desarrollen la creatividad y el desarrollo gráfico infantil.

## **HERRAMIENTAS**

Las herramientas de *Paint* son similares a las cartucheras de los niños y las niñas en la vida escolar, pues cada una contiene los elementos que les permitirán plasmar en el papel y en la pantalla lo que hay en su imaginación, por lo tanto fue de gran importancia enseñar a los niños y las niñas los nombres de cada una y las posibilidades que éstas les ofrecían a la hora de dibujar.

Es por esto que nuestras planeaciones estuvieron dirigidas al trabajo con cada una de las herramientas, para posibilitar una exploración profunda de cada una y analizar los dibujos y creaciones que lograran hacer con estas.

## **MOVIMIENTOS DETERMINADOS POR LAS HERRAMIENTAS**

Analizando los dibujos de los niños y las niñas y comparándolos con el proceso gráfico que tienen en el papel, logramos analizar que los primeros trazos en *Paint* se determinaban por la herramienta que estuvieran utilizando:

 **Botón de Selección Libre** y  **Botón de Selección:**

Con las herramientas de cortar, los niños y las niñas realizaron creaciones no convencionales, es decir cosas que no son reconocibles a simple vista por el adulto, mediante la exploración David Santiago descubrió que si seleccionaba dos colores diferentes con clic derecho e izquierdo, lograría que al cortar quedara un fondo diferente al color blanco, este fue el resultado:



Santiago, 16 de septiembre de 2008  
Dibujo # 6

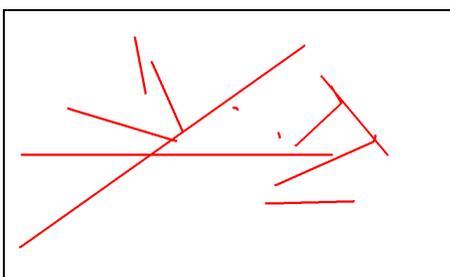
Otros como en el caso de Jose se maravillaron con los resultados y dieron nombres a sus dibujos, cuando los niños y las niñas descubren una nueva herramienta y se dan cuenta de que ésta logra plasmar muchas cosas que ellos desean expresar, se divierten y se motivan en alto grado por determinar hasta qué punto pueden llegar con ésta, no limitándose simplemente a las posibilidades que nosotras como maestras les ofrecíamos.



Pez de viento  
Jose, 16 de septiembre de 2008  
Dibujo # 7

### Para Dibujar Líneas Rectas:

La línea les ofrece a los niños y las niñas exactitud, refiriéndose a la realización de una línea recta, pues en el papel para poder hacerla de este modo se necesita la ayuda de una regla, por el contrario en el computador pueden conseguirla con hacer un clic con el *Mouse* y arrastrar.



Víctor Manuel, 3 de abril de 2008  
Dibujo # 8

El programa informático *Paint* es considerado como un *Software* simple y fácil de usar, a medida que avanzaba el tiempo y explorábamos en compañía de los niños y las niñas, las posibilidades de cada herramienta se hacían más amplias,

por ejemplo la línea recta puede aumentarse utilizando la tecla más (+), las herramientas de *Paint* tiene usos que no se limitan a lo que se muestra gráficamente.

El siguiente dibujo fue realizado por una niña de primero utilizando la herramienta de la línea recta, engrosando la línea hasta lograr el efecto deseado, esto les permite a los niños y a las niñas la posibilidad de jugar con características como grosor, color, ubicación entre otros elementos que enriquecen la calidad de sus dibujos.



Valentina, 3 de abril de 2008

Dibujo # 9

### **Para Dibujar Líneas Librementemente:**

Con el lápiz realizaban barridos y trazos descontrolados, que generaban en ellos y ellas emoción y un cierto placer por observar lo que lograban con el movimiento del *Mouse*. Estos trazos se asemejan al garabato que se realiza en

el papel, donde los primeros trazos generan emoción y satisfacción, siendo éste un proceso exploratorio que cambia con rapidez.



María Alejandra, 18 de Abril de 2008  
Dibujo # 10

A medida que avanzábamos en cada una de las sesiones comenzaban a implementar estos trazos con algún color determinado.



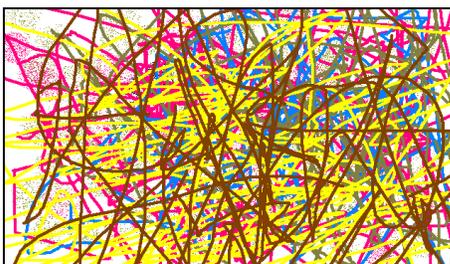
Valentina, 13 de Marzo de 2008  
Dibujo # 11

A ponerles un fondo



Daniela, 3 de Abril de 2008  
Dibujo # 12

Y finalmente a explorar con diferentes colores, realizando creaciones como la que vemos a continuación, la cual según Laura es una casa dañada. Es así como el trabajo en *Paint* comienza a combinar los saberes técnicos y básicos que los niños y las niñas tienen con las herramientas que les proporciona dicho programa.

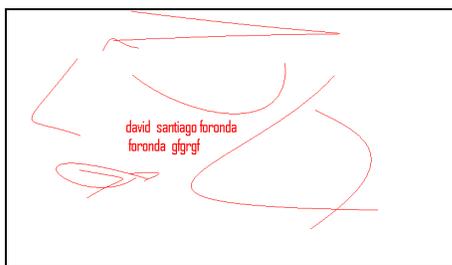


Laura Camila, 2 de abril de 2008  
Dibujo # 13

### Para Dibujar Curvas:

En un primer momento esta herramienta les generó dificultad a los niños y a las niñas, pues necesitaban hacer primero una línea recta con esta opción y luego

poner el puntero en el lugar donde se deseaba hacer la curva, ellos y ellos se sentían atraídos por el movimiento que se realizaba con la línea, pero al dar clic, en ocasiones no se producía lo que esperaban y luego no se podía cambiar el sentido de ésta, la siguiente es una producción de un niño de primero que siempre se ha destacado por el fácil manejo que hace del computador, él adquirió el dominio de las herramientas con facilidad y por lo tanto realizó su dibujo sin mayores obstáculos.



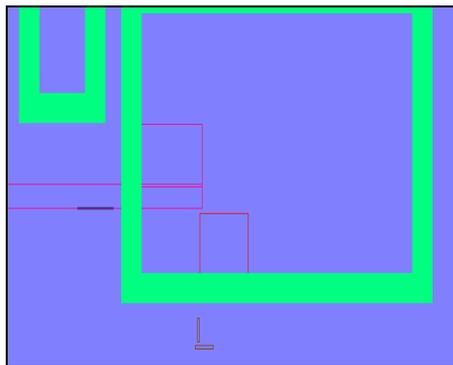
David Santiago, 20 de mayo de 2008

Dibujo # 14

 **Para Dibujar Elipses o Círculos y**  **Para Dibujar un Rectángulo o Cuadrado:**

En la mayoría de casos encontramos que estas figuras eran de gran ayuda para realizar los dibujos, por ejemplo para hacer el sol, la mayoría de los niños y las niñas utilizan el círculo, otros agrandan el pincel y con sólo un clic obtienen un círculo perfecto. Además estas figuras y el juego con los colores les permitió crear obras como las que veremos a continuación, las cuales están llenas de

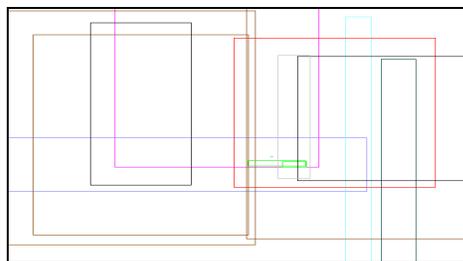
color, variedad y como se decía al inicio de esta categoría cierta magia que hace que el adulto se detenga a mirar, analizar y contemplar.



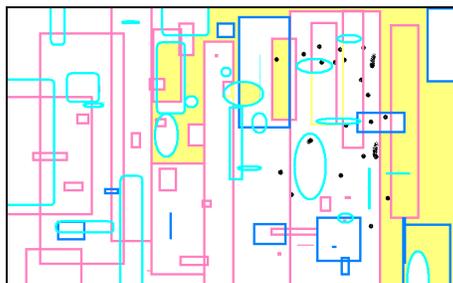
Estefanía, 3 de abril de 2008  
Dibujo # 15



Santiago, 3 de abril de 2008  
Dibujo # 16



Santiago, 3 de abril de 2008  
Dibujo # 17



Yisley, 3 de abril de 2008  
Dibujo # 18

### **A** Para Agregar Texto:

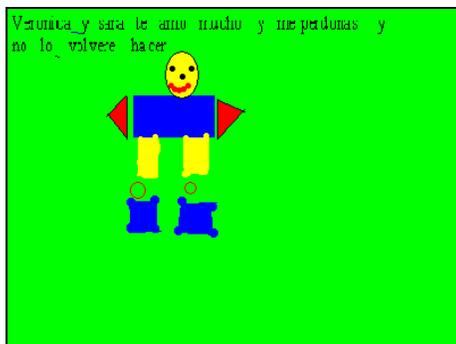
La herramienta de texto, es una de las cuales los niños y las niñas prefieren, pues les permite escribir de manera rápida y hacer las letras fácilmente, así no tenga ningún sentido el escrito. Los que más la utilizan son los estudiantes de primero, quienes han avanzado de manera satisfactoria en sus procesos de enseñanza de lectura y escritura.

En ocasiones sólo escriben y según ellos hacen cartas, otros están chateando entre otras actividades.



Manuela, 20 de mayo de 2008  
Dibujo # 19

En otras ocasiones lo hacen para expresarse, convirtiéndose de esta forma en una herramienta que posibilita la manifestación de emociones y sentimientos acompañados siempre de una actividad grafica.



Verónica  
Dibujo # 20



Sara  
Dibujo # 21

### Para Rellenar un Área u Objeto con Color:

La herramienta del balde impacto a los niños y las niñas en la medida en que con sólo un clic podían darle vida y llenar todo su dibujo de color, de esta forma se ahorran mucho trabajo a la hora de pintar con el pincel o el lápiz de color. En el papel cuando el niño y la niña colorea toda la superficie de este, así lo haga despacio o rápido el coloreado no será siempre perfecto y si lo hace con pintura tendrá que esperar a que ésta seque para poder seguir trabajando, el computador ofrece la posibilidad de pintar y seguir trabajando sobre la superficie del color escogido.



Angie, 17 de septiembre de 2008

Dibujo # 22



Maritza, 8 de abril de 2008

Dibujo # 23

La herramienta del balde tiene como obstáculo que al no cerrar bien las figuras el relleno podrá darse en todos los dibujos, como el que vemos a continuación, en el cual el fondo cubrió de igual color una de las figuras, algunos han aprendido a remediar esta situación y proceden a rellenar de blanco y cerrar todas las esquinas de sus dibujos, otros prefieren dejarlo así.

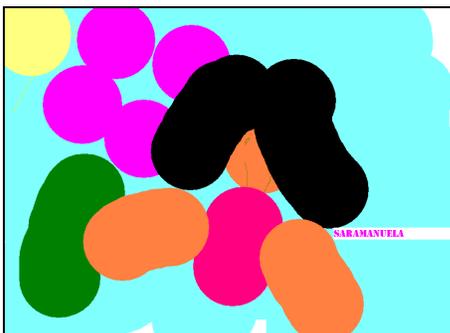


Cristian, 22 de abril de 2008

Dibujo #24

 **Para Pintar con pincel:**

La brocha es la herramienta que más opciones permite, ya que con ésta se puede hacer también círculos, cuadrados y líneas, sólo se debe escoger la opción y agrandar (+) o disminuir (-).

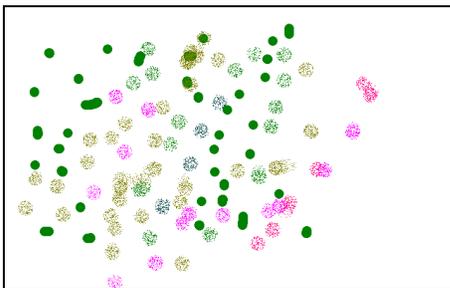


Sara Manuela, 6 de mayo de 2008

Dibujo # 25

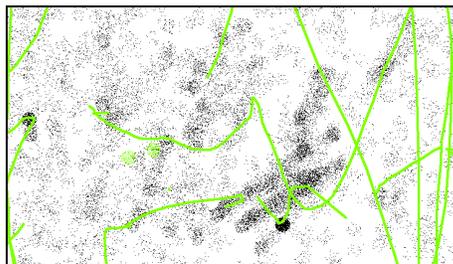
 **Para Crear Efecto de Aerosol:**

Con el aerógrafo el movimiento de arrastre es muy poco frecuente, los niños y niñas se centran en la forma que éste posibilita (círculos) y hacen clic en un solo punto o realizan movimientos de arrastre delicados, suaves y pausados; mientras que con las herramientas como el pincel o el lápiz seguían realizando movimientos libres y continuos.



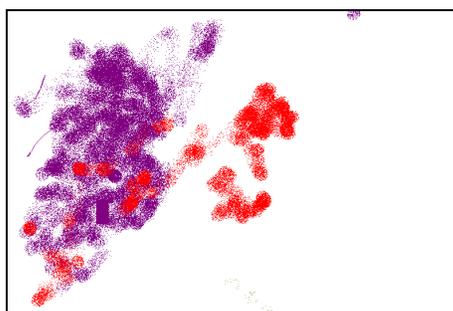
Estefanía, 12 de marzo de 2008  
Dibujo # 26

Después de conocer la herramienta podían darle ciertos efectos, como los que vemos a continuación, utilizando el aerógrafo con diferentes tonalidades, es decir, dándole cierta presión que dé el siguiente resultado.



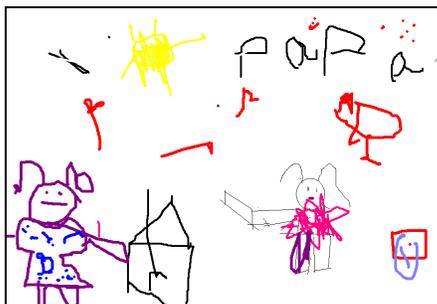
Jhustin, 13 de marzo de 2008  
Dibujo # 27

Finalmente la mayoría logró con sólo esta herramienta dar variedad de color y hacer ciertas figuras determinadas, el siguiente dibujo para Wendy era una mariposa, pero no podemos dejar de lado que los movimientos siguen siendo determinados por la herramienta.

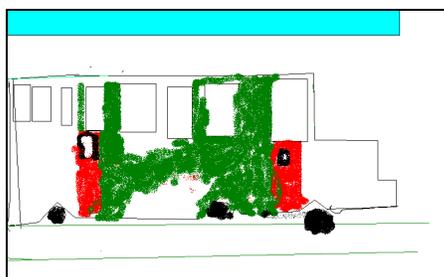


Wendy, 17 de abril de 2008  
Dibujo # 28

Cuando los niños y las niñas adquirieron mayor dominio de las herramientas empezaron a realizar dibujos con características de objetos cotidianos para los adultos, como casas, carros, flores, soles, entre otros, a ser más cuidadosos en la realización de éstos y a explorar nuevas posibilidades, obteniendo mayor dominio del *Mouse*, sin dejar de lado la abstracción como una posibilidad de representación gráfica.



Manuela yicet, 22 de mayo de 2008  
Dibujo # 29



Esneider, 19 de agosto de 2008  
Dibujo # 30

## RETROCEDER Y CORREGIR

Durante la observación de las creaciones artísticas de los niños y las niñas en el papel y el computador, se percibió que el borrador es un elemento de gran importancia en su proceso creativo, pues en el papel permite volver a empezar o corregir algo que no quedó como se esperaba, al realizar esta acción de borrar, se tenía como resultado que el papel se deterioraba y no quedaba igual que al comienzo del dibujo, en otros casos era imposible borrar elementos como el color o la tinta, por lo que los niños y las niñas debían resignarse a dejar su dibujo así o tratar de arreglarlo.

Por lo tanto el borrador es considerado como una pieza infaltable a la hora de crear no sólo para los niños y las niñas sino también para los adultos, quienes siempre intentamos llegar a la perfección; en ocasiones los seres humanos somos inconformes con lo que hacemos y por alguna razón siempre se intenta hacer lo que es fácil de entender para los ojos de los demás, es decir lo convencional, un sol amarillo, una casa o un árbol como los que normalmente vemos.

Al llegar al computador nos encontramos con que el borrador tiene ciertas ventajas y desventajas que contribuyen a la imaginación de los niños y las niñas, ya que les permite explorar de manera abierta lo novedoso que puede ser éste y lo que pueden conseguir con su utilización.

Como ventajas encontramos que:

- Es una herramienta que se puede utilizar cuantas veces sea necesario y nunca dejará rastros o maltratos en la hoja de dibujo.
- Puede ser utilizada en el tamaño que se necesite para ahorrar tiempo o hacer un borrado exacto, esto se logra con las teclas de (+) aumento y (-) disminuye.
- El borrador puede convertirse en un elemento sorpresa, es decir que sirve para hacer una acción específica como borrar, pero puede producir algo diferente, desde el punto de vista que con el borrador se pueden

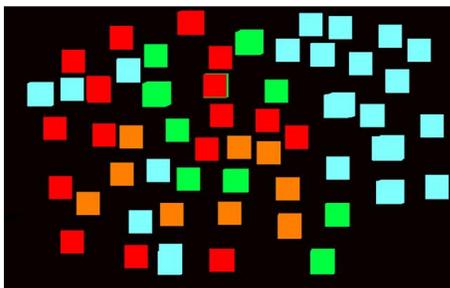
generar líneas o trazos que hacen que el dibujo tome formas inesperadas.

- Permite jugar con los colores, ya que al borrar siempre quedará una marca blanca, pero al darle color al borrador se obtienen otros resultados, llegando al punto que en varias ocasiones los niños y las niñas comenzaban a borrar y se arrepentían y preferían darle color a lo que el borrador les había dejado.
- Le permite a los niños y las niñas jugar con la figura geométrica del cuadrado.

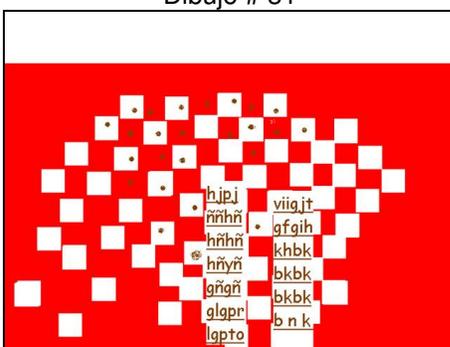
Dentro de las desventajas tenemos que:

- Por ser una herramienta tan llamativa en ocasiones es utilizada de forma repentina y deja en blanco dibujos de los niños y las niñas que habían sido realizados con gran dedicación.
- Al poder hacerla más grande puede borrar todo con sólo un clic.

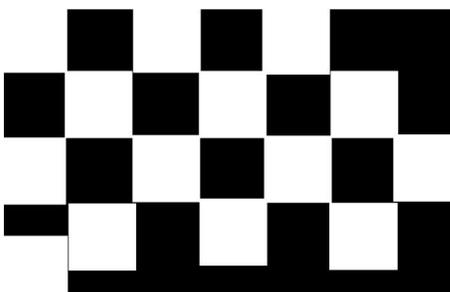
Una característica que se puede enmarcar como una ventaja o una desventaja es que el borrador ofrece un efecto visual que asombra e innova, es una acción repetitiva que llama la atención y al aumentarlo con la tecla (+) sorprende ver el resultado que produce, en la sesión del día 21 de octubre donde se les permitió a los niños y las niñas realizar dibujos libres se encontraron las siguientes creaciones:



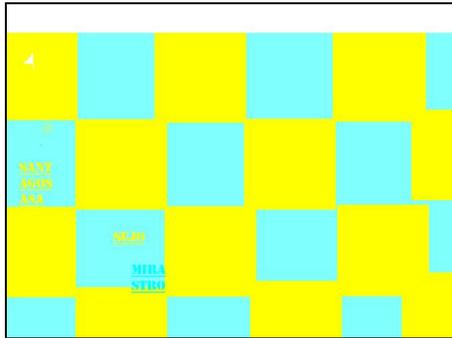
Andrés, "el arte"  
Dibujo # 31



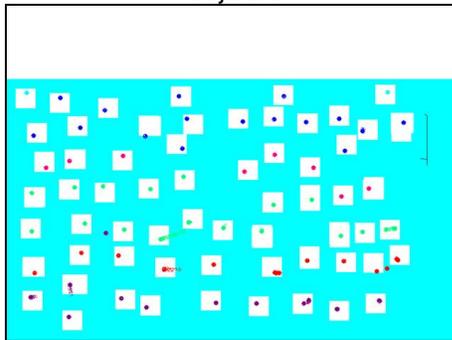
Jose, "aque3"  
Dibujo # 32



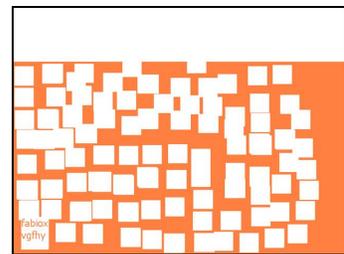
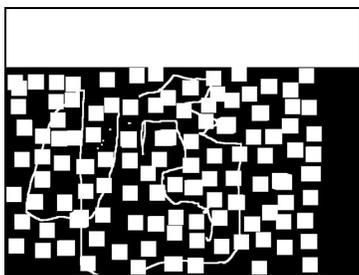
Maritza, "un juego de ajedrez"  
Dibujo # 33



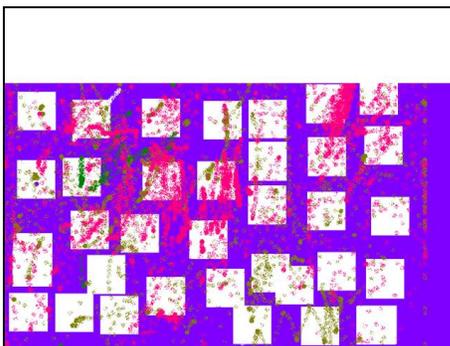
Santiago "cuadrilo grandes"  
Dibujo # 34



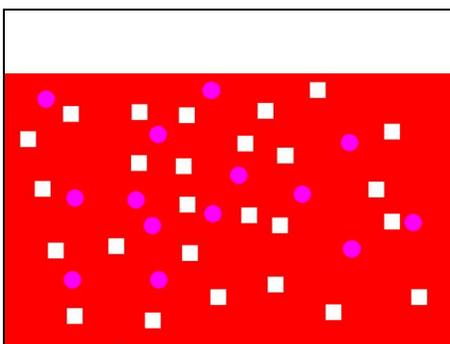
Estefanía  
Dibujo # 35



Fabio  
Dibujos # 36, 37, 38



Estefanía, "La navidad"  
Dibujo # 39



Catalina, "colores creativos"  
Dibujo # 40



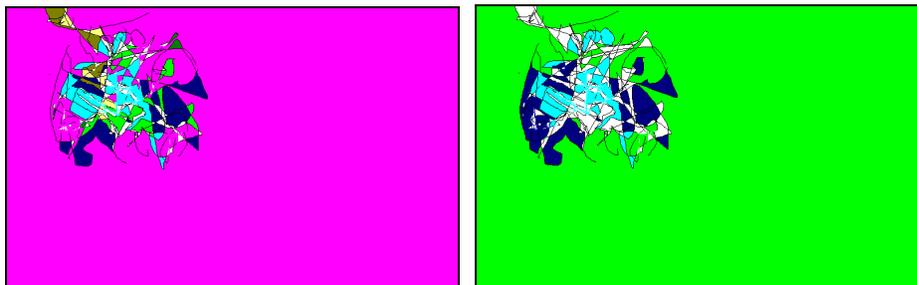
Juan David  
Dibujo # 41

Los anteriores dibujos fueron realizados el mismo día sin darles a los niños y las niñas ninguna instrucción, la característica principal de todos es el uso del

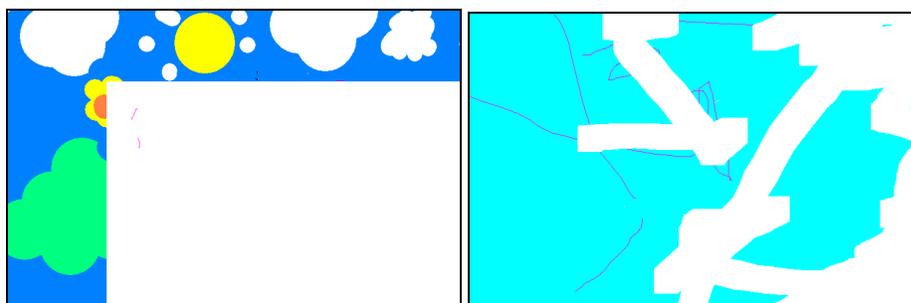
borrador, el cual al ofrecer una forma determinada después se puede rellenar con la herramienta del balde, logrando las anteriores creaciones artísticas y teniendo como desventaja generar acciones repetitivas inducidas por las herramientas.

Dentro de la investigación hemos encontrado que a veces en las sesiones de trabajo en el salón de informática se presentaban accidentes creativos, es decir, que desde una primera impresión se podría creer que fue algo erróneo, pero que después fue algo positivo, pues logra dejar como resultado imágenes un poco abstractas que salen de las formas más inexplicables. De esta manera se ha generado cierta motivación por permitir la libre exploración de los niños y las niñas con todas las herramientas, teniendo como aspectos relevante el resultado y lo que ellos quieran expresar con su dibujo. Este tema es abordado a profundidad en la categoría de “Elementos aproximativos a lo artístico”.

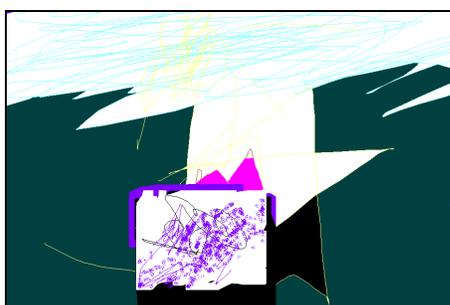
Las siguientes creaciones fueron hechas por los niños y las niñas que con la ayuda del borrador han generado obras que ayudan a entender la importancia de valorar el arte infantil y más aún cuando son realizados a través de los medios electrónicos.



Santiago  
Dibujos # 42, 43



Yismardy  
Dibujos # 44, 45



Yeider  
Dibujo # 46

## PROCESO EVOLUTIVO

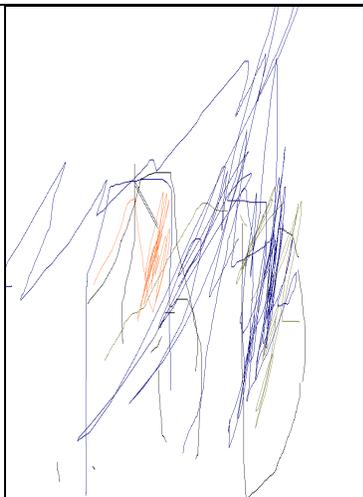
Durante el transcurso de las prácticas pedagógicas en la institución educativa Kennedy, sección Minerva, y tras analizar todos los datos recogidos por diferentes medios, se ha observado el avance de varios niños y niñas, quienes al llegar al computador no tenían un conocimiento básico de este y fue gracias a la interacción que tuvieron con el computador que poco a poco fueron familiarizándose y lograron realizar creaciones artísticas novedosas.

Es importante resaltar que en otras categorías se verán procesos evolutivos de diferentes niños o niñas que están enmarcados dentro de la temática que se aborda en cada una de ellas, en este caso se observará desde el enfoque de las herramientas de *Paint*, cómo ha sido la evolución y adquisición de éstas durante el proceso.

A continuación se mostrará el proceso evolutivo de Joseph un niño de 5 años que actualmente (2008), cursa el grado de preescolar, Él es un niño que en un comienzo era un poco reacio a las actividades que se realizaban en el salón y en la sala de informática, a medida que avanzábamos en cada una de las sesiones su motivación fue cambiando y demostró ser un niño que aprendía con facilidad, adquirió destrezas en el dominio del *Mouse*, se concentraba en su

dibujo hasta terminarlo y narraba con emoción sus sentimientos ante sus creaciones.

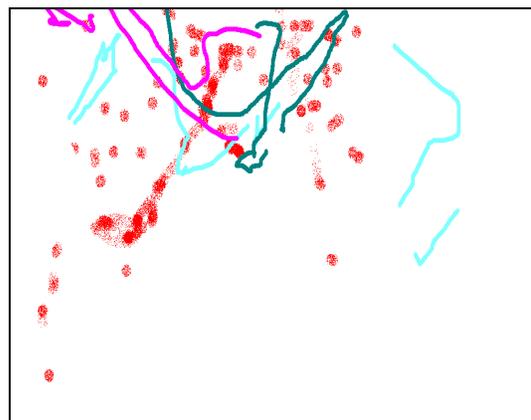
### PROCESO EVOLUTIVO DE JOSEPH



Dibujo # 47

Mi primer encuentro con *Paint*:

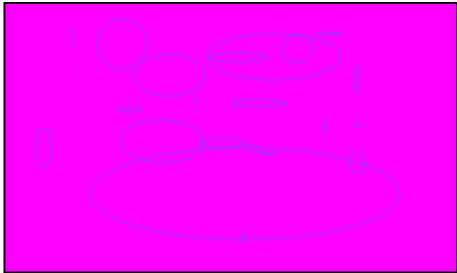
Exploración libre del programa e interacción con las herramientas. Joseph al igual que los demás niños y niñas comenzó haciendo trazos libres y descontrolados.



Dibujo # 48

Exploración con el pincel y el aerógrafo:

Se le pidió a Joseph que utilizara las herramientas designadas para esta sesión (pincel y aerógrafo), en un comienzo el uso del *Mouse* no era fácil, pero poco a poco fue

	adaptándolo a su mano.
 <p data-bbox="505 831 639 856">Dibujo # 49</p> <p data-bbox="298 890 849 1220">Descubriendo figuras: Se utilizaron las herramientas del balde y figuras geométricas, como se ve en el dibujo el uso del <i>Mouse</i> empieza a ser más fino</p>	 <p data-bbox="1078 831 1213 856">Dibujo # 50</p> <p data-bbox="870 890 1421 1289">El color comienza a tener actuación en sus creaciones y no se siente seguro al dejar sus creaciones sin terminar, siempre finaliza todo lo que empieza y habla durante el proceso gráfico.</p>
 <p data-bbox="505 1766 639 1791">Dibujo # 51</p> <p data-bbox="298 1824 797 1856">Utilizando la herramienta de cortar:</p>	 <p data-bbox="1078 1766 1213 1791">Dibujo # 52</p> <p data-bbox="870 1824 1421 1856">Joseph consiguió por medio de las</p>

<p>La herramienta de cortar fue para todos y todas algo llamativo, de inmediato quisieron utilizarla, Joseph la aprendió con rapidez y jugó con los colores y las formas que conseguía, en ocasiones con intención, otras veces por accidente.</p>	<p>herramientas realizar la figura humana, durante el proceso de realización, le costó un poco de trabajo hacer los detalles como los ojos, los pies y la boca, pues no terminó de hacerle las manos porque se acabó el tiempo, pero al salir dijo que estaba muy lindo su dibujo, porque era su mamá..</p>
--	---

Dentro de las producciones de Joseph, contamos con otras que ha realizado en el transcurso de las propuestas de intervención tanto en *Paint* como en el papel, de esta forma se ha concluido que Joseph ha tenido una evolución no sólo desde la parte gráfica en el computador sino también desde la parte motivacional del alumno en clase, la verbalización y la socialización no sólo con sus compañeros sino también con las maestras en formación. Como él muchos niños y niñas lograron interactuar con el medio tecnológico, adquirir de él aquellos elementos que enriquecieron de manera práctica sus procesos pedagógicos y les abrieron una nueva posibilidad de expresión, esperamos que dichos procesos continúen dentro de las líneas de trabajo de las maestras de la institución.

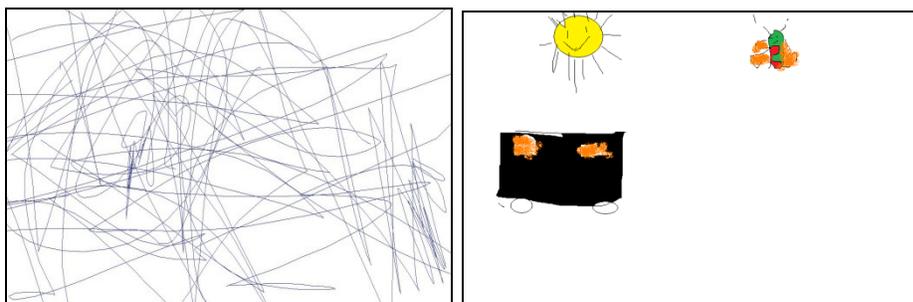
Para finalizar es necesario tener en cuenta que *Paint* brinda la posibilidad de complementar los procesos de representación del niño y la niña en la primera infancia, logrando interactuar el arte con las nuevas tecnologías y dando como resultado producciones artísticas que realizadas de manera consciente o inconsciente están llenas de emoción, sentimientos, alegría y lo más importante espontaneidad, deseos de transmitir todo lo que un niño o un niña puede sentir al momento de encontrarse con una pantalla y un *Mouse* que a simple vista no significa nada, pero que después puede tener gran riqueza emocional y creativa.

## 4.2 DEL PAPEL A LA PANTALLA

En el desarrollo del dibujo infantil, es evidente observar que los primeros trazos que realizan los niños y las niñas atienden a experimentos que ellos hacen de los efectos de sus acciones en el entorno, con objetos que dejan un rastro. Los primeros trazos responden a movimientos exploratorios que se hacen con la mano, Smith (1983) citada por Mattheus (2002, Pág. 54) afirma que el niño no se interesa por la forma en sí, sino por las acciones y sus efectos en forma de marcas; lo anterior es válido para el desarrollo gráfico en la manera como tradicionalmente es conocido: en medio físico, es decir, cuando se trabaja con papel, pinturas, lápices de colores y otros elementos que dejan huellas visibles en una superficie, pero ¿lo será también para la expresión gráfica en computador?

Hemos constatado que en los primeros encuentros que tuvieron los niños y las niñas (que nunca habían utilizado el programa informático *Paint* como herramienta para dibujar) con el *Software* de dibujo, se observó un comportamiento similar al descrito anteriormente; para ellos y ellas era llamativo el hecho de realizar un movimiento con la mano sosteniendo el *Mouse* y que éste se viera reflejado en una pantalla, las acciones respondían más a experimentos de movimiento que a un afán por graficar de manera esquemática, aún cuando la mayoría realizaba creaciones de este tipo en

papel, pues según sus edades revelaban un desarrollo gráfico que ya había superado el nivel experimental. Por tal motivo, podemos decir que el dibujo informático obliga al niño y a la niña a una exploración que parece que los hiciera retroceder a otros niveles de desarrollo del dibujo como el garabateo, sin embargo, el hecho de dominar las herramientas del programa hace que los procesos se aceleren y rápidamente accedan a graficar de una manera más representativa. A continuación presentamos el ejemplo de Valentina de seis años de edad.



Dibujo # 53

Dibujo # 54

En el dibujo # 53, se observan algunos aspectos de la etapa del garabateo, de manera específica de la fase del garabato desordenado, el cual se caracteriza porque no existe un control visual de la creación debido a que la atención se centra en el movimiento, no en la acción. Del mismo modo se evidencian formas lineales y de barrido que dan la sensación de actos realizados desde el hombro y el codo, lo cual es cierto, pues las primeras maniobras realizadas con el *Mouse* atienden a ejercicios manuales demasiado amplios derivados del

desconocimiento funcional de la herramienta y de los alcances y efectos de sus acciones cuando la utilizan.

El dibujo # 53 fue elaborado el 6 de marzo de 2008 y el dibujo # 54 el 23 de julio de 2008. La diferencia de tiempo de ejecución de estas producciones es relativamente corto, sin embargo se evidencia una evolución en el control de los trazos y en el dominio de las herramientas que ofrece el programa de dibujo, permitiendo vislumbrar los avances veloces y significativos que obtienen los niños y las niñas, aspecto que les posibilita avanzar hacia una etapa “Pre-esquemática” e incluso esquemática del dibujo en medio informático.

El anterior ejemplo es de tipo ilustrativo, pero podemos afirmar que la mayoría de niños y niñas incluidos en nuestra investigación, iniciaron con trazos similares a los realizados por Valentina que se fueron perfeccionando en la medida en que se familiarizaban con el programa. (Ver categoría Programa Informático *Paint*)

Según Arnheim (1983) el ojo y la mano son el padre y la madre de la actividad artística; dibujar, pintar y modelar son tipos de comportamiento motor humano (Pág. 195). Sin embargo, el dibujar en computador exige un tipo diferente de dominio psicomotor, pues la atención no se centra en la coordinación óculo-manual como ocurre con los trazos hechos en papel, sino que se da una relación distinta, el niño y la niña además de coordinar sus movimientos, debe

centrar la vista no en su mano, sino en la pantalla que tiene en frente y en la cual se reflejan las producciones, se trabaja de forma simultánea; por este motivo, a pesar de establecer la semejanza entre los primeros trazos de los niños y las niñas en medio físico y las primeras elaboraciones en computador, es pertinente mencionar que estas segundas exigen una preparación previa; los infantes deben poseer la coordinación descrita con anterioridad y además de ello contar con un aprestamiento motriz adecuado debido a que el dominio del *Mouse* demanda precisión en los movimientos que debe ser puesta en práctica con mayor énfasis a la hora de dibujar ya que se requieren múltiples movimientos que se traducen en formas para crear una composición.

De la misma manera, por medio del *Mouse* se experimenta una sensación desconocida a la hora de dibujar, pues si para el dibujo en medio físico se necesita el dominio de la pinza, para el dibujo en computador debe existir una participación total de la mano, la cual coordina la toma y el movimiento del implemento (*Mouse*), mientras el dedo índice determina la posición del puntero y la marca que quedará en la pantalla. De este modo, afirmamos que con el lápiz se establece una relación directa entre el movimiento y el efecto de éste, mientras que en el computador se produce una relación mediática generada por una acción que se realiza en un lugar y se refleja en otro (pantalla).

*Jhustin (5 años) mueve rápidamente el Mouse, sin contemplar que en la pantalla se refleja el resultado del movimiento que ejecuta: "mirá profe, es*

*que no me sale lo que yo quiero hacer, yo quiero dibujar un soldado pero me salen puras rayas, que pereza con este computador”.*

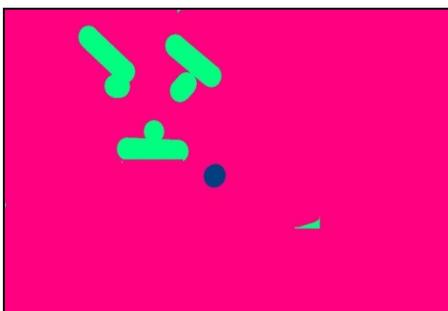
*(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:30 a.m, 6 de marzo de 2008)*



Jhustin 6 de marzo de 2008

Dibujo # 55

El ejemplo de Jhustin demuestra que se requiere de un aprestamiento previo para trabajar en el computador; por este motivo decidimos abordar en varios talleres actividades relacionadas con la motricidad fina y el dominio del *Mouse*, las cuales arrojaron resultados satisfactorios que se vieron reflejados en las creaciones posteriores. Puede observarse un dibujo realizado por el mismo niño 5 meses después, en el cual se perciben movimientos intencionados y un mayor dominio de las herramientas del programa *Paint*.



“Pistolas”

Jhustin, 20 de agosto de 2008

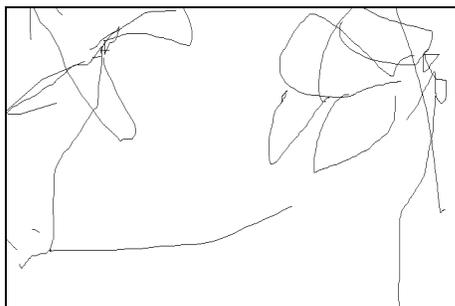
Dibujo # 56

*Jhustin: "Hice unas pistolas y si ve profe que me quedaron como de verdad"*

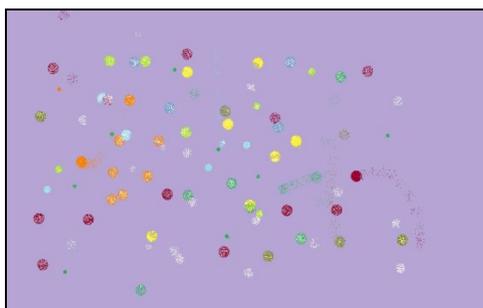
(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:45 a.m, 20 de agosto de 2008)

Cuando los niños y las niñas han superado la barrera que les impone el dominio del *Mouse*, se encuentran con diferentes alternativas que les ofrece el programa informático *Paint* y en esta medida comienzan a explorar las herramientas que éste les brinda, la mayoría de los niños y las niñas que no han empleado el *Software* con anterioridad, inician realizando dibujos con el lápiz pues es la opción que presenta el programa cuando se ingresa a él (ver dibujo #57), a medida que aprenden a seleccionar otros elementos como el aerógrafo, el pincel, la barra de colores y las autoformas (líneas, círculos, cuadrados, polígonos), empiezan a experimentar con ellos (ver dibujos #58, #59 y #60 ), cuando la exploración ha sido abordada, realizan composiciones con las formas, que hacen que sus producciones contengan más riqueza creativa que las que realizaban en el inicio (Ver dibujo #61).

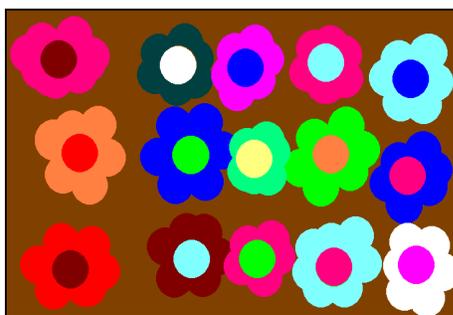
Es pertinente aclarar que aunque en otras categorías (Programa informático *Paint* y Derivaciones Pedagógicas) hemos hablado del proceso evolutivo de los dibujos informáticos según el dominio de las herramientas, en este caso haremos alusión al progreso que se presenta para establecer el momento en el que los niños y las niñas encuentran en las posibilidades del *Software*, alternativas para representar de maneras similares y con materiales que se asemejan a los utilizados para pintar en medio físico.



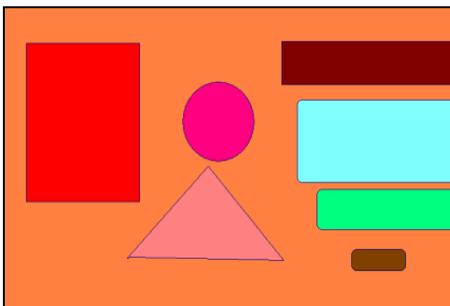
Silvana, 4 de marzo de 2008 (Lápiz)  
Dibujo # 57



Silvana ,18 de marzo de 2008 (aerógrafo)  
Dibujo # 58



Silvana 15 de abril de 2008(pincel)  
Dibujo # 59



Silvana, 25 de marzo de 2008 (autoformas)

Dibujo # 60



Silvana, 6 de mayo de 2008 (varias herramientas)

Dibujo # 61

En el dibujo # 61 se evidencia la utilización de la mayoría de las herramientas en una sola composición. Para elaborar el sol y la cara Silvana empleó el lápiz agrandado, las facciones de la cara las dibujó con la herramienta línea, el cuerpo lo graficó con lápiz, el fondo lo pintó con el balde de pintura, la nieve la hizo con aerógrafo y la hierba con el borrador y color verde. Utilizó además la herramienta texto pues había elaborado una carta para su amigo Andrés.

De acuerdo con los ejemplos anteriores afirmamos que a medida que los niños y las niñas avanzan en el dominio de las herramientas informáticas se dan cuenta que no existen impedimentos para su expresión y que pueden dibujar

incluso de formas semejantes a como lo hacen en papel; además, como valor agregado, hallan posibilidades a las que no acceden cuando dibujan en medio físico. Por ejemplo, pueden cambiar los colores de su creación las veces que deseen, experimentando así diversos matices de la misma obra.



Verónica 15 de abril de 2008

Dibujo # 62, 63

*Verónica: se ve más bonita con amarillo porque parece que estuviera haciendo mucho sol.*

*Investigadora: ¿Crees que puedes hacer lo mismo con los lápices?*

*Verónica: "Con lápiz si pero con los colores no, no ve que uno no puede borrar los colores, entonces como lo hizo, así se tiene que quedar"*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 9: 35 a.m 15 de abril de 2008)

Otro aspecto relevante en el dibujo informático es el hecho de poder revertir los resultados sin dejar marca alguna, es decir, quien dibuja puede borrar lo que ha hecho cuantas veces desee; es quizá por este motivo, que muchos de los niños y las niñas se rehúsan a que sus dibujos sean guardados con anticipación, aún cuando saben que pueden trabajar sobre el documento archivado:

*Investigadora: Permíteme el Mouse un momento que voy a guardar tu dibujo*  
*Maritza: Nooo, si yo no he terminado*  
*Investigadora: Aunque lo guarde puedes seguir trabajando en el mismo dibujo*  
*Maritza: hay no que pereza, es que a mi me gusta que me lo guarden cuando ya he terminado, mejor empiezo otro dibujo.*  
*(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:40 a.m 20 de mayo de 2008)*

Cuando el dominio de las herramientas se hace evidente, los niños y las niñas encuentran en el computador una herramienta aliada, que les permite representar lo que desean tal como si lo estuvieran elaborando con otro medio gráfico. A continuación presentamos el ejemplo de Juan Camilo y Esneider quienes han realizado dibujos similares con medio diferentes.

Iniciaremos con las evidencias de Juan Camilo:

*En el trabajo artístico les pedimos a los niños y a las niñas que imaginaran que estaban trabajando en Paint, les entregamos una hoja de block que asemejaba la pantalla del programa, además les dimos varias figuras geométricas que podían ser utilizadas como las autoformas y algunos utilizaron sus colores para agregar detalles...*  
*Investigadora: ¿Qué hiciste?*  
*Juan Camilo: Hice un niño jugando trompo, un solecito y una caneca de basura.*  
*Investigadora: ¿Por qué una caneca de basura?*  
*Juan Camilo: "Porque el niño está en la escuela y en el patio hay muchas canecas de basura por eso la hice, para que se supiera que estaba en la escuela" (ver dibujo #64)*  
*(Notas de diario de campo, aula de clase, 7: 50 a.m, 1 de octubre de 2008)*

*Más tarde subimos a la sala de computadores, les pedimos a los niños y a las niñas que hicieran un dibujo libre; Juan Camilo expresó: yo quiero hacer el mismo dibujo que hice en el salón y efectivamente lo hizo, coloreándolo incluso de los mismos colores. Cuando terminó me pidió el dibujo que había realizado momentos anteriores, lo miró y me dijo: "De verdad si me quedó muy parecido pero lo hice al contrario y me faltó la oreja ja, ja, ja" (ver dibujo #65)*

*(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:45 a.m, 1 de octubre de 2008)*

El 15 de octubre cada niño y niña debía decorar la portada de su carpeta como quisiera, Juan Camilo utilizó materiales como pinturas, pinceles y mirella y con ellos hizo un dibujo semejante a los que había realizado en momentos anteriores.

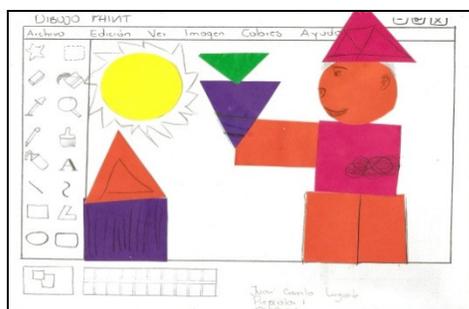
Investigadora: ¿qué hiciste?

Juan Camilo: “El niño que juega trompo”

Investigadora: ¿Quién es ese niño que juega trompo?

Juan Camilo: “Yo no se, pero como los trompos son tan buenos, por eso me gusta dibujarlos” (ver dibujo #66)

(Notas de diario de campo, aula de clase, 7: 40 a.m, 15 de octubre de 2008)



Dibujo # 64



Dibujo # 65

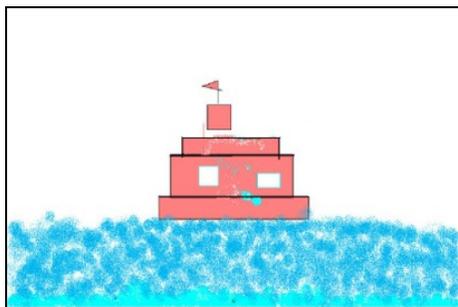


Dibujo # 66

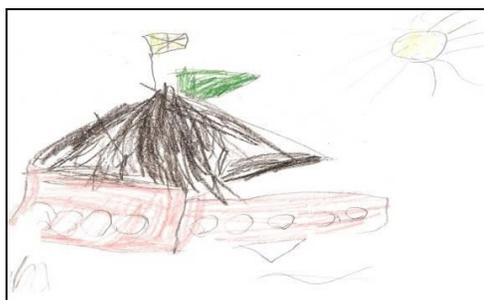
A continuación exponemos el ejemplo de Esneider:

*Esneider hizo en el computador el mismo dibujo que el que había hecho en papel: un barco, le quedó muy similar. Se nota que el manejo de las herramientas le facilita la reproducción fiel de sus dibujos. Hizo el barco con la herramienta cuadrado y línea, lo pintó con el balde de pintura y lo decoró con cuadrados, empleando la autoforma que facilita esta figura (ver dibujo # 67)*

*(Notas de diario de campo, sala de informática, 9: 50 a.m, 24 de abril de 2008)*



*Barco elaborado en Paint  
Dibujo # 67*



*Barco elaborado en medio físico  
Dibujo # 68*

Al observar ambos dibujos, se puede evidenciar que el barco como concepto gráfico es muy similar, sin embargo podemos establecer diferencias entre los dos dibujos elaborados por el mismo autor, las cuales están determinadas en gran medida por el medio en el que fueron realizadas. En primer lugar, el empleo de los colores cuando se trabaja en papel puede resultar fatigante para los niños y las niñas pues la superficie a cubrir exige un tiempo considerable, mientras que al trabajar en programas como *Paint*, encuentran herramientas como el balde de pintura y el aerógrafo que les posibilita colorear de manera rápida y cubriendo gran parte de la superficie con pocos esfuerzos. En segundo lugar, se cuenta con diferentes alternativas a la hora de graficar, por ejemplo Esneider pudo utilizar el lápiz para hacer las líneas del barco pero prefirió

hacerlo con la herramienta “línea” que le posibilita realizar trazos rectos y precisos.

Con los anteriores ejemplos podemos constatar que en la medida en que los niños y las niñas dominan las herramientas pueden representar lo que deseen sin importar el medio que utilicen para ello, la anterior aseveración se relaciona con el principio de diferenciación descrito por Arnheim (1983) de acuerdo al cual se indica que “el desarrollo procede siempre de lo simple a lo más complejo” (Pág. 203) y en este sentido aludimos no sólo al desarrollo orgánico, sino también a la acomodación a nuevos modelos de trabajo que suponen barreras iniciales pero que pueden superarse con facilidad cuando hay un dominio de las herramientas del *Software*.

*Cuando estábamos en el salón dibujando con tiza mojada Esneider dijo: “voy a hacer una lluvia y un camión porque me gustan los camiones, he visto camiones por todas partes”*

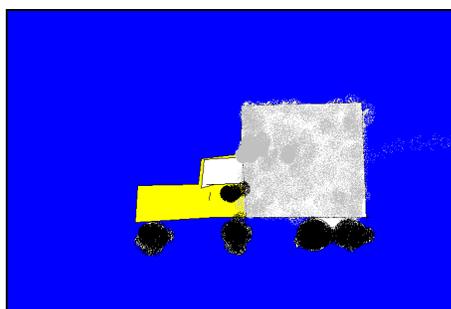
*(Notas de diario de campo, aula de clase, 7: 30 a.m, mayo 8 de 2008)*

*Cuando subimos a la sala de computadores dijo: “aquí también voy a hacer un camión”, empieza a hacer las llantas con la herramienta círculo, con líneas dibujó el camión. “lo voy a pintar con éste (aerógrafo) porque con el balde se me riega la pintura”.*

*(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:05 a.m, mayo 8 de 2008)*



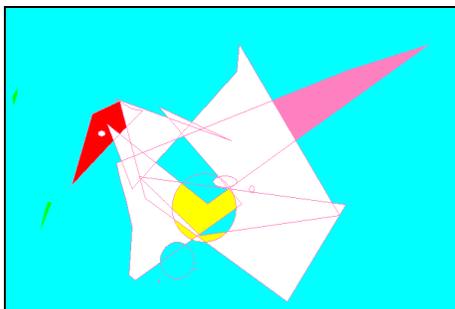
Dibujo # 69



Dibujo # 70

Finalmente hacemos referencia a las posibilidades que encuentran los niños y las niñas al graficar en el computador, a este respecto observamos que cuando ellos se hallan frente a una hoja, pueden predisponer sus dibujos y expresar con certeza: “Voy a hacer una muñeca, una casita, un oso...” “el énfasis en los factores de personalidad ha inducido a algunos profesores de arte a mirar con desconfianza aquellas técnicas que favorecen la precisión de la forma, y a sustituir el anticuado lápiz por otros materiales que fomentan el trazo espontáneo, el destello impulsivo” (Arnheim, 1983, Pág. 233), a pesar de que el argumento anterior no fue pensado para ser destinado al arte en el computador, es aplicable a la temática, pues los niños y las niñas encuentran en el programa informático *Paint* un espacio para la expresión espontánea y

la experimentación de las formas que los lleva a descubrir otras maneras de representar que podrían relacionarse con obras de arte.



Sara, marzo 25 de 2008  
Dibujo # 71

*Sara empezó a experimentar con la herramienta polígono y con ella hizo un dibujo que tenía un parecido extraordinario con un ave.*

*Investigadora: ¿Qué hiciste?*

*Sara: "hice un origami de china"*

*Investigadora: ¿Sabes hacer origami?*

*Sara: "No, pero yo he visto que así son"*

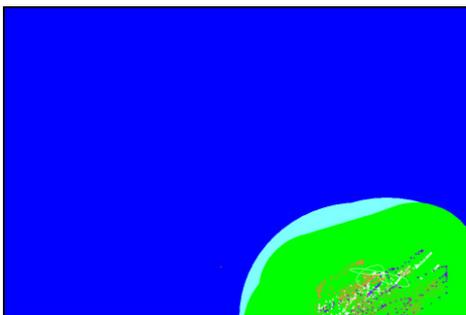
*(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:50 a.m, 25 de marzo de 2008))*

Quizá si ella se hubiese propuesto realizar dicha figura con un lápiz, no lo habría conseguido, pues la complejidad es evidente.

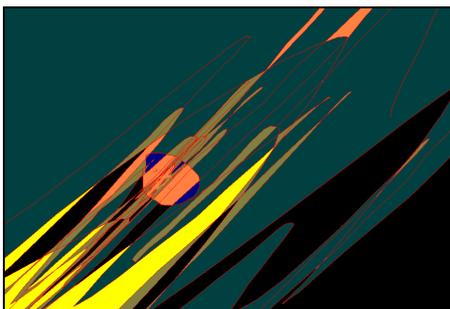
Del mismo modo, los siguientes dibujos demuestran según el esquema demostrado por Goodman (citado por Gardner, 1993) que poseen "síntomas de lo estético" los cuales determinan en gran medida los casos en que un símbolo funciona como artístico. En este sentido, se observa un manejo de los símbolos en los que cada uno deja de funcionar como elemento aislado y se suma a la obra generando de esta manera una densidad tanto **sintáctica** como **semántica**, es decir, por un lado se establece una distinción entre cada uno de

los símbolos los cuales juegan un papel determinante en la obra y por el otro, los referentes simbólicos se distinguen por diferencias sutiles como en el caso del campo de flores (ver dibujo #72) en el que se representan las flores de acuerdo a su colorido, más no a su forma real, aspecto que también se relaciona con el síntoma de la **ejemplificación** en la que el elemento simbólico sirve de muestra a las propiedades, el azul puede ser agua o puede ser el cielo.

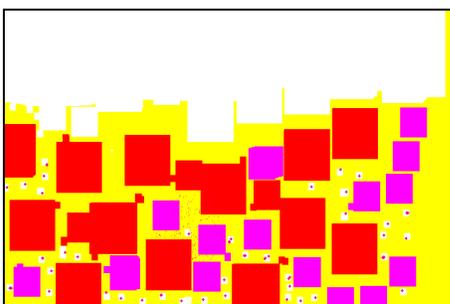
**La referencia múltiple y compleja** se hace evidente en la variedad de significados que puede otorgársele a la obra de acuerdo con las formas en ella evidenciadas o a las sugerencias que nos brinda el título de ella. “El huevo del dinosaurio” (ver dibujo # 73) nos invita a pensar en una característica del objeto que pueda ser aplicable a la obra misma y “Laberín”(ver dibujo # 74) nos llama a usar la imaginación y pensar en la sugerencia que el propio título nos proporciona. “Wents” (ver dibujo # 75) su autor (Mateo) significa “cosa muy artística” y con este ejemplo podemos concluir que para los niños y las niñas con gran imaginación y con los medios disponibles para expresarse de diferentes maneras, no existen barreras para manifestar su sensibilidad artística. Para efectos de complementación este último aspecto se desarrollará con más precisión en la categoría “Elementos aproximativos a lo artístico”.



“Campo de flores desde un avión”  
Mateo, 20 de mayo de 2008  
Dibujo # 72



“El huevo del dinosaurio”  
Camilo, 15 abril de 2008  
Dibujo # 73



“Laberin”  
Susana, 21 de octubre de 2008  
Dibujo # 74



"Wents"  
Mateo, 2 de septiembre de 2008  
Dibujo # 75

### **4.3 ELEMENTOS ARTÍSTICOS**

Durante los primeros años de edad es fácil describir la creatividad cuando se manifiesta, los niños y las niñas generalmente construyen un universo utilizando su imaginación, para ello se ayudan de materiales que les sirven para que su creatividad emerja y aquel universo cobre vida.

La relación entre el niño y la niña con el arte, entendiéndolo como cualquier expresión que sea producto de una inspiración, (canción, dibujo, poesía etc.), hoy día toma más fuerza que la que pudo tener años atrás con la educación tradicional, debemos permitir que el niño y la niña manifiesten sus emociones, sientan que son artistas y sobre todo que utilizando diferentes herramientas es posible plasmar un sueño.

Cuando hablamos de elementos artísticos hacemos referencia específicamente a tres elementos que se convierten en fuente de trabajo para los niños y las niñas, el color, la forma y la línea, así como otros dispositivos que facilitan o inhiben la creatividad.

## EL COLOR

Los efectos del color producen un resultado puramente físico primero por la belleza y segundo por las cualidades que este presenta, así lo plantea Kandinsky (1988, Pág. 14)

El color, está ligado a las sensaciones que el ser humano presenta según el contexto en el que desarrolla su cotidianidad, de esta manera se puede explicar la asociación no sólo sobre el sentido de la vista sino también sobre los demás sentidos.

En el estudio que realizamos, observamos que para los niños y las niñas el color jugaba un papel fundamental en las creaciones que se realizaban en la sala de computadores, para ellos éste era un espacio diferente que estimulaba su aprendizaje al proponer múltiples opciones, empleándolo para darle riqueza y plenitud a sus producciones.

Teniendo conocimiento de las herramientas del programa informático *Paint*, los niños y las niñas adquirieron un manejo práctico de éstas y de los colores, propiciando creaciones que les permitían plasmar a través del computador lo que ellos sentían y querían. Para ellos el color se convertía, en un elemento indispensable para las elaboraciones artísticas pues consideraban que le daba belleza al dibujo afirmando que quedaba mas lindo y cuando por algún motivo

en el programa *Paint* la barra de colores no se encontraba la pedían o aprendían a buscarla en la barra de menú.

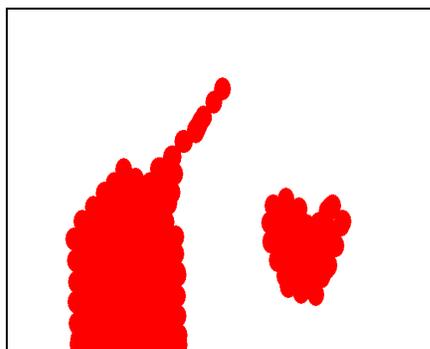
Es el caso de Verónica una niña de primero quien trabajó en un computador que no tenía la barra de herramientas y con la ayuda de la investigadora aprendió con facilidad la ruta para seleccionar los colores en el menú “modificar colores”

*Verónica: profe veni, mira, donde están los colores, no están ahhhhhhhhhhhhhhhhhhhh no así no me gusta es que necesito el rojo”*

*Investigadora: ¿y por que el rojo?*

*Verónica: pues profe por que es un color muy bonito y pues el dibujo tiene que ser con rojo sino no se ve bonito.*

(Notas de diario de campo, sala de informática,9: 10 a.m. 8 de abril de 2008)



Verónica 8 de abril del 2008  
Dibujo # 76

El manejo del color en *Paint* es fundamental ya que le permite al niño y la niña darle vida a sus dibujos a través de un juego de colores que se puede lograr al utilizar las herramientas o por accidente, al querer borrar o querer cambiar algo del dibujo. Uno de los primeros pasos cuando comenzamos a trabajar con el

programa *Paint* fue explicar a los niños y las niñas las herramientas que lo componen, y la barra de colores hizo parte de dicha explicación.

Al tener conocimiento sobre la función de la barra de colores y al saber manipularla, la visión de los niños y las niñas frente a sus creaciones cambia, el interés y la curiosidad inicial pasan a un segundo plano por la intencionalidad del color que le impregnan a sus dibujos de acuerdo a lo que quieren expresar o comunicar, pero esto no hace que la experimentación y el asombro ante sus elaboraciones se pierda.

Kandinsky (1988, Pág.15) nos recuerda que a medida que el ser humano se desarrolla aumenta el número de cualidades que atribuye a los objetos y los seres, cuando se alcanza un alto nivel de sensibilidad, los seres adquieren un valor interior, así mismo ocurre con el color, el cual produce un efecto superficial que puede penetrar provocando una vibración anímica que llega al alma.

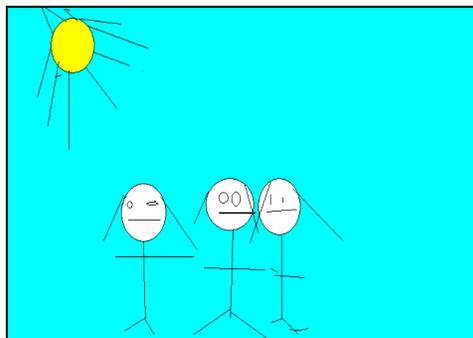
Es así como las expresiones artísticas ofrecen al niño y a la niña la posibilidad de poner en evidencia eso que los preocupa o atormenta. A través del dibujo la maestra podrá inferir situaciones por las que puedan estar atravesando sus estudiantes.

Por ejemplo, Daniela es una niña que en repetidas ocasiones narra la historia de su tío, al hacerlo se nota triste y angustiada. El estado anímico de la niña y

su melancolía, donde tiene siempre presente la situación de su tío, la lleva a utilizar colores que hacen que esas emociones sean mas fuertes, por ejemplo el color negro de las celdas dibujadas por la niña (ver el dibujo # 121 Daniela ), El color, en este caso le refuerza este sentimiento doloroso.

Pero así como Daniela recuerda a su tío, otros sentimientos de alegría y felicidad invaden a los demás niños y niñas y en sus creaciones se puede observar emociones fuertes ligadas a momentos gratos.

Obsérvese en el siguiente dibujo de Juan David, de primero quién en una actividad libre dibujó a las investigadoras y llamó a cada una para que observara su dibujo y lo lindo que le había quedado, manifestando alegría por que nosotras le estábamos enseñando a usar el computador.



Juan David, Agosto 19 de 2008  
Dibujo # 77

La asociación entre el sentimiento y los colores como lo manifiesta Kandinsky (1988) es insuficiente como explicación, no basta para comprender el efecto del

color sobre la psique, el color es un medio para ejercer una influencia directa sobre el alma, “el artista es la mano que mediante una u otra tecla, hace vibrar adecuadamente el alma humana” (Kandinsky 1988, Pág. 16) Esto es lo que ocurre con los niños y las niñas, cuando elaboran sus creaciones, juegan con sus sentimientos los cuales según el contexto son gratos o tristes, ellos como creadores simplemente plasman una imagen que habla sin palabras de los que ellos son y para ello utilizan la armonía de los colores, “los cuales deben fundarse únicamente en el principio del contacto adecuado con el alma humana, es decir en lo que se llama principio de la necesidad” (Kandinsky 1988, Pág. 16).

Cuando el color entra hacer parte de las creaciones artísticas y desarrolla un papel importante en ellas, la forma, aquella estructura que se da con o sin intención, también tiene su propio lenguaje, “puede existir independientemente como representación del objeto o como delimitación abstracta de un espacio o una superficie” (Pág. 17). Entre ambos existe una relación inevitable, asimismo una está enmarcada sobre la otra en la medida que el color o la forma puede ocasionar variaciones en las elaboraciones de los niños y las niñas.

## LA FORMA

Read (1954) define la forma como la “armonía de las partes que se convierte en un aspecto visible” (Pág. 20) para los sujetos que observan las creaciones producidas, en este caso por los niños y las niñas.

La forma no alude a algo específico, más bien habla de todos aquellos aspectos que existen de manera independiente como representación de un objeto o como delimitación abstracta de un espacio. Existen formas que tienen características y colores propios que han sido definidos de acuerdo a una convención socialmente construida, como el sol amarillo y un corazón rojo y otras que poseen un color que es característico e invariable en la realidad; no obstante se pudo observar variaciones en algunas creaciones, pues como se mencionó con anterioridad el principio de la necesidad habla por si solo cuando el niño o la niña sienten placer al realizar una creación, y como autores tienen libertad de plasmar con autonomía dando colores bajo sus propios criterios.

A continuación presentamos el ejemplo de Darwin un niño de primero que se caracteriza por innovar en la utilización de los colores ligado a las formas con una determinada intencionalidad.

Investigadora: *Darwin, ¿Qué estás dibujando?*  
 Darwin: *Una montaña.*  
 Investigadora: *¿Con qué la estás dibujando?*  
 Darwin: *No sé ya se me olvidó, señala la pantalla.*  
 Investigadora: *Son las líneas.*  
 Darwin: *Si, son las líneas.*  
 Investigadora: *¿Y por qué quisiste dibujar montañas?*  
 Darwin: *Porque a mí me gustan las montañas verdes, de colores.*  
 Investigadora: *¿Y tú has visto montañas de colores?*  
 Darwin: *No, pero yo las pinto así también.*  
 Investigadora: *¿Y dónde has visto montañas?*  
 Darwin: *Por mi casa, en el balcón ahí veo montañas por allá, por allá, por allá.*  
 Investigadora: *¿Y de qué color son?*  
 Darwin: *Verdes.*  
 Investigadora: *¿Y ésta? (Le señala una que él había dibujado)*  
 Darwin: *Azul.*  
 Investigadora: *¿Por qué la dibujaste azul?*  
 Darwin: *No ves que tengo mucha imaginación y la quise así azul. (Se ríe)*

(Diario de campo, sala de informática, 8:00 a.m. agosto 19 de 2008)



Darwin, agosto 19 de 2008

Dibujo # 78

Al momento de observar un dibujo elaborado por un niño o una niña, se pueden ver diferentes formas que se interrelacionan en distintas combinaciones, es

entonces cuando en un dibujo se evidencian diversos objetos (reales o abstractos) colocados allí con una intención y en donde la mezcla del color produce múltiples apreciaciones al observador, creando una expresión artística.



Miguel Ángel abril 17 de 2008

Dibujo # 79

En ocasiones estas producciones son reducidas a la forma geométrica pero no pierden ese sentido de comunicación o como dice Kandinsky (1998) ese sonido interno que la hace identificable por tener particularidad única a su creador.

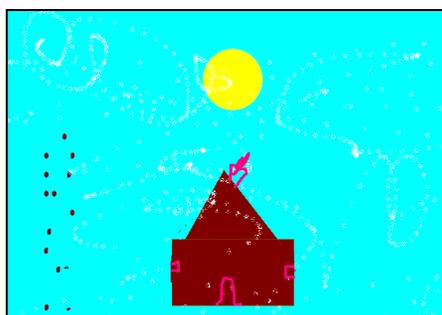
Aunque la forma no sea más que la delimitación de una superficie, Kandinsky (1988, pág. 18) expresa que “toda forma tiene un contenido interno” puede resultar extraño encontrar expresividad en un dibujo en el cual solo se observen líneas, pero precisamente su caracterización interna hace que la armonía de las partes mencionada por Read, sobre significado, pueda permanecer real,

abstracta o como se desee, lo relevante es que el niño y la niña expresan su creatividad a través de cada una de las formas escogidas para su elaboración.

En las representaciones gráficas que realizan los niños y las niñas observamos dos tendencias que son recurrentes en sus elaboraciones y que en ocasiones eran combinadas de acuerdo a la intencionalidad:

- Dibujos realistas: se caracterizan por representar objetos cotidianos que a la vista son entendibles, prescindiendo de explicaciones adicionales. La mayoría de éstas elaboraciones se presentan en la escuela primaria, escenario pedagógico en el que la literalidad marca la pauta al momento de desarrollar actividades de dibujo, llevando a los niños y a las niñas a un pensamiento convergente del que se espera un producto esquematizado que se acerque a lo convencional.

Se presentan algunos ejemplos de lo mencionado



Silvana, abril 8 de 2008

Dibujo # 80

- Dibujos abstractos: se caracterizan por una representación que se aleja de lo convencional, en la que los símbolos empleados reflejan diferentes apreciaciones del producto; éste apartado será ampliado más adelante.



Fabio, Septiembre 16 de 2008

Dibujo # 81

## **LA LINEA**

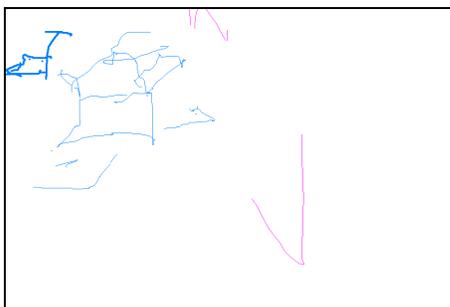
Cada una de las producciones realizadas, está compuesta por una infinidad de líneas que se comunican entre si y a su vez transmiten al observador proyecciones y/o miradas diferentes sobre ellas.

Basta solo con unir dos líneas para tener de esta forma una composición, inicialmente todo parte de la exploración, los niños y las niñas entrelazaban una con otra de manera especial y curiosa.

El dibujo está elaborado generalmente por líneas rectas, curvas, oblicuas, todas con una intención de comunicación, la línea es uno de los métodos de las

representaciones del arte, cada una de ellas representa el contorno de siluetas, de figuras, de aquello que el niño y la niña desea plasmar en el papel y dibujar en el programa informático *Paint*.

Durante el periodo de exploración el cual se denominó “mi primer encuentro con *Paint*” en el que se hace referencia en la categoría “Programa informático *Paint*”, los niños y las niñas realizaban trazos siguiendo su instinto de experimentación, su mano deslizaba el *Mouse* y como por arte de magia aparecía en la pantalla una raya que se desplazaba por todo el monitor. Cada una de esas líneas se convertía en un movimiento propio “danzando en la página con una alegría independiente” (Read 1954, pág. 30) que generaba en ellos incertidumbre y a la vez deseo de ir mas allá, explorando aquello que les ofrecíamos y que para algunos era innovador.



Santiago, marzo 2 de 2008

Dibujo # 82

Read (1954) expresa que “la línea en sí es nerviosa y sensible, es rápida e instintiva en vez de ser continua” (Read 1954, Pág. 31) en este sentido cada que un niño o una niña creaba su obra se le observaba borrando pues consideraba que estaba “mal hecha” (palabras de Laura, niña de primero). En la medida que adquirían conocimiento sobre el programa informático *Paint* y dominaban el *Mouse*, las líneas se fueron profundizando y eran más precisas, entonces el dibujo comenzó a tener cuerpo y asimismo significado para ellos y ellas en la medida en que sus dibujos representaban algo propio y a la par era reconocible al observador, claro que la variedad de creaciones tenía voz propia y particularidades exclusivas de los niños y las niñas.

El color, la línea y la forma entonces le dan vida a los dibujos, los cuales se caracterizan en muchos casos por tener un elemento de asombro, es decir, un resultado que nadie se espera, ni siquiera el mismo creador o creadora, es a esto lo que se le denomina accidentes creativos.

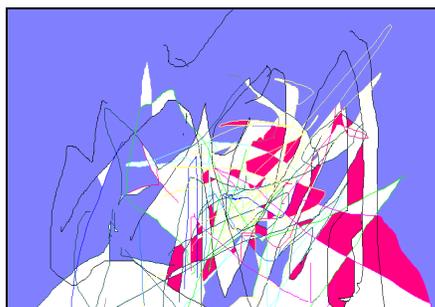
## **ACCIDENTES CREATIVOS**

Este tipo de trabajos, son creaciones que los niños y las niñas comienzan a realizar con un objetivo sobre lo que desean obtener, durante la realización del procedimiento ocurren eventos inesperados como dar clic en una herramienta o color diferente al deseado y realizar movimientos involuntarios lo que repercute

en el producto final al que empiezan a darle color, forma, toques personales y figuras que salen de su imaginación, empezando a construir una obra que conscientemente no sería tan fácil de realizar, luego de ver esto el niño y la niña comienzan a jugar con los elementos que brinda el programa.



Andrés y Camilo, Septiembre 9 de 2008  
Dibujo # 83



Yinet Paola, 27 de marzo de 2008  
Dibujo # 84

Durante el proceso se realizaron diferentes actividades enfocadas a perfeccionar la manipulación del programa *Paint*, cada una de las instrucciones que se daban eran recibidas con atención, en varias ocasiones utilizamos

modelos para que ellos siguieran un patrón, en otras dejábamos volar su imaginación, lo inesperado de esto era observar cómo los niños y las niñas disfrutaban más realizando creaciones abstractas que realistas, la mezcla de colores les permitía disfrutar de una libertad de expresión, mezclarlos, no respetar la norma de la línea, manipular el *Mouse* por todo el espacio, les proporcionaba seguridad en ellos mismos pues era la forma de sus sentimientos.

## **CREACIONES ABSTRACTAS**

Las creaciones abstractas enfatizan los aspectos cromáticos, formales y estructurales, resaltando “su valor y fuerza expresiva, sin tratar de imitar modelos o formas naturales”. (Carrassat. 2004)

El arte abstracto deja de considerar justificada la necesidad de la representación figurativa y tiende a sustituirla por un lenguaje visual autónomo, dotado de sus propias significaciones.

Muchos niños y niñas optaron por realizar creaciones bajo esta categoría de arte, sin embargo cada una de ellas tenía un significado cuando se preguntaba por lo que allí había plasmado.

En el siguiente ejemplo se muestra cómo Lorena realizó una combinación de formas y colores el cual le recordaba a su mamá y lo manifestó de la siguiente manera:

Investigadora: ¿Qué hiciste?

Lorena: ahh una cosa

Investigadora ¿Qué cosa?

Lorena Un cuadro muy bonito

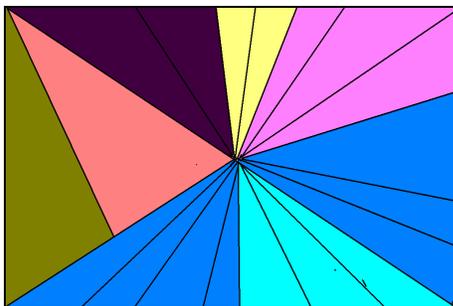
Investigadora ¿Cómo se llama tu cuadro?

Lorena Lucero como mi mamá

Investigadora Y por qué lo hiciste así

Lorena Ahhh porque mi mamá es muy alegre como mi cuadro que se le voy a dar a ella.

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:20 a.m., octubre 1 de 2008)



“El lucero”

Lorena, octubre 1 de 2008

Dibujo # 85

Carrassat (2004) manifiesta que el lenguaje transmitido en esta clase de elaboraciones exalta la fuerza del color y desembocan en la llamada abstracción lírica o informalismo, que da lugar a las diferentes abstracciones geométricas y constructivas, el tema tratado en estas producciones es la expresión misma de la emoción pictórica del artista, individual e inmediata.

Los dibujos infantiles en su generalidad contienen símbolos primarios que significan objetos pensados, que pueden o no ser realista como ya mencionamos, simplemente pueden ser trazos con una intencionalidad.

“El empleo creativo de símbolos por parte de los niños y las niñas brindan nuevas esperanzas de que algún día se pueda resolver el enigma de la habilidad artística infantil” (Gardner, 1993. Pág. 133.) Los símbolos cumplen una función importante en el arte, hablan de aquello que no es fácil expresar y que es necesario representar a través de algo, es por eso que el arte como ya se manifestó anteriormente, en todas sus dimensiones permite al sujeto hablar de su ser interior, y lo abstracto va más allá de lo que se puede expresar ya que dentro de si mismo encierra un enigma que debe ser descifrado, por ello nuestros niños y niñas son realmente artistas tiene un mundo creado por ellos mismos y en sus creaciones se observó lo complejo que éste es, muchos colores, muchas formas, mucho o poco espacio, todo con una intención, ya sea divertirse o expresarse.



Juan David, octubre 13 de 2008

Dibujo # 86

Investigadora: ¿Qué es eso Juan?

Juan David: aaaaaaaaaa una cosa, pero no la puede ver hasta que termine

Investigadora: bueno cuando termines me llamas.

Al terminar me llama y me cuenta:

Juan David: esto es una obra de arte, así como la que vimos, muchas rayas de muchos colores, pero en el fondo hay una pelota y por eso se ve la pelota, pero los colores la hacen ver bacanísima, pero hay que mirarla bien sino no la ve.

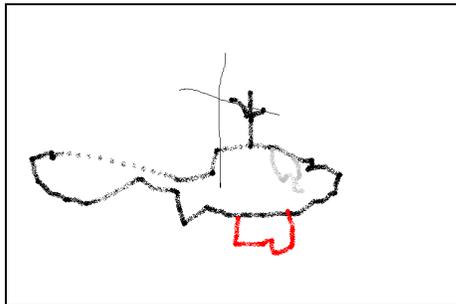
(Diario de campo, sala de informática, 8: 20 a.m. octubre 13 de 2008)

El significado que el niño y la niña le da a sus creaciones parte de su imaginación, aunque hay ocasiones en que parte del contexto que se desarrollan, podemos decir que entremezclan sentimientos y combinan sus deseos con el fin de que el resultado final satisfaga sus necesidades personales.

Entre los cinco y los siete años de edad, los niños y las niñas logran una notable expresividad, Gardner (1993, Pág.149) habla de las combinaciones que suelen aparecer mientras el niño y la niña realiza una creación, canta mientras

dibuja, baila mientras canta, relata historias al tiempo que efectúa diferentes actividades, algunas de estas combinaciones fueron evidentes para nosotras cuando desarrollábamos nuestras planeaciones, fue frecuente observar al niño y la niña narrando cada uno de los pasos de su dibujo y ver como dan otro rumbo a las mismas cuando se equivocan.

Gardner (1988) expresa que en este periodo comienza una etapa que se llama sinestesia, tiempo en el cual el niño y la niña efectúan “fáciles traducciones entre distintos sistemas sensoriales, en que los colores pueden evocar sonidos y los sonidos pueden evocar colores” (Pág. 149), entonces cada uno de los movimientos que se realizan con la mano son cantos abiertos y necesidad de expresión libre.



Esteven, octubre 1 de 2008

Dibujo # 87

Investigadora: ¿Qué estás dibujando?

Esteven: Un helicóptero, a mi me gustan mucho los helicópteros porque mi papá me llevo al aeropuerto y yo vi muchos de esos, que tiene una cosa que los hace volar muy rápido, más rápido que los aviones por eso me gustan más.

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:15 am, octubre 1 de 2008)

Teniendo en cuenta el proceso y el avance que tuvieron los niños y las niñas, estamos de acuerdo con Gardner cuando expresa que en este periodo se da un florecimiento de las aptitudes artísticas, se pasa de dibujar aquellas figuras que enmarcan nuestra vida, por ejemplo, los dibujos animados, la figura humana, se observa que los dibujos acogen otras formas, otras texturas, otras maneras de lenguaje, el niño y la niña aprovechan cada uno de los espacios en que pueden ser artistas y expresarse libremente.

Si pensáramos en la pregunta formulada en el capítulo doce del libro *Arte, mente y cerebro* de Gardner ¿es el niño de cinco, seis y siete años un pequeño artista? Una sola respuesta habría a esta pregunta, si tenemos en cuenta el desarrollo, las temáticas y el proceso de cada uno de los niños y las niñas durante el tiempo de la práctica, podríamos afirmar que ellos realmente son artistas en el sentido de que no se limitan para expresarse, aprovechan cada uno de los elementos que tienen para crear, ponen en manifiesto sus deseos y sentimientos, van más allá de lo que el contexto les permite, crean su propio mundo, son protagonistas de él, no son egoístas, comparten sus conocimientos y aman su libertad.

Durante el periodo comprendido entre los cinco y los siete años, como lo manifiesta Gardner (Pág. 150) se da el periodo de *oro del desarrollo artístico*, una etapa que debe extenderse con ayuda de los docentes y los padres de familia, ya que tenemos la responsabilidad de animar y fortalecer dicho desarrollo artístico.

#### 4.4 SEMIOSIS DEL DIBUJO

Las producciones artísticas que realizan los niños y las niñas deben ser asumidas desde una perspectiva analítica de carácter simbólico, pues todo lo que ellos hacen tiene significado. Teniendo en cuenta que no existen formas esquemáticas precisas para analizar el dibujo infantil, sino que su interpretación debe partir de los símbolos característicos que lo determinan y el contexto cultural en el que los sujetos activos en el aprendizaje se desenvuelven. Es por esto que se justifica la necesidad de reflexionar la obra de arte desde el plano de la semiótica, permitiendo que los significados se movilicen en su universo representativo e interactúen de manera activa con el espectador.

Desde un punto de vista semiótico, el espectador, en tanto sujeto activo, interactúa con el objeto, en este caso con el dibujo, desplegando su conocimiento cotidiano para descubrir las relaciones y significados que la obra conjuga y quiere transmitir, sus lenguajes implícitos y explícitos, sus niveles de simbolización y la forma como éstos se conectan con el mundo de las representaciones culturales. Si queremos extraer un significado debemos leer e interpretar de una manera múltiple, pues el arte se confirma en lo diverso.

El arte es un proceso de comunicación, en el que la experiencia estética se evidencia como una actividad de interacción, a través de la cual el hombre se

vincula al mundo de los significados, por mediación de alusiones artísticas, naturales o sociales que estimulan su accionar perceptivo, dicha experiencia se constituye en la base principal de una relación comunicativa. El arte es un lenguaje, asociándolo con lo que plantea Nelson Goodman (1976) la pintura no es una lengua, no obstante, para leer analíticamente un cuadro es necesario entrar en sus límites lingüísticos y geométricos, es decir, penetrar ese espacio epistemológico que produce lo que el cuadro significa y cómo lo significa.

La mirada y el sentido que se le da al arte nos traslada al campo de las mediaciones contextuales, posibilitando que la obra transforme su existencia en el accionar de la representación, y en esta medida amplíe sus posibilidades de significar como acontecimiento cultural. De allí el hecho que la experiencia estética, en tanto proceso interactivo, se asuma en un plano de reflexión constante de las múltiples maneras de representar y significar la realidad, lo que permite superar la consideración de los signos como medios de comunicación o un código a descifrar, para considerarlos como modos de pensar, un idioma nuevo a interpretar.

Hay que ir más allá de lo visible, desde lo gráfico, estructurando un acercamiento a la obra que no obedece sólo a lo visible, sino a aquello que es invisible para muchos. Se debe entonces realizar una interpretación analítica a partir de los signos que integran la obra como totalidad, llegando así a la

significación de la globalidad mediante su interpretación visualizada y verbalizada. La relación sónica que se establece permite traspasar lo no dicho por el artista, pero que se manifiesta en la obra, en sus propiedades y relaciones, caracterizadas en sus sistemas de representación.

Lo estético se entiende como una experiencia de conocimiento que se condensa en manifestaciones recurrentes que cautivan al artista en el acto de creación, las mismas que posteriormente convocan al espectador para que trascienda el hecho plástico y recree su propio contexto de interpretación. Desde la valoración de la obra de arte como texto de interlocución y evento comunicativo, es necesario reconocer, que en el momento en que la obra entra en contacto con el espectador adquiere innumerables posibilidades semióticas y de representación, que extienden la capacidad de simbolización.

Las formas artísticas comunican en la medida en que su capacidad mental de asimilación refiera a la construcción de correlatos de la cultura y propicien nuevos significados, no necesariamente coherentes entre sí, que potencien la sensibilidad del sujeto para traspasar los límites de la obra como mera forma, en la medida en que el espectador se enfrenta con la complejidad del objeto estético, se valida la contextualización desde la cual brotará el nuevo texto de la obra, sus conexiones en el escenario de las representaciones y la garantía de permanecer activa en el mundo social, gracias a su eficacia simbólica.

En cada obra de arte, el significado brota, se impone y configura su propia lógica, reflejando el modelo de un universo que por su condición plurisignificativa, necesita infinidad de interpretaciones. Los símbolos de la obra vista y analizada se articulan desde la interpretación de sus elementos expresivos y a lo que a nivel textual producen, resultado de este proceso, cobra solidez como imagen plenamente significativa, en la medida en que el acto de significar, implica la construcción de realidades nuevas, sobre la base de las ya preconcebidas.

## **EL DIBUJO COMO UN LENGUAJE**

Las representaciones gráficas de los niños y las niñas son manifestaciones simbólicas de esquemas mentales y expresivos del ser a través de signos. En este proceso se presentan de forma simultánea lo que Martínez (2004, Pág. 54) considera como funciones sintáctica, semántica y pragmática.

Para el análisis que se realiza a continuación, primero se observaron cuidadosamente los dibujos de los niños y las niñas para tener una visión teórica y llevar a cabo el análisis semiótico de algunas producciones iconográficas realizadas por ellos, a partir de los planteamientos de Martínez (2004), quien le da una mirada holística al dibujo en la infancia como un

lenguaje y por ende como un sistema vivo, actual e irreductible, cuyos procesos tienen la imagen como material conceptual y emocional.

Los dibujos que se observarán fueron extraídos del conjunto de trabajos llevados a cabo durante la experiencia de práctica. Para dar claridad, nos centramos en los trabajos de Manuela, niña de siete años de edad y alumna del grado primero, los cuales fueron el objeto de estudio.

La función sintáctica se refiere a la codificación, es decir, a la manera como se articula el mensaje a través del dibujo. Abarca las reglas que estructuran el significado y la organización de los elementos. En este aspecto se deben considerar la presencia de planos, que son las particularidades estructurales que se dan y precisan el logro de adquisiciones, tales planos son el formal y el informal.

En el siguiente dibujo observamos trazos gráficos sin diferenciación y que no presentan una expresión realmente articulada, esto es lo que la autora citada considera como plano informal. En los dibujos realizados en computador se ve que este plano se presenta por el afianzamiento motor que se hace necesario para manipular con precisión el *Mouse* y que pueden ser generados por la exploración que realizan los niños y las niñas de éstas.



Manuela, marzo 11 de 2008  
Dibujo # 88

Manuela se ubicó ante la pantalla y trazó de forma explorativa, por eso es que se ven líneas montadas en otras, pues al hacer la manipulación del *Mouse* utilizando la herramienta lápiz hizo una rotación de éste de un lado al otro: derecha-izquierda, arriba-abajo, buscando la aparición de una figura, con la intención de obtener una forma definida. Sin embargo se ven asimismo algunos reflejos toscos no figurativos de la realidad, teniendo en cuenta que aunque intentó expresar algo aún no hay profundidad en su representación.

No se diferencian planos del dibujo a nivel espacial, ya que todos los trazos se reducen al centro de la pantalla, sobreponiendo unos trazos sobre otros.

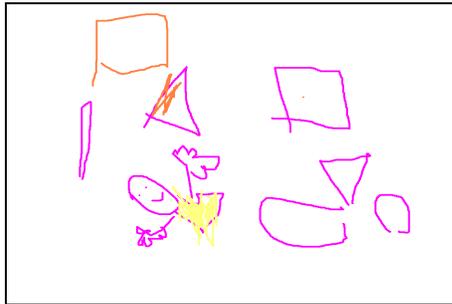
Martínez también habla de un plano formal, en el que abarca el origen de aquellas primeras estructuras de representación, y que presentan más elaboración y mayor complejidad.



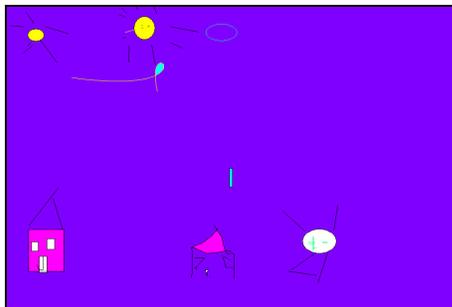
Manuela, Abril 16 de 2008  
Dibujo # 89

En este dibujo se percibe con claridad este plano, en el cual Manuela realizó trazos más intencionados, además hay mayor manejo espacial, dándose el reconocimiento de algunos elementos de la línea horizonte: el sol se encuentra en un extremo de la parte superior y la niña pertenece al ámbito de la tierra y allí está ubicada. Además tiene claro lo que está graficando, pues al preguntársele qué está dibujando responde: *Me estoy dibujando a mí misma*, y en el dibujo se puede observar el modelo de la figura humana.

Para reforzar esta explicación se pone otro ejemplo muy claro, estos dos dibujos que vemos a continuación son de otra niña: Manuela Yiceth, de preescolar, los cuales también representan los planos formal e informal de la función sintáctica que propone Martínez:



Manuela Yiceth, Marzo 13 de 2008  
Dibujo # 90



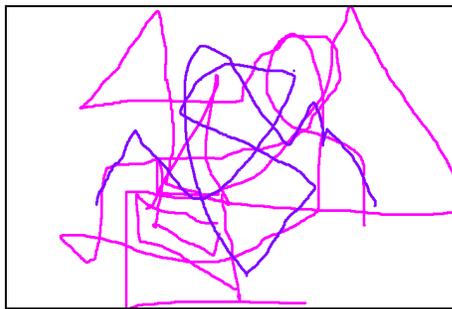
Manuela Yiceth, Abril 24 de 2008  
Dibujo # 91

En el dibujo # 90, se dan trazos sin mayor coordinación; y en el dibujo # 91, ya hay intención de dibujar un paisaje más configurado.

La función semántica abarca los contenidos que propician la expresión y que llevan a la caracterización de un significado, delimitado éste a partir de unas leyes establecidas. Por ejemplo, una línea en un dibujo puede expresar una realidad significativa de un objeto que se quiere dar a conocer, este caso se da cuando se quiere dibujar por ejemplo una baldosa ya que se utilizan cuatro líneas que representan un cuadrado, o si se quiere dibujar una escalera se

trazan dos líneas paralelas entre sí y en el medio varias perpendiculares a ellas, paralelas asimismo entre sí.

Esta función tiene cuatro niveles que la determinan: nivel de incidencia, nivel ideográfico, nivel sígnico y nivel icónico.



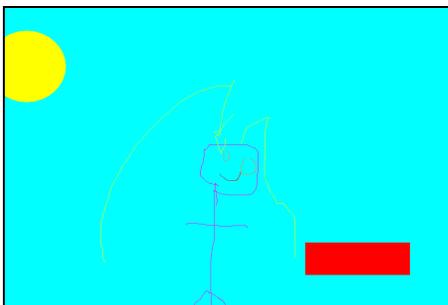
Manuela, Marzo 25 de 2008  
Dibujo # 92

En este gráfico se presenta el nivel de incidencia, en el que muchos dibujos se realizan por accidente, pues se dan confusiones entre las habilidades motoras y perceptivas sin llegar a establecer una relación entre lo que se dibuja y lo que se expresa.

Manuela realizó líneas desordenadas, demostrando que aunque haya tenido o no una intencionalidad de lo que iba a hacer no buscaba mayor significación, sino que representó realidades abstractas.

El nivel ideográfico y el nivel sígnico proponen la existencia de una mayor conciencia de lo que se realiza y mayor control motor y perceptivo de los

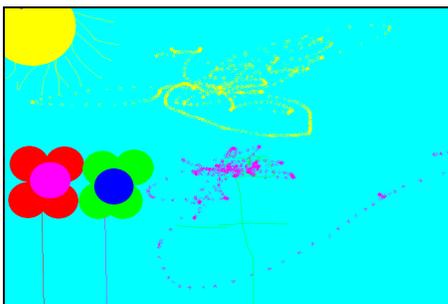
grafismos; dándose la presencia de construcciones gráficas más estructuradas, se controlan más los trazos y se tiene un sentido más representativo.



Manuela, Mayo 6 de 2008  
Dibujo # 93

En este dibujo es evidente la relación entre líneas, formas y colores pudiéndose interaccionar con cualquier aspecto de la realidad reflejada.

En el nivel icónico se articulan intencionadamente los símbolos gráficos figurativos. Se relacionan los componentes de la representación como unidades conjuntas y de significación precisa.



Manuela, Abril 22 de 2008  
Dibujo # 94

Ahora los trazos son totalmente definidos, queriendo buscar conscientemente la representación de la realidad: un paisaje, sus elementos son convencionales y simbolizan armonía. Los trazos que se realizan dan la siguiente significación: un sol, unas flores, nubes, todos con los colores que se caracterizan en la cotidianidad.

La función pragmática es la que determina la finalidad comunicativa, es la intención con la que el niño o la niña hace su dibujo. Es el verdadero mensaje que se transmite.

En este aspecto se centra la atención en la contextualización de las producciones artísticas de los niños y las niñas, en la medida en que éstas tienen o no una intencionalidad verbalizadora, o se realizan para satisfacer deseos y necesidades interiores.



Manuela, Mayo 13 de 2008  
Dibujo # 95

En la elaboración de este dibujo se les dio a los niños y las niñas una consigna para su realización: *después de observar detalladamente la plantilla modelo de un “payaso” hecha por una investigadora, se deberá dibujar lo mismo en el computador, utilizando las herramientas aprendidas con anterioridad.*

En el dibujo realizado por Manuela hay una relación directa entre lo pedido por las investigadoras y la forma práctica como ella lo hizo, pues utilizó las mismas herramientas, agregándole además el fondo de color azul, para hacerlo en todo momento estuvo mirando la muestra y corrigiendo cuando se equivocaba.

Al finalizar expresó:

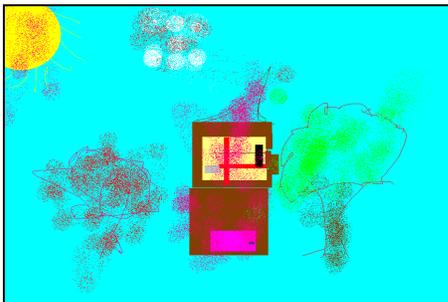
Ya terminé, me quedó igual, quiero ponerle el nombre.

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:50 a.m., mayo 13 de 2008).

Ella pidió la aprobación para escribir y al decirle que podía hacerle lo que ella deseaba, escribió: EL PAYASO PINPIN MANUELA RAMOS.

Se le preguntó entonces por qué le escribe esto y dice que se parece al payaso que le canta la profe y que le quiere poner su nombre.

Otro modelo a partir del cual se puede explicar la función pragmática es:



Manuela, Abril 8 de 2008  
Dibujo # 96

En este dibujo se observa una casa, un árbol, una flor, un sol, una nube, todo sobre un fondo azul. Se realiza después de la lectura del cuento Hansel y Gretel, y al indagar sobre qué contiene esta producción la niña dijo:

*Esa es la casa donde Hansel y Gretel entraron y donde estaba la bruja y la casa era de chocolate, entonces ellos quisieron comer un poquito y ella los encarceló, pero ellos se liberaron y quedaron felices.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 9:00 a.m. abril 8 de 2008).

Respecto al relato que hizo la niña de su dibujo, se ve que lo que dijo es lo que ya había plasmado en él, dando a conocer lo que piensa y siente a partir de lo que ha escuchado, además teniendo como intención comunicativa la expresión de lo que entendió del cuento.

En los ejemplos expuestos como caracterización de las funciones semióticas del dibujo infantil, se ven diferentes procesos de representación y es evidente la diversidad que presentan sin tener en cuenta los momentos en que se dan, es decir, no depende de un periodo cronológico para su presencia, tanto en la

edad del niño y la niña como en el proceso que se dio en la investigación realizada. Aspecto que sí se hace presente en el proceso de adquisición de las herramientas informáticas del programa *Paint*.

## **EMERGENCIAS SIMBÓLICAS A PARTIR DE LA RELACIÓN CON EL ENTORNO**

Las emergencias simbólicas se refieren a la manera en que se utiliza alguna señal o algún medio para representar algo que se quiere comunicar o expresar hacia otros y que no necesariamente en todo momento tiene equivalencia icónica.

### **a). BÚSQUEDA DE LA REPRESENTACIÓN**

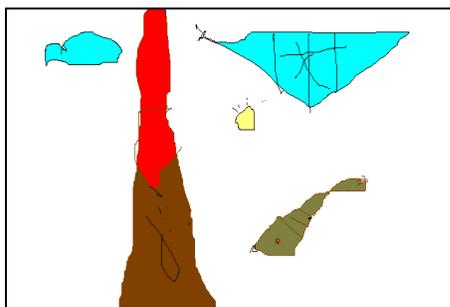
La obra de arte motivada por la relación del artista con su entorno, constituye un texto interpretativo de la realidad, a partir del cual es posible ampliar y construir nuevos correlatos sociales y culturales del hecho estético y sus significados.

Cuando los niños y las niñas dibujan ponen en evidencia su relación y comprensión del mundo que los rodea asignando significados a sus símbolos de acuerdo a las experiencias y el conocimiento construido acerca de los objetos y situaciones.

*Uyyyyyyyy mira la figura que hice, es un, pez marino, de viento, vea voy a hacer el remolino y lo voy a quitar, (quitar es cortarlo)... uyyyyyy mira un rectangular, vea pues cómo hago magia, uy se metieron en un volcán acá está la lava vea, ayyyy un caballito de mar.*

*José, del grado primero.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8: a.m., septiembre 16 de 2008)



José, septiembre 16 de 2008  
Dibujo # 97

Este dibujo fue realizado por Jose, del grado primero, después de hacerlo dijo:

*Por ahí sale la lava para arriba y vuelve y baja.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:00 a.m. septiembre 16 de 2008).

Luego dijo:

*Vea profe en las noticias dijeron que uno no puede vivir cerca de un volcán porque es muy caliente y para que no salga la lava le echan hielo.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:00 a.m. septiembre 16 de 2008).

En lo expresado por el niño se ve que él va haciendo aparecer el grafismo a partir de lo que comunica. Por ejemplo, plantea que se metieron en un volcán y

que ahí está la lava, por lo tanto él realiza una expresión literal elaborando un dibujo gráfico.

Otro ejemplo es este:

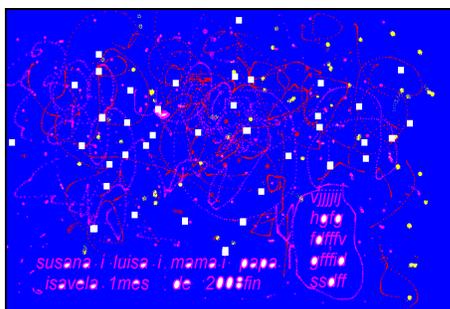
*Susana: mira profe, estamos en el mes del amor y la amistad... estoy haciendo una carta para toda mi familia porque yo los quiero mucho, mire dice los nombres de mi familia.*

*- y ¿cuántos son en tu casa?*

*- son 5, yo tengo 4 hermanitos.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:15 a.m. septiembre 16 de 2008)

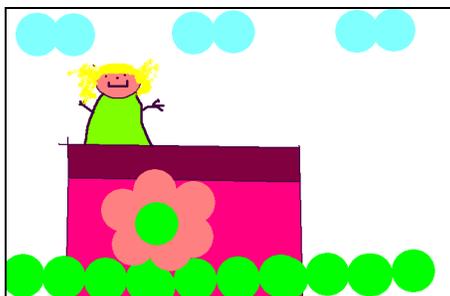
Este es el dibujo de Susana.



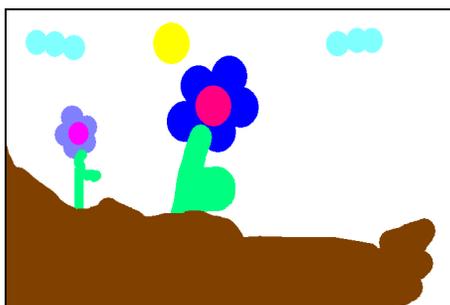
Susana, septiembre 16 de 2008  
Dibujo # 98

Es importante anotar en este apartado uno de los aspectos a los que se refiere Luisa María Martínez, cuando habla de la fidelidad del niño y la niña a sus propios términos gráficos y que se evidencia en la mayoría de sus producciones cuando dibujan flores con la herramienta pincel, pues se ha convertido en un

símbolo representativo e indispensable en muchos de los dibujos que realizan, constituyéndose en complemento de las creaciones o adornos de las mismas.



Silvana, Agosto 19 de 2008  
Dibujo # 99



Sara, agosto 19 de 2008  
Dibujo #100

En estos dos dibujos las flores emergen como formas simbólicas de representar algo vivo e importante, en las que el color según los niños y las niñas se emplea para que se vean más bonitas y coloridas como están en el campo, convirtiéndose en un esquema que representa algo alegre y familiar, evidenciando armonía y felicidad.

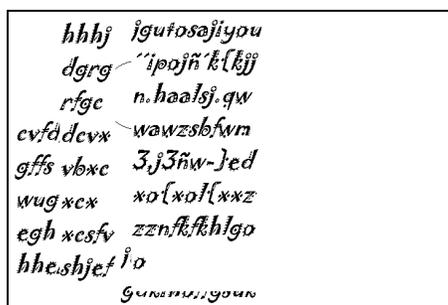
Según la autora, la repetición rítmica y los esquemas gráficos que Lowenfeld categorizó en la etapa esquemática, tienen un origen profundo vinculado a la búsqueda intuitiva de una emergencia simbólica que da un orden formal al componente estético. Las niñas y los niños que incorporan estos elementos a sus creaciones lo hacen con la intención de embellecer sus producciones asignando marcas personales que las caracterizan, como son las flores.

#### **b). ARTE, LENGUAJE Y ESCRITURA**

Este proceso se liga a la emergencia simbólica, pero se orienta fundamentalmente al pre lenguaje y a la pre escritura. Cuando los niños y las niñas dibujan casi siempre tienen muy claro que al hacerlo transmiten un mensaje, es decir, nos demuestran que cuando miramos el arte infantil estamos enfrentados ante un lenguaje y una escritura desde, por y para la imagen, pues no se hace necesaria la presencia de letras o grafías para que se entienda el mensaje, sino que la palabra es el medio para conocer qué es lo que se quiere transmitir.

Como lo plantea Martínez (2004) “en el dibujo de los niños se funden escritura y lenguaje en un único sistema semiológico que encuentra el sentido en las reglas implícitas que gobiernan las estructuras y sus interrelaciones”. (Pág. 42)

Pero esto no es un hecho definitivo, pues los niños y las niñas muchas veces aprovecharon las posibilidades que les brindó el programa informático *Paint* para escribir, aunque aún no hubieran adquirido un modelo convencional para hacerlo, pues se pueden encontrar en el proceso, queriendo sólo escribir o acompañando sus dibujos con grafías, así:

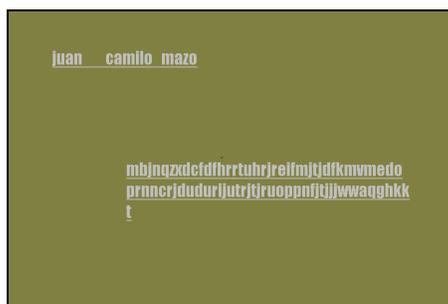


Nayeli, mayo 6 de 2008  
 Dibujo # 101

Nayeli dijo que escribió lo siguiente:

*Yo estaba en un castillo y que estaba con mi mamá y con mi papá y con una amiguita.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 9:20 a.m. Mayo 6 de 2008)



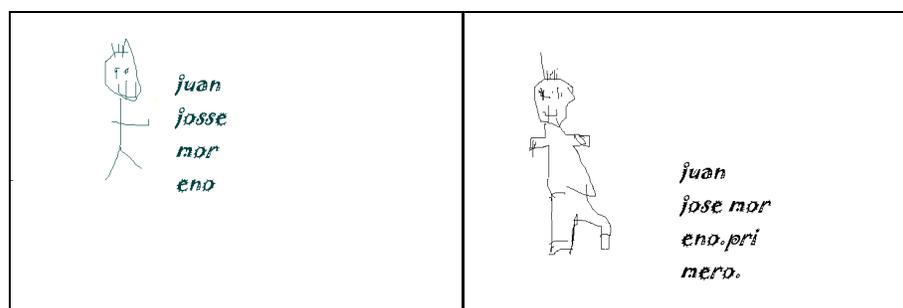
Camilo, abril 15 de 2008  
 Dibujo # 102

Al preguntarle a Camilo qué escribió, respondió:

*No dice nada porque está en inglés.*

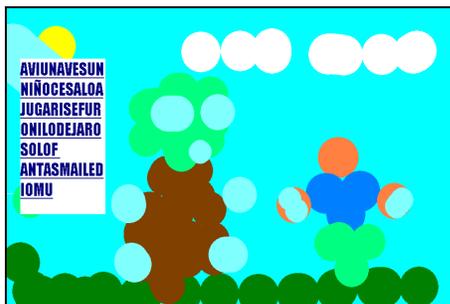
(Notas de diario de campo, sala de informática, 9:30 a.m., abril 15 de 2008)

En el anterior ejemplo se observa cómo en las actividades algunos niños y niñas sólo escribían, más no hacían dibujos, ambos queriendo expresar el mismo concepto.



Dibujos # 103, 104

En estos dos dibujos realizados el 6 de mayo por el mismo niño, Juan José del grado primero, se ve que acompaña los gráficos de la figura humana con su nombre, queriendo reafirmar que la persona que aparece allí es él mismo, haciendo una reincidencia simbólica, donde hay dos elementos constitutivos: el grafismo y la figuración simbólica.



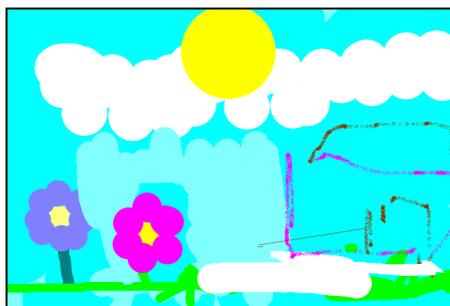
Juan Pablo, octubre 14 de 2008  
Dibujo # 105

En este dibujo Juan Pablo, de primero hizo tanto el gráfico como la escritura de un relato corto:

*Había una vez un niño que estaba jugando con los amiguitos y lo dejaron solo y le dio mucho miedo y se le apareció un fantasma.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:30 a.m., octubre 14 de 2008)

Algunos niños y niñas manifestaban asimismo la necesidad de escribir con letras lo que dibujaban o lo que pensaban, pues no se sentían satisfechos sólo con los dibujos que hacían, un ejemplo de esto es el caso de Sara Manuela del grado primero, quien no se sentía complacida sólo con dibujar, pues consideraba que así no le entendían.



Sara Manuela, Septiembre 16 de 2008  
Dibujo # 106

Sara Manuela primero realizó su dibujo y expresó lo que hizo, así:

*Mira profe, estoy haciendo un dibujo super, ven míralo, hice una casa con flores y con el paisaje.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8: 20 a.m., Septiembre 16 de 2008)

Después de esta expresión se dio un diálogo con la investigadora:

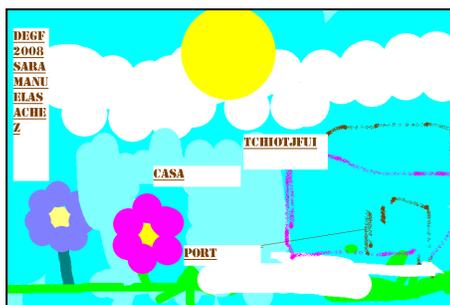
Sara Manuela: *¿Puedo escribir las partes de la casa para que se sepa qué es?*

Investigadora: *¿Y si no tiene los nombres no se qué es?*

Sara Manuela: *Más o menos porque usted no hace lo mismo, y también para que se vea bonito.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:30 a.m., Septiembre 16 de 2008)

Sara Manuela continuó en su trabajo nombrando cada uno de los elementos que aparecen en el dibujo.



Sara Manuela septiembre 16 de 2008

Dibujo # 107

Así quedó el dibujo, a partir del que la niña dijo:

Sara Manuela: *Ya, le escribí los nombres.*

Investigadora: *¿Ya si se entiende?*

Sara Manuela: *Si*

Investigadora: *¿Qué tiene de diferente?*

Sara Manuela: *Que se sepan los nombres pues es muy importante.*

Sara Manuela: *Vea profe, ya se entiende porque tiene su nombre.*

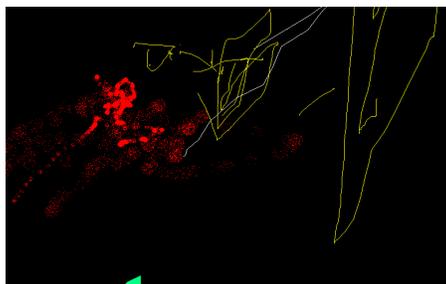
(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:30 a.m., septiembre 16 de 2008)

### c). EXPRESIÓN Y SIGNIFICACIÓN SIMBÓLICA:

Los niños y las niñas cuando emprenden la acción de dibujar y expresarse gráficamente lo hacen de forma denotativa, es decir, que lo que se realiza tiene un significado común a simple vista; o connotativa, lo que implica asumir múltiples interpretaciones sobre algo. Esto se da dependiendo de la intencionalidad comunicativa que tiene el niño o la niña al momento de hacer su producción. Lo que queda claro es que todo dibujo infantil remite a la significación de símbolos a partir de lo que cada uno quiere.

Se pueden dar varios ejemplos sobre esto:

El 30 de octubre de 2007, Pablo, del grado preescolar, realizando actividades de exploración en *Paint* hizo el siguiente dibujo:



Pablo, octubre 30 de 2007  
Dibujo # 108

Respecto a este dibujo su autor dice:

*Hice una vaca (realizado con aerógrafo color rojo) y unos truenos (lápiz color amarillo) en una noche oscura (fondo color negro)*  
(Notas de diario de campo, sala de informática, 9:00 a.m., Octubre 30 de 2007)

Ante este dibujo no todas las personas le damos el significado que le dio Pablo, para él es una cosa, pero para otros puede ser algo totalmente distinto, esto se refiere a lo connotativo, pues nos invita a pensar y a ir más allá de lo que se ve.

A continuación se exponen algunos significados que personas de diferente edad le han atribuido al dibujo realizado por Pablo:

*Lo rojo (trazos hechos con aerógrafo) es un dragón botando llamas con muchos punticos rojos, pero allá muy lejos como si se estuviera perdiendo, estas rayas no las entiendo (trazos con lápiz color amarillo), creo que lo hizo negro para que se refleje más lo rojo.*

*Melissa, estudiante de bachillerato.*

*Esto se parece a una espada (trazos amarillos), y esto acá se parece a un tiburón hundido en el agua y se ve la aleta (parte verde), esto se parece a un muñeco gritando (lo rojo), y acá hay un sombrero y hay un diamante.*

*Juan David, alumno de primero*

*Son puntitos (rojo) con una bola y dos patitas, acá hay como una U, hay puras rayas y esto es una bajadita aquí (señala los trazos amarillos).*

*Juan Esteban, alumno de primero*

Cuando los niños y las niñas tienen un conocimiento previo sobre algo, pueden simbolizar lo que entienden, aspecto que se observó el 22 de mayo de 2008 cuando se les narró un cuento sobre la noche y halloween y después de escucharlo Juan Pablo dibujó lo siguiente, demostrando lo que entendió sobre el cuento:



Juan Pablo, mayo 22 de 2008  
Dibujo # 109



Juan Pablo, mayo 22 de 2008  
Dibujo # 110

Respecto al dibujo se indagó lo siguiente:

Investigadora: *¿Qué hiciste?*

Estuvo un rato prolongado pensando.

Juan Pablo: *¿Cómo es que es?*

Juan Pablo: *¡Ah!, es un vampiro como el cuento.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8: 30 a.m., mayo 22 de 2008)

El niño expresó el deseo de ponerle el nombre, aunque no sabía cómo, después de dársele la explicación de cómo utilizar la herramienta texto escribió: vapiroasu, para él vampiro. En este ejemplo se establece una relación entre el símbolo y su significación, pues se emplea un ejemplo de lo escuchado para pasar a lo gráfico.

Se debe tener en cuenta que en la infancia se tiene la posibilidad de considerar como vivo y real muchas cosas y de esta manera emplear símbolos para expresarlo, el 16 de septiembre de 2008 a partir de un dibujo y de la conversación dada entre dos niños de preescolar y la intervención de una investigadora se presentó una situación por el estilo:

Isabel Delgado: *¡Oh!, dibujé una galaxia (Ver dibujo # 111)*

Investigadora: *¿Por qué?*

Isabel: *Porque me gusta vivir en la galaxia.*

Jose Alejandro: *Eso no existe, allá se ahoga.*

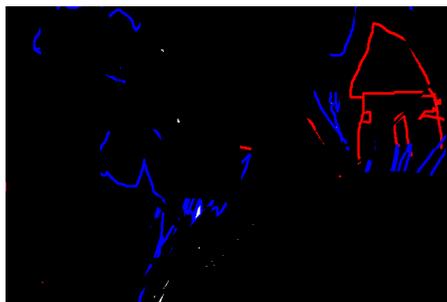
Isabel: *No, pues me pongo un casco.*

Jose Alejandro: *Pues no te reconocen, es que estamos en el planeta Tierra y eso no existe.*

Isabel: *Si mijo, es del cielo y más allá.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:30 a.m., septiembre 16 de 2008)

El niño y la niña estuvieron dando sus apreciaciones sobre el dibujo, en ningún momento se pusieron de acuerdo, demostrando que pueden tener diferentes puntos de vista de una misma situación.



“Galaxia”  
Isabel, septiembre 16 de 2008  
Dibujo # 111

En este ejemplo se evidencia el aspecto connotativo del dibujo.

Los niños y las niñas pueden a través de sus propias vivencias cotidianas y sus saberes previos crear relatos, tanto a través de la narración como a través del grafismo, mediados por símbolos propios.

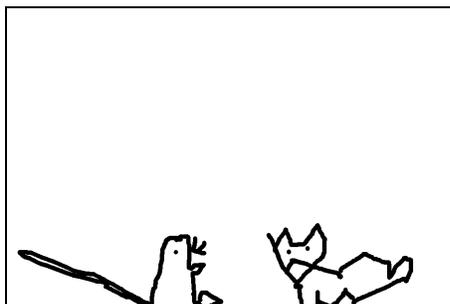
Juan Pablo se inventó una corta historia, así:

*EL GATO Y EL RATÓN:*

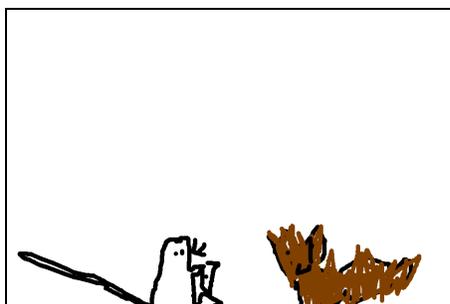
*Había una vez un gato que le quitaba el quesito al ratón.*

(Notas de diario de campo, salón de clase, 9:15 a.m., abril 8 de 2008)

Después de inventarse esta historia la graficó en *Paint*, primero sin color, y luego coloreando el gato, obteniendo así dos productos con diferencias sutiles:



Juan Pablo, abril 8 de 2008  
Dibujo # 112



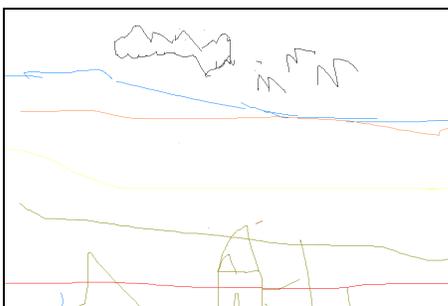
Juan Pablo, abril 8 de 2008  
Dibujo # 113

Deisy, una niña de primero también hizo su representación simbólica:

***LA BRUJA CAZADORA DE NIÑOS:***

“Estos niños entran a la casa llena de dulces, la bruja les abre y los encierra porque se los va a comer, es que la bruja se come a los niños, y el niño la empuja con una escoba y ahí mismo se van para la casa y ya”.

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:00 a.m., abril 8 de 2008)



Deisy, abril 8 de 2008  
Dibujo # 114

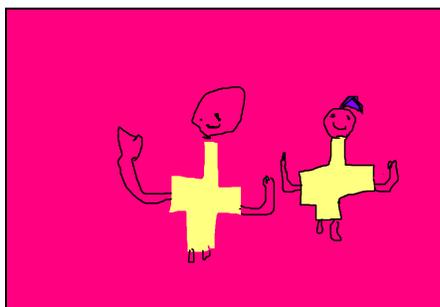
Se han observado algunos ejemplos que reflejan el aspecto connotativo del dibujo, a continuación exponemos varios en los cuales se entiende lo que hicieron a simple vista y en los que no hubo necesidad de indagar mayores cosas para saber lo que se quería plasmar.



John Stiven, Octubre 14 de 2008.  
Dibujo # 115



Kevin, abril 8 de 2008  
Dibujo # 116



Sebastián, abril 2 de 2008  
Dibujo # 117

## 4.5 INTERACCIÓN COMUNICATIVA

La interacción comunicativa en el ámbito escolar se concibe como un proceso de organización discursiva en el que estudiantes y maestros actúan a través de diferentes lenguajes que incluyen lo corporal, escritural, lingüístico, emocional y verbal mediante una recíproca participación. El lenguaje permite la comunicación y ésta a su vez como acto cotidiano, facilita la socialización con aquellas personas y situaciones que a diario comparten o están presentes en nuestras experiencias de vida.

En el campo de la educación la comunicación transversaliza cada acontecimiento y encuentro no sólo académico sino de toda índole, dando cabida a la interacción educativa y a la formación de un contexto en el aula, el cual de acuerdo a Coll (2008), se construye a partir de la interacción establecida entre los participantes: profesores y estudiantes mediante las actividades desarrolladas con el propósito de lograr los objetivos propuestos.

La comunicación se da por la necesidad sentida de relacionar, de querer transmitirles a los demás, ideas, sentimientos y experiencias de vida acaecidas en los diferentes contextos en los que se desarrollan los niños y las niñas; dándose una interacción que compone información con características de significación polisémica. Los actos discursivos que se dan entre los pequeños se relacionan con

aspectos de sus vidas a nivel personal, familiar y social, dando lugar a expresiones significativas individuales.

El acto de dibujar supone para los infantes un espacio que brinda la oportunidad para compartir esas ideas, sentimientos y apreciaciones singulares haciendo uso de la expresión para dar lugar a esta situación natural.

Los ejemplos extraídos de las conversaciones sostenidas y escuchadas a los pequeños durante las actividades de dibujo desarrolladas en la sala de informática y en otros espacios de la institución, han permitido clasificar la comunicación en tipos de acuerdo a la información contenida en los diálogos.

## **COMUNICACIÓN A PARTIR DE LA EMOCIÓN Y EL ASOMBRO**

El dibujo en el programa informático *Paint* se concebía como una experiencia nueva para algunos de los niños y las niñas, quienes en sus primeras aproximaciones y exploraciones artísticas respondían a la emoción que los resultados gráficos les proporcionaban, empleando la verbalización como una necesidad por compartir con los demás el asombro que dicha práctica generaba en cada uno. Para muchos de ellos era la primera vez que tenían un *Mouse* en su mano y los impactaba el hecho que al moverlo pudieran reflejar líneas, colores y formas en la pantalla, estas sensaciones las ponían en común al instante a sus compañeros y profesoras, lo que los animaba y motivaba a continuar con el trabajo y a querer aprender más.

El programa informático *Paint* induce entonces a la comunicación proponiendo a los niños y a las niñas experiencias novedosas, llenas de creatividad y magia que a ellos mismos sorprenden durante el desarrollo del trabajo.

A continuación se presentan algunos ejemplos que dan cuenta de la emoción que sienten los niños y las niñas en la sala de informática durante la experiencia proporcionada y que los lleva a manifestarle a los demás compañeros lo que van descubriendo:

En una de las sesiones estábamos trabajando con los niños de preescolar y de repente Daniela comenzó a decir con euforia:

*“¡Valentina mira lo que hice con este ratoncito...y como le quito esto... ayyy Valen mira, mirá, Dios ahora como le mermo, mira Valen lo que le hice a esto...!”*

*(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:30 a.m, 13 de marzo de 2008)*

Otro ejemplo es el caso de Joseph también de preescolar que siempre se muestra ansioso por visitar la sala de informática y cuando está dibujando allí manifiesta alegría y emoción frente a los dibujos que realiza, estas expresiones no sólo son de tipo verbal sino que mediante su corporalidad se puede apreciar el agrado y la sublimación que esta actividad le provoca.

*“Después de haber comenzado a realizar el dibujo Joseph grita: “¡profe veni, veni, mira lo que hice uyyyyyyyyy mira, no que vacaneria que tal ah? hice rayitas ve muchas rayitas, hay mira como queda, uy...es como magia...cierto? este ratón uauu!”*

*Joseph es un niño que demuestra mucho interés por dibujar en el computador y experimentar y hacer movimientos rápidos y repetitivos con*

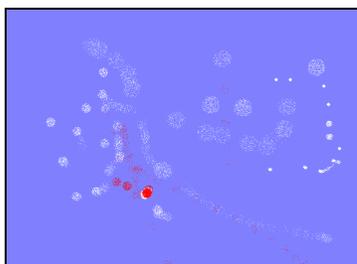
*la misma herramienta después que la aprende, se divierte con el trabajo que realiza”*

(Notas del diario de campo, sala de informática, 10: 20 a.m. marzo 6 de 2008)

Otro de los niños que demuestra emoción por descubrir lo que produce el *Mouse* es José de primero, que además de recrear cada obra con historias imaginadas se asombra a si mismo con las invenciones que logra a partir del manejo del *Mouse* y el empleo de las herramientas, la siguiente es una evidencia de lo expresado por el niño mientras dibujaba en el computador:

*“Si, si, si, estoy haciendo magia uuuuu vea, vea lo que salió, figuritas, hay mira profe, mira lo que sale cuando hago esto (está pintando con aerosol) vea pro, vea, ay no que bueno, que bueno, a yo quiero hacer un turbo, un carro con dos motores, a no con tres turbos pa que ande más, ¿si o no? porque con tres anda más cierto pro...”*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10: 00 a.m abril 8 de 2008)



José, 8 de abril de 2008

Dibujo # 118

Vemos como la comunicación gráfica que se da en cada uno de los niños y las niñas está vinculada a los sentimientos que la misma obra produce en ellos, y que les permite advertir las posibilidades creativas con las que cuentan y de las que se pueden servir para dibujar. Se indica también que en este caso la comunicación no se prefigura de manera anticipada a la obra, pues es la misma obra la que va dando los elementos para interactuar con ella y con los demás a partir de la comunicación.

Cabe anotar que este aspecto se evidenció en mayor proporción cuando los niños y las niñas realizaban experimentación con las herramientas y con ellas obtenían creaciones abstractas.

### ***COMUNICACIÓN DEL PROCEDIMIENTO***

Cuando los niños y las niñas dibujan teniendo una intención previa a la creación que realizarán dejan clara la representación mental que tienen de lo que van creando y quieren figurar, con este propósito gráfico aparece también una intención comunicativa que permite contar paso a paso el procedimiento seguido para obtener el resultado.

En este proceso además se presencia un dominio de las herramientas del programa, que no sólo les posibilita a los niños y las niñas “desligarse” de lo que van dibujando para poner su atención en el receptor que escucha lo que van narrando, sino que también le imprime una riqueza verbal a la obra. El aprendizaje, el dominio de las herramientas y la experimentación de formas del programa informático *Paint* proporcionan autonomía, confianza y seguridad frente a la capacidad de crear, desarrollando habilidades para realizar obras admirables que pueden impactar a los espectadores y que motiva a comunicar la forma en que se obtiene el resultado.

Es el caso de Juan camilo, de preescolar, que mientras dibuja va contando cada movimiento y paso que sigue para obtener lo que quiere hacer, dándole participación a la persona que lo observa con preguntas que en últimas no le interesa sean resueltas pues ya conoce la respuesta. A continuación se presenta el ejemplo mencionado:

Juan Camilo: “Uyy hice un ojito, voy a hacer una gallina, mira la crin

Investigadora: ¿la crin?

Juan Camilo: A no, no digo la cresta.

Investigadora. ¿Y qué es eso?

Juan Camilo: No se, pero eso tienen las gallinas en la cabeza, el ojo, le voy a hacer los huevitos a la gallina, vea cojo este circulito y ya, ¡hay como así que amarillo! Voy a poner el borra más grande porque mira está más pequeño que ésta (señala la figura predeterminada cuadrado) y ahora en que pongo el huevito... ¡claro! ya sé, mira lo que hago... haaa pero me falta la colita vea pues, le hago así con el pincel si ve. Ahora voy a hacer la granja la granja es en donde viven los animales ¿cierto?

Investigadora: Sí Juan- hay pero como corro ese murito para hacer el techo vea es que ya lo hice pero se me riega la pintura, es que me quedó un huequito pero no se dónde voy a volver a hacer la línea y lo cierro..., (pasa un rato tratando de mover las barras laterales buscando la parte del dibujo sin unir) –luego dice:

Juan Camilo: ¡si lo hice!, ahora tengo que hacer una rayita para hacer el pasto, ayyy todo lo que he tenido que hacer para hacer la granja, ayy esta pintura está desobediente porque mira, mando al lápiz y se viene la pintura, no que desobediente.

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:15 a.m, octubre 14 de 2008)



Juan Camilo, octubre 14 de 2008

Dibujo # 119

Otro ejemplo que da muestra de la comunicación que establecen los niños y las niñas acerca del procedimiento que siguen para dibujar es el caso de Verónica una estudiante de primero que en una de las sesiones en la que se pidió dibujar algo relacionado con una obra de títeres presenciada momentos antes de ingresar a la sala de informática relató lo siguiente:

Verónica: Hay pro como es que hago eso, ¿cómo es que se llama?

Investigadora: ¿De qué me hablas?

Verónica: De eso donde salieron los títeres, la casa o yo no sé

Investigadora: Se llama teatrill

Verónica: Ah, bueno, vea pues, voy a hacer el teatrill, vea cojo el lápiz, ¿es así cierto?, era azul...

Verónica: Ahora las voy a dibujar, de que color era... Rosita, a si si ya me acorde, vea pues le voy a hacer la cabeza cogiendo el círculo, ahora los ojitos, la boca que era graaaande y el pelo vea era todo amarillo. ¿Profe cómo me está quedando?

Investigadora: Te está quedando muy bonito

Verónica: ahora le toca el turno a la negrita, ¿de qué color era el vestido?

Investigadora: Acuérdate... verónica: no me acuerdo

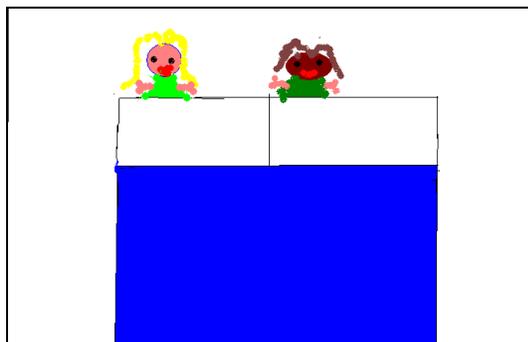
Investigadora: puedes hacerlo del color que quieras, pero el del títere era verde

Verónica: a si, si vea pues le hago la cabeza ahora el cuerpecito si ya sé con que con este (señala el aerógrafo), ayy pero si seré y las manos voy a coger la brochita y ahora el pelo, ya.

Investigadora: Vero te quedó muy lindo tu dibujo.

Verónica: gracias pro... guárdemelo...

(Notas de diario de campo, sala de informática, 9:15 a.m, agosto 19 de 2008)



Verónica, agosto 19 de 2008

Dibujo # 120

La intención comunicativa que se evidencia en estos diálogos se aleja de la resolución de oraciones sin sentido comunicativo ni significaciones propias, pues al estar mediadas por el lenguaje se convierten ya en un medio de relacionarse con otros seres humanos en un espacio social.

## **COMUNICACIÓN A PARTIR DEL SIGNIFICADO ATRIBUIDO AL CONTENIDO**

El arte infantil se convierte en una oportunidad de comunicación en la que los niños y las niñas transmiten emociones, sentimientos, interpretaciones y conocimientos acerca del mundo; el dibujo dilucida situaciones importantes e influyentes en la vida de cada uno de ellos; estos componentes atribuidos a la obra se vinculan a experiencias vividas en espacios de la vida personal, familiar y social, y en este sentido encontramos significados diversos desde cada ámbito.

### **a. Significado a partir de los sentimientos**

El arte se configura en una posibilidad de expresión, en una manifestación real de lo que se piensa y se siente, acciones que se pueden dar de forma simultánea; por esto se puede decir que las producciones artísticas y gráficas de los niños y las niñas no buscan transmitir o reflejar un mensaje que sea universal, pues lo que ellos o ellas pretenden es la estructuración de las experiencias significativas de su propia vida a través del acto expresivo y

comunicativo. La expresión en el arte es un tejido complejo en el que tanto el pensamiento como las emociones que genera o a la inversa, son procesos perceptivos indispensables en una codificación icónica; de manera que es sólo operando simultáneamente con la percepción, el pensamiento y el sentimiento como funciona la mente creadora. (Martínez, 2004, Pág. 33).

Teniendo en cuenta entonces que las representaciones iconográficas de los niños y las niñas llegan a ser el resultado de una construcción conciente de la realidad, pensada y sentida, se exponen a continuación algunos ejemplos en los que se evidencia cómo a través del arte ellos y ellas pueden dar a conocer situaciones personales de su vida cotidiana que tienen presente en todo momento y que están determinando de alguna manera sus comportamientos.

El primer caso trata la historia de Daniela, una niña de 5 años de edad, que cursa el nivel de preescolar.

Daniela se caracteriza por ser una niña que establece continuos diálogos con las personas que la rodean, contando casi siempre lo que pasa en su hogar; específicamente la manera como la afecta la situación que vive uno de los integrantes de su familia, su tío, quien se encuentra en prisión; este hecho conmueve a la pequeña por los lazos afectivos que tiene con él.

El siguiente es uno de los diálogos que se propiciaron en las actividades de intervención artística, realizada el 17 de abril de 2008, a través del cual Daniela permite un conocimiento mayor de su situación y evidencia la angustia que le está causando el problema familiar.

Investigadora: *¿Qué vas a dibujar?*

Daniela: *Yo tengo un tío que se llama Andrés y está en la cárcel, pero él no hizo nada, yo no sé que se hace allá, voy a dibujar la celda de mi tío Andrés (hizo la celda y dibujó las barras)...yo si soy boba, aquí no hay nadie, está vacía, que burra soy yo, ¿de dónde salió esta burra? (dibujó una figura humana al lado derecho de la celda)*

Investigadora: *¿Ese es tu tío Andrés?*

Daniela: *Noooo.... Ese es un muchacho que está en la cárcel aporriado, lo aporrió la policía, a mi tío Andrés le pegaron. Él iba con una moto, que era de un amigo de él y no la han entregado, allá la tienen, han hecho vueltas y vueltas y nada, el amigo se llama Roxi, pero no dijo nada por la moto. Yo estoy muy triste porque él me daba muchas cosas, monedas, nos montaba en la moto y ¡que cuca!*

*Él decía ¡hay amami!, él es grande pero así le decía a la mamá, no ve que se llama Andrés Felipe, y decía hay amá yo quiero salir de esta cárcel.*

*La primera vez lo sacaron al amanecer y salió como en 10 días y lo volvieron a coger. Él estaba ese día de pantaloneta blanca, que pesar él nos hacía reír, hacía maromas.*

*Voy a dibujar a mi tío Andrés por que me hace falta. (En la parte inferior de la hoja, dibujó a su tío Andrés sin celda y finalmente y sin dar explicaciones, coloreó todo su dibujo con crayola negra).*

(Notas de diario de campo, salón de clases de preescolar, 9: 10 a.m., abril 17 e 2008)



Daniela, abril 17 de 2008  
Dibujo # 121

La interacción comunicativa permite establecer contactos con los niños y las niñas más allá de lo que sus palabras expresan, permite reconocer gestos de agrado, desagrado, tristeza y alegría; establecer cercanía y conocer mundos y realidades personales que a diario viven y los afectan.

El acto de dibujar entonces se convierte en un espacio que le concede a los infantes la oportunidad para expresar sentimientos y acontecimientos vivenciados en otros momentos diferentes a la escuela, relatando sucesos que han sido significativos para ellos; otro caso es el de Esteban, un niño de preescolar que en ocasiones se muestra reacio a comenzar las actividades propuestas. Durante una de las sesiones en las que no quería realizar la actividad de representar un personaje empleando una sola figura de papel al preguntarle qué le ocurría dijo lo siguiente:

Investigadora: ¿qué te pasa?

*Esteban: "es que yo quiero morir"*

Investigadora: - ¿por qué estas diciendo eso?

*Esteban: "a mi papá lo mataron hace mil años, es que Toni el amigo de mi papá, mató al que mató al enano".*

Investigadora: ¿y quién es el enano?

*Esteban: "pues mi papá..."*

(Notas de diario de campo, salón de clases de preescolar, agosto 27 de 2008, 8:15 a.m)

Otra situación que describe claramente cómo el arte permite la expresión y manifestación de sentimientos se presenta en dos dibujos realizados en el programa informático *Paint* por Isabel de preescolar, en los que quiere demostrar el cariño que siente por su papá, haciendo las elaboraciones para él,

otorgándoles expresiones verbales de cariño que le dan una significación importante para ella hasta el punto de querer darlos a conocer a los demás con el objetivo de compartir su sentimiento y tener diversas apreciaciones frente al trabajo realizado.



Isabel, septiembre 16 de 2008  
Dibujo # 122

Primero hizo este dibujo, refiriéndose así:

*Aquí le escribo palabras lindas a mi papi, porque lo adoro y es lo más importante que yo tengo, ¿me quedó bonita cierto?*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:00 a.m. septiembre 16 de 2008).

Después quiso realizar otro dibujo, en el cual se concentró mucho y en un momento determinado llamó a una de las investigadoras que la acompañaban y se estableció el siguiente diálogo:

Isabel: *Ven, ven, ya terminé, guárdamelo por favor.*

Investigadora. *¿Qué dibujaste?*

Isabel: *Una carta para mi papá.*

Investigadora: *¿Por qué?*

Isabel: *Porque todo lo que es mío es para mi papá.*

Investigadora: *¿Por qué?*

Isabel: *Porque él no vive con migo y aquí le digo que lo quiero mucho.*

Isabel: *Dime por favor ¿Cuál es la fecha de hoy?*

Investigadora: *Septiembre 16, ¿Por qué?*

Isabel: *Es que quiero que él la recuerde por siempre.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:00 a.m. septiembre 16 de 2008)



Isabel, septiembre 16 de 2008  
Dibujo # 123

### ***b. Significado a partir de influencias socio-culturales***

El arte no sólo es la posibilidad de dar a conocer realidades internas del sujeto, permite además reflejar, dar significado, comprender y apropiarse del medio externo, de lo que se vive en contextos cercanos a los pequeños y que al mismo tiempo son producto de elaboraciones socialmente construidas.

Los medios de comunicación, por ejemplo ejercen una influencia determinante en el conocimiento que los niños y las niñas adquieren del medio y en el tipo de expresión que establecen con sus pares, el contacto generalizado con estos medios conlleva a masificaciones temáticas que confluyen en las interacciones escolares de los infantes.

A continuación se exponen ejemplos de conversaciones e interacciones comunicativas sostenidas entre los niños y las niñas mientras se realizaba una actividad de dibujo, la temática gira en torno a la televisión como un asunto de interés general y que ejerce influencia social sobre los pequeños:

*José un niño de primero pregunta a sus compañeros mientras realizábamos una actividad de dibujo con figuras geométricas:*

*José: ¿Quién se ha visto chiquilín? Levanten la mano (él mismo la levanta)*

*Maritza: noooo que bobito no es chiquilín es Chicken little*

*José: Si si yo me la vi es muy buena.*

*En ese momento todos comienzan a hablar de programas de televisión*

*Susana: ¿quién se ha visto Shrek?*

*José: yo, yo*

*Susana: aaaaa y a quién le gusta ver noticias, nooooo eso es muy aburrido*

*Investigadora: ¿qué te gusta ver entonces?*

*Susana: películas*

*Santiago: si a mi también me gustan las películas, yo me vi una súper vacana era de premoniciones y había una muchacha que sabía como se iba a morir la gente y le decía agáchese pero nada y pum le daban por detrás en la cabeza, y después un carro se volcaba y una explosión aaa mera vacanería. A mi me gustan esas películas.*

*Investigadora: ¿porqué esas?*

*Santiago: a pues porque son de miedo. Se queda en silencio un momento y luego dice: nooo uno estudiando todo el día como en España, no mejor me quedo amaneciendo acá.*

*Susana: yo un día amanecí en el trabajo de mi papá.*

*Investigadora: ¿en dónde trabaja tu papá?*

*Susana: en alpina.*

*Investigadora: ¿y porqué amaneciste allá?*

*Susana: Porque era un día muy especial.*

*(Notas de diario de campo, patio de la Institución 8:30 a.m, octubre 14 de 2008).*

El mismo día se presentó una situación similar con el grupo de preescolar; estábamos realizando una actividad de dibujo y Angie preguntó:

*Angie: ¿Quién se vio Shrek? Yo me vi las dos películas la de Caracol y la de RCN*

*Justin: a si yo me la vi en el 7*

*Brayan: a si yo también me la vi en el 8*

*Justin: oigan a este, disque en el 8 si caracol es en el 7, que mentiroso.*

*Brayan: a pues en mi casa es en el 8, si yo me la vi en el 8*

*Justin: noooo mijo eso no se lo cree nadie*

*Angie: ja por eso, oiga profe que la película se la vio en el 8 si caracol es en el 7*

*Brayan: ah, si yo me la vi a las 8.*

(Notas de diario de campo, patio de la Institución 10:15 a.m, octubre 14 de 2008).

Por lo anterior el lenguaje y la comunicación le permiten al individuo vincularse a la dinámica social y cultural, pensarla, sentirla y apropiarse de ella, consolidándose como un sujeto activo dentro de la misma que configura los espacios desde los cuales interactúa.

Las niñas y los niños reconocen en cada momento proporcionado una oportunidad para contar situaciones vividas en otros lugares como el barrio o la familia, dando a conocer interpretaciones del mundo y el modo en que se relacionan con temas familiares y sociales.

Es el caso de Manuela, una niña de primero que mientras dibuja cuenta hechos relevantes o emergentes de su familia, a continuación se expone un ejemplo de una conversación entablada con ella mientras dibujaba en la sala de informática:

Manuela: profe a mi me duelen los ojos y a veces no puedo ver bien con uno.

Investigadora: dile a tus papás que te lleven al médico

Manuela: Noo, no ve que estamos pelados

Investigadora: ¿pelados?

Manuela: Si, pues que no tenemos plata, es que vea mi papá tiene una revueltería, si el es el administrador, pero hay un asistente, uno que le ayuda que dice que le debe y él ya le pagó pero mi papá le sigue pagando siempre porque lo cree bobito será.

Investigadora: ¿y dónde queda la legumbrería?

Manuela: Es una revueltería... no, queda por allá en Manrique

Investigadora: ¿Y por qué está en otra barrio?

Manuela: Ah, yo no se yo creo que allá hay mas comercio, si... continúa diciendo: ve profe y mi mamá se va a viajar a Puerto Berrio dos meses y dos días, pues dos días... y dos meses

Investigadora: ¿En qué trabaja la mamá?

Manuela: Trabaja con productos de omnilife, es que a ella le daban ataques de epilepsia y con eso se alivió, eso ayuda a la gente a vivir mejor, claro.

Investigadora: ¿Y tú también tomas omnilife?

Manuela: Si, yo tomo la malteada de lumiplus

(Notas de diario de campo, sala de informática 8:40 a.m, marzo de 2008)

El hogar se refleja como un espacio importante en el que los niños y las niñas vivencian grandes situaciones y experimentan emociones que los acompañan a diferentes lugares y los lleva a compartir con los demás estos acontecimientos que se refieren a personas significativas para cada uno como son los papás, quienes además les permiten aprenden algunas de las nociones que perfeccionarán en la escuela y que son necesarias para vivir en sociedad.

### ***c. Significados a partir de lo académico***

En cada acontecimiento escolar se dan hechos repentinos que permiten a los niños y las niñas dar a conocer sus conocimientos sobre un tema u objeto específico del cual se esté hablando o representando. Los pequeños dan cuenta de sus conocimientos del mundo pues por su curiosidad innata y capacidad de aprendizaje han logrado construir en el transcurso de sus vidas significados y nociones acerca de los elementos que los rodean.

Es el caso de Juan camilo, un niño de preescolar, que se caracteriza por su habilidad no sólo para dibujar en el computador sino por su capacidad y facilidad para significar y simbolizar a partir de lo que conoce.

En una de las sesiones estábamos dibujando con pintura, para lo cual se hizo la aclaración de cuidar no sólo las mesas y material disponible sino también el uniforme de cada quien y el de los demás. Ante esta recomendación el niño agregó:

*Juan Camilo: y debemos cuidar también el cuerpo*

*Investigadora: claro que si*

*Juan Camilo: sí, no lo podemos ensuciar*

*Investigadora: ¿por qué?*

*Juan Camilo: Porque si uno ensucia el cuerpo, también ensucia el planeta porque si uno sale sucio a la tienda, a la calle cuando va a hacer vueltas o mandados pues va a contaminar el planeta tierra. Es lo mismo que la basura no se puede dejar tirada porque se contamina el planeta y eso es malo porque nos vamos a contaminar.*

*Investigadora: ¿Y qué es el planeta tierra?*

*Juan Camilo: Ay... pues profe... donde uno vive, es el tercer planeta.*

*Investigadora: ¿el tercero, entonces hay más?*

*Juan Camilo: Si yo creo*

*Investigadora: ¿Entonces si donde vivimos es el planeta, la casa es el planeta?*

*Juan camilo: siiiii, oye sino estaríamos yendo al espacio.*

*Investigadora: ¿Y qué es el espacio?*

*Juan Camilo: Donde hay estrellas, la luna... ya.*

(Notas de diario de campo, salón de clases, 7: 45 a.m, 24 de septiembre de 2008)

En otro momento; cuando el niño se encontraba realizando el dibujo de la gallina

( ver dibujo 119) se refirió a los siguientes conceptos:

Juan: - Mira la crin

Investigadora:- ¿la crin?

Juan: - A no, no digo la cresta.

Investigadora:-¿Y qué es eso?

Juan: No se pero eso tienen las gallinas en la cabeza  
 Investigadora: ¿y qué es entonces la crin?  
 Juan: eehh lo de los caballos.

Al terminar el dibujo agregó:

*Juan: mire profe se le ven las dos patitas*  
*Investigadora: ¿y por qué sólo tiene dos?*  
*Juan: porque es un animal de dos patas, pues hay otros de cuatro y otros de...hmmmm de nada ¿no tienen o que?*  
*Investigadora: ¿De qué animales hablas?*  
*Juan: De la serpiente, porque no se le ven, pero bueno, mire en la granja no hay de esos*  
*Investigadora: ¿Y qué es la granja?*  
*Juan: Es donde viven los animales*  
*Investigadora: ¿Entonces por qué no se ven de esos que mencionas?*  
*Juan: Aaa porque las granjas sólo son para animales que no hacen nada*  
*Investigadora: Y si no hacen nada ¿para qué los tienen allí?*  
*Juan: No ellos si hacen pero no son peligrosos, son domésticos*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8: 10, octubre 14 de 2008)

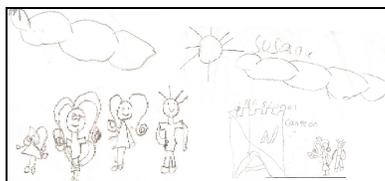
Por lo anterior podemos afirmar que los niños y las niñas demuestran ser seres de lenguaje, sensibles al medio, espontáneos y capaces de comunicar y transmitir con facilidad sus conocimientos, sentimientos y emociones en cada espacio dado dentro y fuera del ámbito escolar en los que encuentran una oportunidad de expresión y comunicación. El acto de dibujar en el computador supone para ellos la posibilidad de interactuar consigo mismos, con su dibujo y con las personas que los acompañan recreando o no con la palabra y el lenguaje no verbal lo que van elaborando y disponiendo de la posibilidad de externalizar y compartir lo que hacen a sus demás compañeros de acuerdo a la necesidad individual de cada quien.

Teniendo en cuenta esta afirmación anterior hemos encontrado dos características de comunicación a partir de la intención que siente el niño y la niña por expresarse o no, y conforme a la necesidad que plantea el dibujo para ser comprendido, las hemos adjudicado a la denominación de **verbalizadores** e **icónicos**, apoyadas en los planteamiento de Gardner (1993, Pág.139). La primera de ellas alude a los niños que precisan de la complementación verbal para dar a conocer sus obras y la segunda se refiere a aquellos que no requieren de la ilustración verbal y dejan que su dibujo hable por sí mismo.

A continuación se presentan algunos ejemplos retomados de los diarios de campo que dan cuenta de las clases mencionadas precedentemente:

*“Susana continúa siendo una niña muy espontánea y expresiva: “yo ya tengo la idea de lo que voy a hacer” y empezó a dibujar, no hubo necesidad de preguntarle qué había hecho pues mientras dibujaba iba narrando lo siguiente: “Como Nacional ganó por la noche tres goles, lo voy a dibujar con mi familia y yo tomándome una foto- mientras dibujaba estuvo hablando del equipo y del partido en general- “los del nacional odiamos a los rojos y si me consigo un novio del rojo me largo”  
En la parte inferior de la hoja y centrado, dibujó el escudo del Nacional, al lado izquierdo se dibujó a ella tomando una foto, \_cambiando la voz\_ “digan whisky, hay que boba quien va a decir eso si no hay nadie más, me toca dibujar a mi hermanito para poder tomarle la foto”*

(Diario de campo, salón de clase 7:40 a.m 8 de abril de 2008)



Susana 8 de abril de 2008

Dibujo # 124

Los niños y las niñas no sólo hablan de lo que hacen o dibujan, como se mencionó con anterioridad, incorporan además conversaciones referidas a sus vidas personales y familiares impregnando en las representaciones gráficas aspectos significativos y trascendentales de su vida cotidiana. Algunos ejemplos de esto son los siguientes:

*Manuela: dice: ¡“voy a dibujar una nubecita y una carita!” Empieza a contar cosas de su vida: “mi mamá me va a regalar un celular cuando sea grande, claro es que ella me dijo, pues por ahora no porque estoy pequeña pero cuando crezca si me lo da... aaayyyyyyy ¿no hay amarillo?”, se queda en silencio y luego pregunta: “¿usted qué le está pidiendo al niño Dios?”*

*Investigadora: paz y amor*

*Manuela: “hmmm yo también, pero quiero una muñeca...” comenzó a hablar de su dibujo diciendo: “mire la coronita, hay mire el moñito de la niña”, pregunta: ¿profe te gustan las películas de terror? A mí me encantan (inmediatamente levanta las manos y dice: “¡aaaahhhh vampiros!)*

*Después de decir que iba a dibujar al niño y de hacerlo dijo: “mire el niño está llorando”*

*Investigadora: ¿por qué?*

*Manuela: “porque no lo invitaron a la fiesta”*

*Investigadora; ¿a cuál?*

*Manuela: “a la de ella”, señala la muñeca; ella está cumpliendo seis años... yo cumplo años el seis de diciembre*

*Investigadora: ¿cuántos años cumples?*

*Manuela: “seis”*

*Investigadora: ¿y dónde está todo lo de la fiesta?*

*Manuela: “pues adentro... de la casa” (la señala); “voy a dibujar un regalo, míralo, ahora lo voy a colorear... aahh y también voy a hacer una bandera con las crayolas mejor”*

*Investigadora: ¿por qué con crayolas?*

*Manuela: “me gustan”*

*Investigadora: ¿y te gusta más dibujar acá en el papel con colores y crayolas o en el computador?*

*Manuela: en el computador, porque allá hago los dibujos más bonitos.*

*(Notas de diario de campo, auditorio de la institución, 11:10 a.m. noviembre 13 de 2007)*



Manuela, noviembre 13 de 2007  
Dibujo # 125

Según lo anterior, se puede decir que Susana y Manuela son niñas verbalizadoras (como lo propuso Gardner), pues relatan constantemente lo que van graficando, incluso ponen voces a los dibujos de su historia. Además y según el mismo autor, son niñas iniciadoras pues “no precisan más que un pequeño impulso para comenzar a trabajar con un medio estético y una vez después de haber empezado trabajan con fluidez y sin esfuerzo” (1993, Pág. 139).

Otro ejemplo de lo anterior es el caso de Joseph que mientras dibuja habla constantemente demostrando deseos por comunicar lo que hace:

*En la sala de computadores Joseph comenzó a dibujar y aunque manifestó que no sabía bien cómo hacerlo continuó dando lugar a su imaginación y comunicando oralmente lo que iba dibujando:*

*“estoy haciendo un carrote mirá profe, profe vení, mirá lo que hice –se muestra asombrado- mira toda la nieve huyyyyyy – grita: ¡nieve, a tirar nieve!-... profe mirá el camino, las huellas –ensaya movimientos voluntarios pero indefinidos con el Mouse- y dice hay me salió una letra, ya se voy a hacer un televisor” después de hacer el televisor dice “ayy le faltan los puntitos para prender y apagar, pero... ¿cómo los hago?”, se queda pensando y coge el lápiz, hace 4 puntos y dice: “están dando*

*muñequitos, ay los tengo que hacer”, luego le hizo muchas líneas rayándolo rápidamente y dijo: “está malo, el televisor se dañó”.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:00 a.m, 6 de marzo de 2008)



Joseph, marzo 6 de 2008  
Dibujo # 126

En ocasiones los niños y las niñas no precisan de las explicaciones verbales para ser comprendidos y comunicarse, pues sus representaciones pueden ser lo suficientemente explicativas y por si solas significan y dan cuenta del contenido expresado. En general este tipo de casos se evidencian en dibujos que se acercan a la iconicidad y que han traspasado el plano de lo abstracto. Un ejemplo de lo anterior es el siguiente:

*“Nos encontrábamos en una actividad en la que los niños y las niñas realizaban dibujo libre, noté que Leidy Yuliana dibuja y no narra lo que hace, cuando terminó le pregunté:*

*Investigadora: ¿Qué hiciste?*

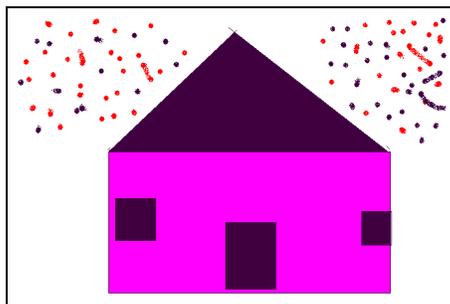
*Leidy: Mire –muestra su dibujo-*

*Investigadora: ¿Por qué lo hiciste?*

*Leidy: Porque si*

*Al preguntarle que hizo muestra su dibujo, ella sabe que él habla por sí sólo y no tiene necesidad de contar. Dibujó una casa con techo triangular, dos ventanas cuadradas y la puerta rectangular”.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 7:20 a.m, 17 de abril de 2008)



Leidy Yuliana, 17 de abril de 2008  
Dibujo # 127

Vemos dos situaciones diferentes y reales que dilucidan la función comunicativa que tiene el dibujo, en un sentido es complementadora de la palabra y en otra es la expresión misma que no necesita de un soporte verbal para ser comprendido como tal.

## **CONOCIMIENTOS PREVIOS**

Cuando hablamos del computador y del uso del programa informático *Paint*, nos encontramos con el conocimiento, la cercanía y familiaridad que tienen algunos de los niños y las niñas sobre el tema; para la gran mayoría se considera un elemento cotidiano del cual aprenden con facilidad porque no sólo lo ven como una herramienta de trabajo académico sino como una diversión que les propone experiencias agradables. Ellos demuestran una vez más que son seres flexibles, en constante cambio y con capacidad para adaptarse a las nuevas realidades sociales.

Estos aprendizajes significativos que han apropiado los infantes dentro o fuera de la institución, les permite comunicarse con facilidad pues el contacto directo y el conocimiento de los temas les proporciona elementos para entablar diálogos, complementar ideas y retroalimentar otros puntos de vista y experiencias; en este sentido el conocimiento previo se constituye en un punto central para el acto comunicativo.

Algunas de las conversaciones sostenidas con los pequeños durante las experiencias en la sala de computadores comprueban la afirmación anterior, que sostiene la interacción comunicativa que se establece entre docentes, estudiantes y en la que éstos toman participación activa, aportando en la construcción del conocimiento que se pretende enseñar.

Las siguientes son conversaciones que ejemplifican lo mencionado:

*Verónica: profe vea, voy a hacer un robot, primero le voy a hacer la cabeza*  
*Investigadora: ¿cómo piensas hacer esa cabeza, qué herramienta vas a utilizar?*  
*Verónica: aaaahhh pues voy a coger el círculo para hacer la cabeza jajaja, es que vea profe uno puede hacerla con eso o con el lápiz. (La niña intenta hacerla con la herramienta predeterminada círculo) hay que pereza este computador, tan lento prefiero el de mi tío.*  
*Investigadora: ¿qué tiene de diferente el de tu tío?*  
*Verónica: a pues no yo no sé, nada.*  
*Investigadora: ¿y por qué dices que es mejor el de tu tío?*  
*Verónica: ... (Se queda pensando) "pues porque está más nuevo, es más rápido, pues...es mejor... hay por Dios por qué lo borré, mirá pro. Ahora ¿cómo hago el triángulo?"*  
*Investigadora: recuerda que tienes varias opciones para hacerlo...*  
*Verónica: sí, sí profe, tranquila, tranquila que yo sé cómo, yo sé mucho, es que usted piensa que yo no sé.*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:15 a.m, 16 de septiembre de 2008).

En varias de las visitas a la sala de informática se pudo observar cómo los niños y las niñas ingresaban con facilidad y familiaridad a programas diferentes de los que empleamos en la investigación como juegos de carta blanca, como galletas, bombitas y otros programas o videos en Internet, demostrando una vez más sus contactos previos con la herramienta y la facilidad de aprendizaje y manejo de este medio tecnológico.

Los conocimientos adquiridos con prelación por los y las estudiantes permiten que se den interacciones comunicativas en las que se toma participación activa en la construcción del conocimiento, aportando ideas, generando confrontaciones y dudas que movilizan el pensamiento crítico, reflexivo y analítico en los y las estudiantes, dando cabida a que los docentes se cuestionen frente a la importancia de reconocer en los cambios y transformaciones culturales una oportunidad para elaborar saberes.

De acuerdo con lo anterior podríamos referirnos a lo que Bruner (1999, Pág.127) plantea con relación al lenguaje como medio de intercambio en el que se lleva a cabo la educación considerando que este no es neutral, pues permite obtener un punto de vista sobre el mundo y al mismo tiempo forjar el uso de la mente hacia el conocimiento y actuación en el mismo. Esta construcción de conocimiento queda reflejada en el siguiente ejemplo de una conversación dada en una de las sesiones de trabajo con los niños y las niñas del grado primero:

*Estábamos hablando acerca del programa informático Paint con los niños y las niñas, construyendo conceptos acerca de la forma en que se dibuja y de las posibilidades que ofrece el programa para tal fin, para lo cual entablamos un diálogo lanzando preguntas y obteniendo respuestas espontáneas sobre lo que los niños y las niñas piensan del programa; los comentarios fueron los siguientes:*

Investigadoras: ¿qué es el programa informático *Paint*?

Niños y niñas: en su generalidad respondieron que era un programa del computador que servía para dibujar.

Investigadoras: ¿Y con qué podemos dibujar?

Maritza: con el lápiz

Verónica: con el lápiz y con el pincel

Julián: sí, además con los colores

José: sirve para pintar y también cogiendo la A sirve para escribir

Investigadoras: ah, ¿entonces cogemos un lápiz y empezamos a dibujar en la pantalla?

Susana: noooooo uno coge el *Mouse* y va cogiendo las cosas para dibujar.

Investigadora: ¿entonces ponemos el *Mouse* encima de las herramientas que necesitamos?

Mateo: nooo uno coge el *Mouse* y aparece la flecha con la que uno dibuja.

Investigadoras: ¿y los colores qué; cómo los usamos, a ellos sí podemos cogerlos para dibujar en la pantalla?

José: cuando la flechita está desaparecida, ella está viendo los colores, y luego los abre y sale el relojito de arena, los destapa y muestra que ya está listo para abrirse.

*(Notas del diario de campo, patio de la institución 8:15 a.m., 16 de septiembre de 2008)*

## **APRENDIZAJE COOPERATIVO**

El aprendizaje cooperativo, se conoce como una técnica psicosocial de aprendizaje que se ha fundamentado en la convicción de la importancia que en cualquier ámbito educativo tiene la interacción social e interacción comunicativa.

El Aprendizaje Cooperativo de acuerdo a Johnson & Johnson (1991) es el uso de pequeños grupos para que los niños y las niñas usen sus propios

aprendizajes al máximo y lo pongan en común para obtener el saber que se dará en la interrelación mutua.

Pensar en el aprendizaje cooperativo como una estrategia de trabajo apropiado para llevar a cabo las intervenciones, fue una idea que surgió de las interacciones que se daban entre los niños, las niñas y las maestras en cada encuentro académico; se observó que este hecho fortalecía la eficacia de las actividades y la presencia de aprendizajes valiosos, mediante actitudes de solidaridad, liderazgo, compromiso, capacidad de escucha y proposición. Se pudo observar cómo estas actitudes que para algunos de los niños y las niñas eran propias, fortalecían los procesos de enseñanza y aprendizaje al interior del grupo y motivaban a los demás a participar, permitiéndonos comprender la necesidad e importancia de fomentar un aprendizaje cooperativo dentro y fuera del aula con el fin de integrar a los estudiantes mediante el intercambio de ideas y creencias para la construcción del conocimiento, pues a medida que avanzaba el tiempo se observaba que algunos de los niños y las niñas que se mostraban tímidos e introvertidos y que no expresaban con facilidad lo que hacían o lo que sentían iban mejorando en su parte comunicativa.

En la actualidad (2008) el aprendizaje se centra mucho más en el estudiante como sujeto activo que se influencia del medio para adquirir aprendizajes, al respecto, Vigotsky (citado por Rivière, 1984), afirma que el sujeto es un

resultado de la relación, pues el conocimiento del mundo depende en gran medida de las relaciones sociales e interpersonales en las cuales se establecen intercambios y se estrechan lazos de amistad significativos, que vigorizan y aceleran los procesos de adquisición de conocimiento. El aprendizaje cooperativo estimula variadas cualidades personales, que se proyectan al mundo y permiten una mejor comunicación con él; permite fomentar “la autonomía del aprendiz y del equipo, así como la capacidad de control sobre sus propios procesos de trabajo y sobre sus resultados” (Cassany, 2004, Pág.18), en este sentido las interacciones que establecen los niños y las niñas y los apoyos que se brindan entre si, favorecen la adquisición de aprendizajes significativos, en la medida que se retroalimenta el trabajo y se obtienen puntos de vista externos frente al proceso y el desempeño seguido para una actividad determinada.

Durante los talleres realizados en la sala de computadores, se observó en varias ocasiones actitudes influyentes y cooperadoras por parte de los niños y las niñas sobre el trabajo que desarrollaba alguno de los compañeros, pues al realizar las tareas propuestas ayudaban al amigo del lado o a aquel con el que compartían el equipo cuando a éste se le dificultaba utilizar una de las herramientas u obtener un resultado deseado diciendo: “mira debes coger este...”; la dificultad que en ocasiones planteaba el uso del programa o el manejo del *Mouse*,

permitía que se diera un trabajo cooperativo, en el que los niños y las niñas se apoyaban para obtener conocimientos y poder llevar a cabo sus planes.

Los niños y las niñas se convierten en los constructores de su propio aprendizaje, cambiando la mirada que se tiene del esquema de comunicación maestro-estudiante dando paso a la interacción como estimuladora de la expresión, la exploración y la confrontación de diferentes puntos de vista.

Un ejemplo claro de esto sucedió el jueves 10 de septiembre de 2008, cuando Juan Camilo, alumno de preescolar, ejerció un rol de guía frente al trabajo que realizaba Harrison enseñándole cómo utilizar la herramienta lápiz para cerrar cada espacio de la figura de manera que al pintar sobre el fondo de ella, la pintura no se dispersara por toda la pantalla.

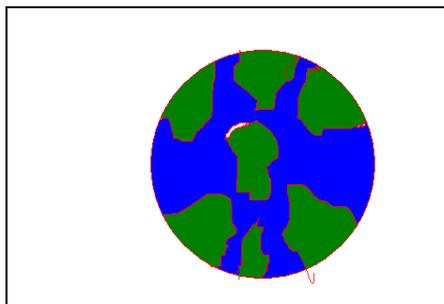
La siguiente es el ejemplo de la situación descrita con anterioridad:

*Harrison se impacta con un planeta tierra que hace Juan Camilo y le pide que se lo enseñe a hacer; es tanta su emoción por aprenderlo que cuando se le ofrece trabajar en un computador solo no acepta por quedarse con Juan. Cuando fue su turno Juan Camilo iba indicándole como hacer lo que él denominó manchitas del planeta tierra, diciendo:*

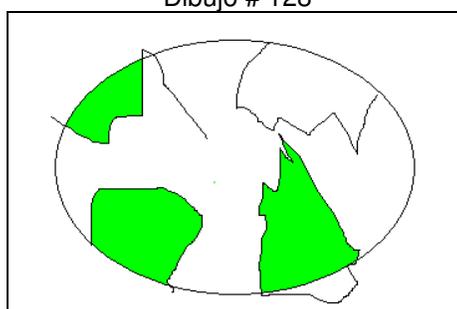
*Juan Camilo: "cierra bien las rayitas pégalas a esta rayita (señala el borde externo del planeta) para que no se riegue la pintura... es que no le pinta porque está blanco mire, déle otro color, éste o éste (señala varios colores) porque sino no se ve"*

*Juan camilo ejerció una influencia en el trabajo de Harrison, permitiéndole descubrir nuevas formas de significar y representar pues Harrison siempre dibujaba lunas o si llegaba a dibujar algo diferente sólo empleaba la herramienta brocha en tamaño grande".*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 10:00 a.m, 10 de septiembre de 2008)



Juan Camilo 10 de septiembre de 2008  
Dibujo # 128



Harrison 10 de septiembre de 2008  
Dibujo # 129

Además se observó durante las actividades que muchos de los niños y las niñas guían u orientan el trabajo de los demás amigos cuando ven que se les dificulta obtener el resultado deseado, y comienzan a ejemplificar diciendo cómo hacerlo, éste fue el caso de Nallely una niña de primero quien al ver a Kevin uno de sus compañeros que no lograba realizar la forma que quería y se demoraba más tiempo le decía:

*“vea tiene que coger éste (señala la herramienta predeterminada) y hacer el círculo, tiene que ir hasta el tarro para pintar, coja el color vea”*

(Notas de diario de campo, sala de informática, 8:50 a.m. agosto 26 8:00 a.m).

El aprendizaje cooperativo ayuda al trabajo en grupo permitiendo adquirir habilidades de tolerancia, solidaridad, respeto por las decisiones ajenas y por

ende a solucionar problemas sociales dado el trabajo en común. En este sentido las actividades que se realizan con el arte y las nuevas tecnologías permiten desarrollar una labor integral y no descentralizada o aislada del contexto.

A partir de la interacción comunicativa que se establece entre los pequeños se dan situaciones en las que se evidencia ejemplos de cooperativismo, algunos enseñan a otros diciendo cómo facilitar el trabajo que se desea obtener, lo cual se refleja en el rendimiento académico, en las relaciones afectivas que se dan entre ellos y en la autonomía de cada estudiante frente a su aprendizaje.

En la sala de informática los niños y las niñas se han convertido en aprendices autónomos que pueden enseñar a otros amigos con menos experiencia. Esto se ha observado durante la realización de las actividades propuestas en el computador. A continuación se menciona un ejemplo que da cuenta de la cooperación que se establece entre ellos al momento de desarrollar las actividades

El 19 de agosto en el trabajo realizado con los alumnos de primero en la sala de computadores, se da una situación en la que se desarrolla el aprendizaje cooperativo, a través del cual los niños y las niñas interactúan en pro de la adquisición de conocimientos, a continuación se describe el momento:

*Sara Manuela le enseña a una compañera nueva a trabajar, (Madelein, niña que empezó a estudiar en la institución el día anterior).*

*“La amiga mira a los lados y Sara Manuela le dice: no, mírame a mí, no mires para allá, después de estar indicándole cómo utilizar las herramientas le dice: pon cuidado por favor, que esto no es fácil, atiéndeme por favor.*

*Madelein escuchó la explicación de sus compañeras y empezó a hacer círculos como si fueran soles, utilizando el pincel y agrandándolo. Después de esto estuvo durante un rato explorando las herramientas y cada instante quería mostrar lo que había hecho, diciendo: Profe, profe, ya estoy aprendiendo”.*

(Notas diario de campo, sala de informática, 10:00 a.m. agosto 19 de 2008)

En este ejemplo se observa cómo los niños y las niñas se ayudan para aprender, y cómo le dan importancia al proceso de aprendizaje que han tenido sobre el programa informático *Paint*, demostrando capacidad para enseñarle a los demás lo que saben.

Otra situación similar es:

*Manuela hace un sol y Sara Manuela quiere hacerlo igual, pero no puede, entonces se entabla entre ellas un diálogo:*

*Sara Manuela: ¿Cómo lo hago?*

*Manuela: mira, es muy fácil, yo te puedo explicar, apriétale acá y ya y le pones un color y ya.*

*Sara Manuela: ¿Cómo, acá?*

*Manuela: Escoges el color que tú quieras y ya sabes dónde es y ahí le sube.*

(Notas de diario de campo, sala de informática 10: 15 a.m. agosto 19 de 2008)

Es indudable la influencia que ejercen las propuestas pedagógicas de realizar elaboraciones artísticas en computador para el trabajo cooperativo y la interacción entre los alumnos, respecto a esto Poole (1999, Pág. 11) señala que

el computador favorece la cooperación entre alumnos, especialmente cuando se estimula a trabajar juntos.

A partir de lo que señala este autor se puede decir que el trabajo conjunto en los computadores permite de forma indiscutible que los alumnos compartan más ideas con sus compañeros, actitud que no se hace muy evidente cuando ellos y ellas hacen sus producciones de forma individual. Asimismo se ayudan mutuamente para aprender nuevas formas de trabajar, acrecentando las posibilidades de aprendizaje y creatividad. También se estimula la cooperación, pues para ellos puede llegar a ser más sencillo añadir y ordenar las producciones elaboradas en común.

La zona de desarrollo próximo mencionada por Vygotski alude a la importancia del trabajo cooperativo mediante la organización grupal, porque tanto los docentes como los alumnos pueden cooperar con los menos favorecidos en su desarrollo cognitivo, y fortalecer sus procesos de aprendizaje en el acceso al conocimiento. Y es que la calidad de los aprendizajes y saberes que se generan dentro del aula dependen en gran medida de las relaciones interpersonales entre profesor-alumno y alumno-alumno que se establecen al interior de la misma.

De acuerdo con lo planteado por Vigotsky, y a las teorías propuestas desde el interaccionismo simbólico, se puede decir que es precisamente en la interacción

social y comunicativa donde se da la transmisión y el aprendizaje de los códigos y símbolos sociales. Para concluir la idea que se pretende esclarecer nos podemos referir a la siguiente afirmación: la comunicación se convierte así en un elemento que facilita el desarrollo del lenguaje y la cognición pues media entre ambos la interacción social contribuye al desarrollo de lenguaje y la cognición pues le da lugar a la comunicación como un elemento que posibilita conocer, aprender, comprender, y hablar.

Es importante reconocer en el aprendizaje cooperativo una estrategia orientadora y dinamizadora de las prácticas pedagógicas y educativas que fortalece el aprendizaje y la comunicación al interior del aula y trasciende los espacios escolares y académicos al ámbito social estimulando las habilidades intra e interpersonales como características valiosas para vivir en sociedad, pues como afirma Sacristán la educación no viene determinada sólo "por la cultura dentro de la que se desarrolla, sino por los procesos interpersonales más cercanos e inmediatos en los que queda enredada la vida cotidiana del educando" (1976, Pág.. 21).

## 4.6 DERIVACIONES PEDAGÓGICAS

El programa de Licenciatura en Pedagogía infantil de la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia, se desarrolla desde una perspectiva de integración curricular en la que la práctica pedagógica y la formación en investigación se constituyen en los ejes articuladores del plan de estudios. Además pretende formar maestros y maestras que incluyan dentro de sus prácticas pedagógicas saberes fundantes relacionados con temáticas contemporáneas que enriquecen y apoyan la labor docente.

Por lo anterior, en nuestra propuesta se analizan elementos pedagógicos, didácticos y formativos que surgen a partir del proceso de práctica llevado a cabo, y se analiza cómo desde la experiencia artística se alimenta el currículo en la Institución Educativa Kennedy, sección Minerva.

Abordamos asimismo cómo la motivación que se genera en los niños y en las niñas frente al trabajo, propicia progresos en sus procesos formativos, y a partir del grafismo se desarrollan conceptos e interacciones con lo ya conocido, entendido esto como aprendizaje significativo. Consideramos la relevancia que tiene este proyecto en los procesos educativos de los niños y las niñas, sujetos activos de la investigación, y la manera en que se da la transversalización curricular, considerando cómo desde la propuesta se alimentan otras materias del currículo.

Nuestra investigación se estructuró en el marco de una propuesta pedagógica, en la que se abordan aspectos relacionados con la adquisición de conocimientos. Es indiscutible que las acciones educativas que se llevan a cabo con los niños y las niñas repercuten de manera crucial en su desempeño académico y de manera indudable en su desarrollo personal. Mayor aún es la influencia que ejerce el arte en estos dos aspectos, pues a nivel pedagógico desarrolla habilidades de tipo motriz y sensitivo que intervienen en los procesos de codificación y decodificación de la información, haciendo del aprendizaje un acto vivencial que pone al cuerpo como protagonista fundamental. A nivel personal el arte se convierte en el espacio que permite a los infantes pronunciarse y comunicarse con el mundo circundante; en esta medida, se ofrece como una alternativa de expresión que traspasa las fronteras de lo verbal y se ubica en un espacio emocional que le permite al individuo manifestarse y exigirse cada vez más, pues una de las características del arte es que posibilita la exploración y en este sentido enriquece las creaciones haciéndolas cada vez más complejas.

Dentro de las derivaciones pedagógicas se pueden resaltar aspectos fundamentales que observamos durante el transcurso de la práctica, los cuales desarrollaremos a continuación:

## PROCESO O AVANCE DE NIÑOS Y NIÑAS

La educación es un proceso que permite que en los sujetos se formen estructuras cognoscitivas y se desarrollen habilidades que les permiten desenvolverse y adaptarse a las situaciones a las que se enfrentan en la cotidianidad.

Es la capacidad adaptativa y la percepción de los sucesos del medio los que les permiten a los niños y a las niñas construir significados y avanzar en su proceso educativo y personal.

Durante el transcurso de nuestra práctica observamos que los niños y las niñas obtuvieron avances significativos tanto en su desarrollo motriz, como en la rápida acomodación que tuvieron en el dominio de las herramientas informáticas como en las áreas básicas del currículo.

Citamos el ejemplo de María Alejandra, quien a través del proceso que vivenció, demostró un gran progreso no sólo a nivel artístico sino también académico y actitudinal.

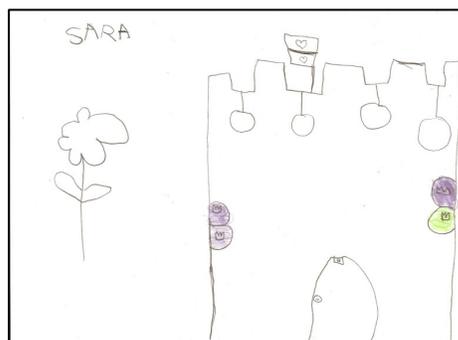
*María Alejandra es una niña muy callada, al proponerle las actividades se muestra desmotivada y constantemente emplea la palabra “yo no sé” además se puede decir que es imitadora, se fija constantemente en lo que hacen sus compañeras. Vio que Sara Manuela había empezado a hacer un castillo y dijo*

*María Alejandra: “yo también quiero hacer un castillo pero no sé, ¿Sara me lo hace?”*

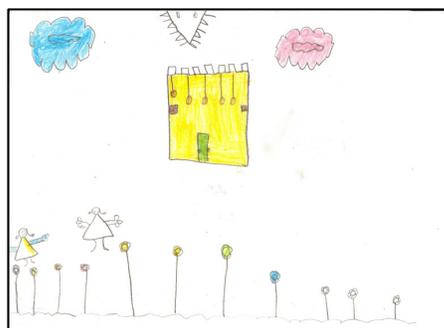
*Sara: “hay no hija hágalo usted sola”.*

*Comenzó a mirar el dibujo de Sara y a copiarlo, luego hizo las flores que Catalina había hecho. Sus dibujos son pequeños y según su disposición en el espacio se puede decir que se encuentra en la etapa de los objetos volando pues no hay un espacio delimitado para cada uno de ellos.*

(Notas de diario de campo, salón de clases, 7:45 a.m 1 de Abril de 2008)



Sara, abril 1 de 2008  
Dibujo # 130

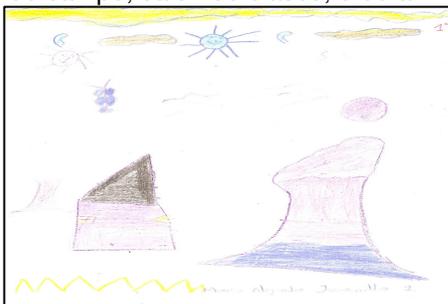


María Alejandra, abril 1 de 2008  
Dibujo # 131

La imitación que se evidenciaba en las producciones de María Alejandra, obedecía a, como lo expresa (Navia, 2000. Pág. 54) el esfuerzo realizado por la niña para aprehender mejor la realidad a la que se ve confrontada. Es por esto que en otra sesión realizada dos meses después, se puede apreciar un gran progreso en cuanto al dominio de la herramienta, utilización de colores y el compartir con la investigadora sus creaciones.

*María Alejandra hizo una nube grande, un sol y una mariposa empleando gran variedad de colores. Sus dibujos han cambiado significativamente, antes los hacía muy pequeños, no manejaba el espacio en la hoja ni empleaba muchos colores, además de lo anterior, su actitud también ha mejorado, cuando se le pide que dibuje, ya no se fija en lo que sus compañeras están haciendo sino que se sienta y dibuja. Además se nota más cercana, comunica lo realizado en sus dibujos sin necesidad de preguntarle. Dijo: "hice una mariposa volando sobre la tierra".*

(Notas de diario de campo, salón de clases, 8:00 a.m. 4 de Junio de 2008)



Maria Alejandra, junio 4 de 2008  
Dibujo 132

Con las actividades realizadas en la sala de computadores también se ha evidenciado un gran avance:

*Se sentó con Sara Galvis y no quiso trabajar, dejó que su compañera manejara el computador.*

*Investigadora: "¿Quieres trabajar sola en el computador?"*

*María Alejandra: "no, no quiero, es que yo no sé y Sara lo hace muy bien, entonces mejor me quedo mirándola".*

*Investigadora: "Puedes intentarlo"*

*María Alejandra: "No, yo no sé hacer nada de eso".*

(Notas de diario de campo, sala de computadores, 8:30 a.m. 11 de marzo de 2008)

*María Alejandra es una niña que demuestra mucha inseguridad, hoy se sentó sola en el computador y no quería explorar las herramientas decía constantemente "yo no sé" "venga ayúdeme" yo le ayudé un poco para que viera que no era difícil y que ella también podía hacerlo, pero ella continuaba diciendo que no sabía. Al momento dijo "bueno pues voy a dibujar" y utilizó el lápiz, yo le mostré que había unas herramientas que nos facilitaban hacer*

*varias figuras como las autoformas, pero ella no las quiso utilizar, dijo que eran muy difíciles.*

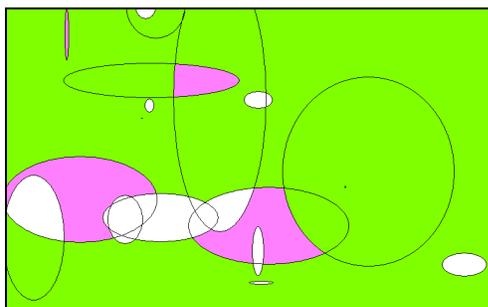
*Considero que el haber utilizado el lápiz fue un gran avance para María Alejandra, pues se nota que es demasiado insegura, tal vez no experimente otra herramienta hasta cuando ella misma sienta la necesidad de explorar nuevas aplicaciones.*

(Notas de diario de campo, sala de computadores, 9:00 a.m 25 de Marzo de 2008)



María Alejandra, marzo 25 de 2008 en computador.  
Dibujo # 133

*Luego de dos meses se observa que María Alejandra maneja mejor el mouse, sus movimientos son cada vez más precisos, además la veo más segura, ya no me llama constantemente para que le “coja” cada una de las herramientas, ahora explora sola y aunque a veces dice que no es capaz, por lo menos lo intenta. Su avance es significativo pues después de varias sesiones utilizando el lápiz, ahora se atreve a emplear otras herramientas, haciéndolo muy bien. Además se ve muy motivada por visitar la sala de computadores.*



María Alejandra, mayo 27 de 2008  
Dibujo # 134

Es gratificante observar el avance de María Alejandra pues demostró un mejor dominio de las herramientas informáticas, al finalizar la propuesta se evidenció más segura en la realización de sus creaciones y la expresión en sus dibujos,

su nivel de socialización ha avanzado y la maestra comenta que en lo académico se observa mucho más interesada.

Otro caso que ejemplifica lo analizado anteriormente, es el de Yismardy Marcela (siete años), alumna del grado primero, quien comenzó en el proceso dos semanas después de haberse iniciado la propuesta de intervención, al principio no se ubicaba en lo que debía realizar en el computador, se le dieron las indicaciones para la actividad del día, pero dijo no saber hacer nada. Entonces una de las investigadoras inició mostrándole las herramientas trabajadas en la primera sesión: lápiz y borrador. Al principio preguntaba constantemente cómo coger las herramientas y se le notó que no tiene buen dominio del *Mouse*, pues no aprieta los botones correctos. Entre los comentarios que realizaba, algunos significativos fueron:

*“Es que yo trato de hacer un corazoncito azulito y todavía no he podido”, ¿Y cómo hago para pintarlo?*

(Notas de diario de campo, sala de computadores, 8:00 a.m. Abril 8 de 2008)

La niña se sentía un poco mal porque veía que sus compañeros y compañeras ya tenían dibujos hechos y ella aún no podía realizarlo; limitándose a explorar las herramientas y hacer algunos trazos con el lápiz.

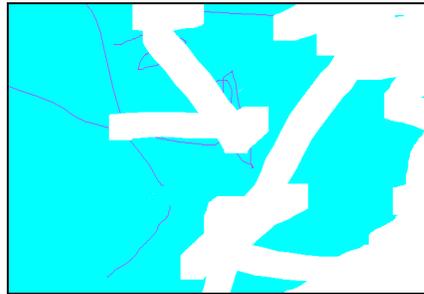
Comparando las producciones de Yismardy con las de la mayoría de niños y niñas después de asistir a varias sesiones, observamos que a través del trabajo en el computador se da un desarrollo progresivo en el grafismo de los infantes,

pues al ir adquiriendo habilidades motrices y conocimientos sobre el manejo de la herramienta informática van demostrando mayores progresos

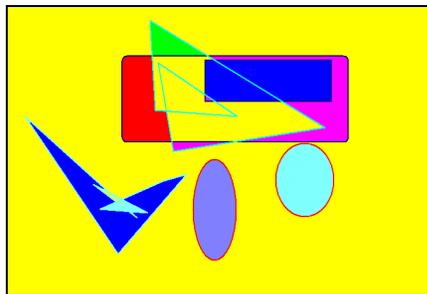
Aunque Yismardy no estuvo presente en las primeras actividades ha tenido un avance significativo, demostrando que se puede aprender y que las destrezas necesarias para dominar las herramientas del programa informático, se adquieren con el tiempo y con ejercicio. Este hecho nos demuestra que en esta experiencia de trabajo se da un proceso, en el cual los aprendizajes y avances se dan paulatinamente.

Los dibujos que se presentan a continuación evidencian los adelantos y desarrollos que ha tenido Yismardy desde que inició su experiencia al dibujar en el computador, en ellos observamos que durante el transcurso de la exploración con el programa informático *Paint*, incluye cada vez diferentes herramientas y las integra en sus producciones.

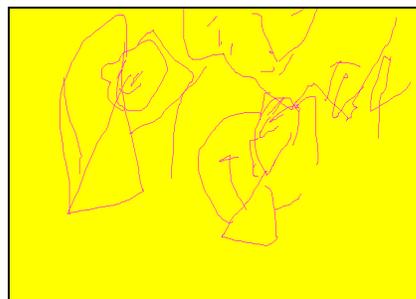
El análisis que se realizará obedece a aspectos pedagógicos, pues en las categorías “Programa informático *Paint*” y “Del papel a la pantalla” se detallan aspectos concernientes a dominio de herramientas y su utilización.



Abril 8: lápiz, balde y borrador  
Dibujo 135.



Abril 15: Autoformas, balde y colores.  
Dibujo # 136



Abril 22: Lápiz y colores.  
Dibujo # 137



Mayo 6: Lápiz, líneas, colores y texto.  
Dibujo # 138

El primer dibujo obedece al aprestamiento que se generaba en la niña para conocer el programa informático y a la exploración que le permitió superar las dificultades con las que se enfrentó al conocer la herramienta. El segundo, realizado una semana después, nos muestra cómo Yismardy domina la herramienta y conoce las opciones de dibujo que le posibilita *Paint*, además nos mostró que rápidamente se adaptó a la nueva forma de trabajo y manifiesta agrado por realizar sus dibujos en este medio. En el dibujo # 137 se evidencia la reproducción de la realidad que vive la niña, manifestando que se dibujaría feliz porque ya podía hacer “*dibujos lindos en el computador*”, también vemos a través de sus dibujos ha jugado con los colores y autoformas que le ofrece *Paint*. El dibujo # 138 da cuenta del avance que obtuvo la niña y muestra la seguridad conseguida para realizar sus trazos, esto lo observamos cuando ella le pone su sello personal, el nombre a su obra.

En los dibujos de María Alejandra y de Yismardy se puede ver cómo ellas empezaron su proceso con una exploración de herramientas, llegando después a un dominio completo de la mayoría de éstas, las que les permitieron hacer producciones con gran elaboración. Además la docente afirma que el avance que han tenido los niños y niñas, incluyendo a María Alejandra y a Yismardy, han sido relevantes en la medida en que se esfuerzan por realizar trazos definidos en sus dibujos, han avanzado en la escritura y retroalimentan y

relacionan los conocimientos adquiridos en los computadores con los discutidos en el aula escolar.

## **MOTIVACIÓN**

Se alude a la motivación en el sentido que genera aprendizaje significativo cuando está presente y es operante. (Ausubel: 1976. Citado por Dapía, Pág.2), En este caso se habla de la motivación que se realiza antes de iniciar el trabajo con los niños y las niñas, y que juega un papel importante al momento de interactuar con las demás personas que están en nuestro entorno. Hablamos de la estimulación que ofrecemos nosotras como docentes a los niños y las niñas con los cuales realizamos la práctica, de ésta hacen parte el entusiasmo, la curiosidad, el deseo de aprender, de explorar las diferentes herramientas del computador y la creatividad. Por ello cuando se planeaba una sesión con los niños y las niñas generalmente pensábamos en aquello que pudiera generar incertidumbre creativa en ellos y que por tanto asegurara el adecuado resultado de la misma.

Una respuesta positiva frente a las propuestas de nuestro trabajo se observaba cuando los niños y las niñas nos recibían con entusiasmo así no fuera el día de intervención con ellos y preguntan: “Vamos pa` computadores”. A lo que

nosotras respondíamos “no el otro martes” en el caso del grado primero a quienes les correspondía las actividades el día martes.

El computador entonces como tal, se convierte en una herramienta fundamental al momento de afianzar el proceso de enseñanza y aprendizaje, los niños y las niñas han encontrado en él un método agradable de adquisición de conocimientos, puesto que este les proporciona además de entretenimiento un espacio diferente para aprender; se puede observar cómo se estimula la creación artística debido a que para la mayoría de los infantes es un medio motivante que les genera interés. Por ejemplo Catalina manifiesta que le gusta mucho más dibujar en un computador que en el cuaderno porque:

*“solo tengo que hacer con una mano, no me canso tanto, no tengo que sacar las cosas y volverlas a meter y... no se pierden las cosas”*

(Notas de diario de campo, sala de computadores, 8:30 a.m. Agosto 26 de 2008)

El uso del programa para dibujar en el computador puede generar entonces mayor atracción para algunos de los niños y las niñas por la facilidad y la rapidez con que se puede obtener el resultado esperado, o por la posibilidad de incorporar formas más definidas y simétricas que cuando se dibuja con el lápiz sobre la hoja.

El computador es un elemento atrayente que en la actualidad hace parte de la cotidianidad de la vida de algunos de los niños y las niñas y se convierte en un tema conocido aún para los que no cuentan con la posibilidad de interactuar de forma constante con uno. El hecho de ser un medio tecnológico supone y genera cierta actitud de agrado y motivación que estimula a los niños y a las niñas a usarlo y aprender lo referente a ellos con disposición. De esta manera evidenciamos que el computador sirve como medio para interactuar y construir conocimientos.

## **TRANSVERSALIZACIÓN CURRICULAR**

En lo que concierne a este aspecto se observó cómo el ejercicio desarrollado a partir de nuestra propuesta de investigación permitía vincular y fortalecer procesos académicos, como en el área de lengua castellana, a partir de la cual se creaban situaciones significativas para producir textos escritos; sin embargo, cabe anotar que el interés y la participación de las profesoras por articular las temáticas y vincular nuestro trabajo a todo el proceso escolar permitió obtener avances en otras áreas específicas. Por ejemplo, el empalme que realizaba la maestra del grado primero, al poner en práctica los conocimientos adquiridos en el aula informática, haciéndolos parte de sus actividades lectoescriturales. Luego que las maestras investigadoras realizaron un recuento con títeres de lo que fue la experiencia y los conceptos apropiados por los niños y las niñas, la



*“Hicieron un teatro les gustaba mucho dibujar con todas las herramientas como el lápiz, borrador, pincel, balde, aerógrafo y estudiaban todos los días en los computadores. Luego salió el señor y nos dijo que nos iba a contar una historia. Había una vez el señor Burro estaba en la sala y se encontró con el señor Perro, el señor Burro le dijo ¿cómo estás bien? ¿Qué vas a preguntarme dijo el señor Perro, ¿vas para el parque?, no yo no voy para el parque, yo voy a estudiar, yo también voy para la escuela, yo tampoco voy para el parque a jugar, yo voy a la escuela a aprender. En la escuela cada día más aprendo varias cosas, ya vamos para la sala de computadores, nos pusieron a hacer un dibujo libre, se acabó la clase en la sala de computadores. Taz! Por salir corriendo el Perro y el Burro y se aporriaron la cabeza por salir corriendo.*

*A todos los niños les he contado esta historia y les ha gustado mucho, salió la niña y dijo: mi mamá me había comprado un computador y como yo no lo sabía manejar lo dañé pero mi mamá no me castigó ni me regañó porque en mi escuela no me enseñaron a manejar los computadores, ahora si se manejar computador, mi mamá me compró otro pero no es de juego, mi profesora ya nos está enseñando a manejar computadores y ya se acabó la historia y FIN”.*

De esta manera se evidencia que tanto en el aula de clase como en la sala de informática, los niños y las niñas ponen en práctica los conocimientos adquiridos en estos dos espacios de aprendizaje, y que sirven para enriquecer sus saberes y dinamizar el proceso curricular.

Además observamos que independientemente del refuerzo que las profesoras puedan proporcionar; los niños y las niñas van adquiriendo mayores habilidades para reconocer grafías por medio del teclado y poderlas emplear en la escritura convencional o no convencional que ellos realizan.

El programa *Paint*, en el cual trabajan niños y niñas en el computador, contiene una herramienta para escribir ante la cual la mayoría de los infantes han demostrado interés realizando escrituras espontáneas (aunque no es





Sebastián, agosto 26 de 2008  
Dibujo # 141

En este dibujo se observa como Sebastián emplea los saberes que tiene acerca de los marcianos para realizar su dibujo, vemos que él piensa que tienen tres ojos, que no tienen pies sino cola y que en la luna, donde viven estos seres, hay muchas estrellas.

De esta manera se evidencia cómo a partir del grafismo se desarrollan conceptos o se interacciona con lo conocido (aprendizaje significativo). Cuando los niños y las niñas representan, muchas veces lo hacen a partir de experiencias vivenciadas o relacionadas de algún modo con ellos; cuando no se trata de episodios experimentados se refiere a representaciones de elementos conocidos que los llevan a recrear sucesos imaginarios y en ocasiones ficticios.

Ejemplos:

*“Hice un cocodrilo con un trueno, es que él iba para la casa y empezó a llover y se mojó”. Angie, Preescolar.*

(Notas de diario de campo 10:15 a.m. Agosto 20 de 2008)

*“Escribí un cuento que tengo en la mente, estoy en un jardín y mis papás están recogiendo flores y mi hermanita está feliz... mis papás están comiendo”. Manuela, Primero.*

(Notas de diario de campo, 8:30 a.m. Septiembre 16 de 2008)

*“Voy a recortar el sol y lo voy a colocar encima del árbol para que crezca más porque necesita tener más luz”. Juan Manuel. Preescolar.*

(Notas diario de campo 8:15 a.m. Septiembre 17 de 2008)

Para los niños y las niñas que ya venían con conocimientos previos acerca del uso y funcionalidad del programa, se hizo más ágil la realización del trabajo y se permitió una experimentación y obtención de resultados de manera más acelerada que los demás niños y niñas, porque dominaban mejor las herramientas.

El proyecto permitió que los niños y las niñas del grado primero mejoraran su proceso de lecto escritura, pues después de estar con nosotras debían escribir todo lo que se realizaran para así enfatizar en los temas trabajados en la semana y producir textos con sentido que estaban impregnados de interés por parte de ellos. En esta medida, el arte y la tecnología se han convertido, como lo indica Eisner, (1998, Pág. 136) en un medio para que niños y niñas logren objetivos concretos en la lectura y en la escritura.

Uno de los procesos que se ha retroalimentado a través del trabajo en el computador ha sido el de escritura, pues el trabajo con el *Mouse* exigió al niño y a la niña unos movimientos finos exactos, lo que les permitió ejercitar su mano y darle fortalezas a la hora de escribir en el papel, esto fue relevante para ellos, pues el hecho de poder trabajar en el computador y en el papel, nos permitió

observar cómo fue la relación y el avance que tuvieron, a pesar que el dominio del *Mouse* fue difícil, ahora el manejo que le dan es preciso y adecuado, lo que nos demuestra que los niños y las niñas se adaptan de manera rápida a las nuevas formas que el mundo les proporciona para acceder a la información.

Durante la investigación y el trabajo con los niños y las niñas buscamos interiorizar en ellos rutinas que establecían normas para el ingreso a la sala de computadores y de reconocer a las maestras en formación con las que trabajaban, esto nos permitió tener una información más organizada de la población con la que intervenimos y un conocimiento específico de cada uno de los niños y las niñas, de esta manera propiciamos en ellos actitudes de responsabilidad, de respeto y de cooperación con sus compañeros y algo importante fue que interiorizaron conocimientos técnicos sobre el computador y específicamente sobre el programa informático *Paint*. Durante la explicación previa que realizamos durante cada sesión utilizamos los términos técnicos de cada una de las partes del computador y del programa *Paint*, de esta forma ellos ya los utilizan de la misma manera y les daban el uso adecuado.

*David Santiago: ya acabé mi dibujo*

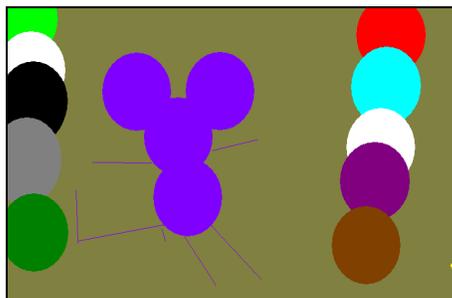
*Investigadora: ¿qué hiciste?*

*David Santiago: un dibujo*

*Investigadora: ¿cómo lo hiciste?*

*David Santiago: con el balde puse el fondo y después con el círculo hice este muñequito y estas líneas de acá y con estas líneas de la barra de herramientas le hice las patas y las manos.*

*(Notas de diario de campo 9:00 a.m. 20 de Mayo de 2008)*



David Santiago, mayo 20 de 2008  
Dibujo # 142

Es importante reconocer que cuando se incorporan el arte y el computador como herramienta, se deben contemplar aspectos de índole pedagógico que determinan tanto el quehacer del docente como de el tipo de relación que se establecen con los estudiantes. La mediación pedagógica del arte y la tecnología, debe llegar a ser como su nombre lo indica mediaciones o instrumentos a favor de las estrategias didácticas utilizadas por los docentes.

## 5. CONCLUSIONES

La comunicación es una necesidad evidente y sentida por los niños y las niñas en cada espacio social, en este acto encuentran una posibilidad para reflejar al mundo las interpretaciones del mismo, y la manera en que dichas interpretaciones los influye para actuar y responder a las exigencias sociales. Las expresiones artísticas realizadas tanto en medio físico como informático se convierten en la posibilidad para dejar emerger esta necesidad de comunicación e interacción con quienes rodean cada acontecimiento de la vida personal ofreciendo la posibilidad de expresar sentimientos y emociones que no siempre se expresan con palabras.

El arte infantil es un lenguaje realmente expresivo y comunicativo, pues siguiendo los parámetros lingüísticos establecidos por la sociedad reflejan una realidad sentida y vivida, la cual es transmitida a través de símbolos al entorno que le rodea.

Los dibujos que hacen los niños y las niñas se dan a partir de sus propios ideales y de lo que quieren transmitir, además aunque estén influenciados o no por el medio siempre van a tener su sello personal, pues parten de la individualidad. Según Martínez (2004), el arte infantil es un fenómeno en el que la creación depende de lo que viene determinado por la estructura narrativa, la

cual se relaciona con el contexto cultural y social que rodea al niño y a la niña. Es de esta manera como la individualidad cobra significación, dado que cada sujeto a partir de sus propias vivencias plasma a través del arte lo que siente, piensa y cree.

Los niños y las niñas aprenden con facilidad lo que el medio les propone como novedoso; ellos nacen para aprender e incorporar a una velocidad impresionante lo que la cultura les ofrece debido a una interacción constante con los objetos de conocimiento. De este modo el trabajo en el computador motiva e incentiva a los pequeños a explorar por si solos lo que esta herramienta puede ofrecerles más aún cuando se relaciona con inclinaciones propias de su edad como el dibujo.

La experiencia artística que se adquiere en el trabajo realizado en el papel hace que los niños y las niñas plasmen diferentes visiones del mundo y que poco a poco se vayan direccionando más por lo literal y convencional. En el trabajo realizado en el computador esto no sucede de forma tan radical, pues los infantes no dejan a un lado lo abstracto, sino que lo combinan con la literalidad, realizando creaciones a partir de ambos aspectos.

El programa informático *Paint* es de gran utilidad a nivel pedagógico pues debido a su fácil acceso y manejo brinda posibilidades artísticas a quien lo usa

ya que las herramienta de *Paint* ofrecen mas posibilidades de las que cada una determina pues permiten ampliar su tamaño y darle un uso diferente, el borrador por ejemplo se convierte en un elemento creativo en las producciones de los niños y las niñas pues además de revertir las acciones realizadas cumple una función gráfica al ser empleado como una figura predeterminada que permite crear formas cuadradas. En el mismo sentido el programa *Paint* ofrece mayor nitidez y atracción visual. Por su parte otros softwares de dibujo pueden resultar atractivos visualmente para los niños y las niñas pero las opciones creativas se limitan a esquemas previamente elaborados que dejan de lado la libre expresión.

El trabajo de dibujo en medio informático permite vislumbrar avances significativos en los procesos de los niños y las niñas evidenciados en una mayor expresividad a nivel gráfico y verbal, los cuales repercuten en las demás áreas de conocimiento.

El dibujo informático requiere de un dominio psicomotor complejo, pues el ojo y la mano participan de manera diferente que cuando se dibuja en medio físico, en este último, la coordinación óculo manual se establece si el ojo sigue el movimiento que la mano realiza con el lápiz, posibilitándole al dibujante controlar sus movimientos y direccionarlos hacia el resultado esperado. Por otro lado, en el dibujo realizado en computador se requiere capacidad de

disociación, pues el ojo ya no acompaña el movimiento manual, éste se centra en el resultado que se refleja en la pantalla y en esta medida, quien dibuja debe realizar movimientos calculados y precisos pero no inspeccionados pues la vista se encuentra supervisando el resultado, mientras la mano asegura que dicho efecto sea satisfactorio de acuerdo a las formas que crea según sus acciones. En otras palabras, con el lápiz se establece una relación directa entre el movimiento y el efecto que éste genera, mientras que en el computador se produce una relación mediática impulsada por una acción que se realiza en un lugar y se refleja en otro (pantalla).

El dibujo informático obliga al niño y a la niña que no han utilizado un programa para dibujar con anterioridad, a una exploración que parece que los hiciera retroceder a otros niveles de desarrollo del dibujo como el garabateo, pues se evidencian en sus primeros trazos movimientos descontrolados que dan lugar a formas y estructuras propias de dicho periodo; sin embargo, a medida que se adquiere mayor habilidad en el dominio de las herramientas del programa los procesos se aceleran y rápidamente los infantes acceden a graficar de una manera más direccionada. Es importante aclarar que los niños con los cuales se realizó la investigación estaban en una etapa esquemática del desarrollo gráfico, por lo cual se desconoce si esta agilidad en el computador se puede dar en niños y niñas que apenas inician períodos de garabateo.

Cuando el dominio de las herramientas se hace evidente, los niños y las niñas encuentran en el computador un medio didáctico que les permite representar lo que desean tal como si lo estuvieran elaborando con otro medio gráfico.

Los niños y niñas que dominan las herramientas informáticas para realizar dibujos, demuestran en su gran mayoría una conciencia del diseño prefigurado, evidenciado en dibujos que realizan en papel y que luego desean representar en el computador, aspecto que permite establecer la relación que los mismos infantes establecen entre ambas maneras de dibujar.

El arte infantil vinculado a las nuevas tecnológicas es un área que pocos han investigado y que trae sorpresas para el adulto involucrado y satisfacciones al niño y la niña que encuentran en este tipo de técnica una nueva forma de expresión.

## 6. RECOMENDACIONES

Las siguientes recomendaciones van dirigidas a Instituciones educativas que estén interesadas en implementar la propuesta y en particular, a la Institución Educativa Kennedy sección Minerva, lugar donde se llevó a cabo la práctica pedagógica investigativa, asimismo, se dirige a las facultades de educación que busquen cualificar los procesos educativos de las maestras y los maestros en formación y finalmente abre una posibilidad a futuras investigaciones que piensen profundizar la temática abordada.

Considerando que la educación artística busca formar en los y las estudiantes una actitud crítica, reflexiva y creativa, fortaleciendo su sensibilidad y su imaginación, procurando así una mejor calidad de vida, es importante desarrollar propuestas académicas al interior de las instituciones educativas, que permitan incluir actividades de dibujo en medio informático, reconociendo en éste una posibilidad que por ser propia, inherente y agradable para los niños y las niñas, posibilite la expresión y la creación de aprendizajes significativos con recursos diferentes a los empleados en la cotidianidad escolar.

Los niños y las niñas deben ser considerados como seres integrales, protagonistas de sus procesos educativos y como sujetos plenos de derechos. Según esto se debe tener una visión global de su desarrollo y procurar porque

se dé como un proceso favorable, propiciando escenarios para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Teniendo en cuenta lo anterior es importante gestionar procesos de capacitación para los profesores y profesoras, de manera que puedan obtener elementos teóricos y prácticos en cuanto a orientaciones artísticas y tecnológicas que les permita actualizarse y desarrollar propuestas de enseñanza y aprendizaje acordes al momento y las exigencias sociales.

La escuela debe cumplir un papel significativo en el desarrollo de habilidades artísticas que se relacionen con el uso de códigos simbólicos humanos como es el lenguaje, la gestualidad, la pintura; los cuales facilitan el desarrollo de la percepción, la reflexión y la producción artística, en tanto que generan en el niño y la niña características que los hacen únicos al momento de interactuar con sus pares así como con sus profesores, transformando el contexto en el cual se desenvuelven y permitiéndoles libertad de expresión.

El arte infantil debe asumirse desde una mirada crítica, no se debe medir cuantitativamente el trabajo de los niños y las niñas, sino valorar las creaciones que ellos realizan, aunque ante nuestra mirada solo parezcan rayas descoordinadas y no generen en los adultos mayor validez, estas producciones

artísticas resultan interesantes debido a que tienen una intención comunicativa y a su vez revelan sus sentimientos y emociones.

Teniendo en cuenta que el arte y las nuevas tecnologías hacen parte de los pilares fundamentales de la institución Educativa Kennedy, se deben tomar estos dos aspectos como medio que transversalicen las otras materias del currículo, debido a que no solo resultan atractivas y generan motivación en los niños y las niñas sino que permiten desarrollar procesos a nivel personal y cognitivo.

Se debe tener en cuenta que el arte y sus diferentes manifestaciones hacen que el ser humano desarrolle características que lo hacen diferente, por lo tanto las elaboraciones artísticas de los niños y las niñas deben estar direccionadas a la libertad de expresión, a plasmar sus intereses y necesidades y lo que desde la individualidad cada uno sabe y puede hacer, para esto se debe explorar y diseñar estrategias pedagógicas que se salgan de esquemas o fichas, favoreciendo así que los infantes muestren sus aptitudes y actitudes artísticas.

El espacio que se ofrece para que diferentes universidades realicen sus prácticas investigativas desde diversos enfoques es significativo en el ámbito estudiantil, y en aras de procurar el adecuado desarrollo de las mismas, es

necesario que haya una adecuada comunicación entre practicantes y maestras, de esta manera las docentes cooperadoras fortalecen y retroalimentan el proceso llevado a cabo, de tal modo que se favorezca el desarrollo del niño y la niña.

En la actualidad (2008) la Internet ofrece múltiples posibilidades de información, programas e imágenes que resultan motivantes y atractivos para niños y niñas, pero en los computadores escolares es necesaria la existencia de filtros que clasifiquen la información que llega a los infantes, puesto que en ocasiones estos datos no son aptos para la edad en la que se encuentran algunos niños y niñas.

La calidad de los equipos informáticos y el estado en que estos se encuentren influyen en el interés, motivación y en el óptimo desarrollo de las actividades, por esto es necesario revisar permanentemente y reparar los computadores y accesorios, como el *Mouse*, para que los niños y las niñas centren su atención en elaborar sus dibujos.

Teniendo en cuenta que la globalización y que la sociedad del conocimiento de la información y las nuevas tecnologías avanzan de forma acelerada, es pertinente rediseñar las propuestas tecnológicas e informáticas que el programa de Licenciatura en pedagogía Infantil ofrece a sus estudiantes, el currículo

debe ir a la par con las necesidades y los avances educativos de la actualidad, ofrecer espacios de conceptualización donde se fortalezcan los conocimientos informáticos y se propicien otros nuevos.

Del mismo modo, se recomienda hacer uso de los recursos físicos y académicos que ofrece la universidad, asimismo de otros programas o licenciaturas que nutran o aporten elementos para fortalecer las investigaciones.

Aunque el programa de Licenciatura en Pedagogía infantil ofrece espacios para nuestra formación en nuevas tecnologías, es necesario además de conocer los equipos tecnológicos y su utilización, interactuar con programas de dibujo informático que nos permitan estar a la par de de nuevas formas de expresión que nos posibilitan cualificar nuestras prácticas pedagógicas y formativas dentro y fuera del aula escolar.

Sabemos que la creatividad e imaginación de los niños y las niñas desbordan nuestras expectativas, aun así hay que tener en cuenta que en la actualidad no se cuenta con variedad de programas informáticos de dibujo infantil, razón por la cual resultaría innovador que se diseñaran programas que se caractericen por la diversidad en la presentación, las posibilidades creativas y que atiendan a las necesidades educativas de la actualidad, además que faciliten y propicien la

creación artística y que sean atractivos y motivantes y que se salgan de esquemas y fichas para que no se conviertan en inhibidores de la creatividad sino que la favorezcan.

La diversidad cultural y académica nos lleva a pensar en la inclusión educativa como una nueva mirada al aprendizaje, desde la Facultad de Educación se puede fortalecer los intereses de todos los estudiantes y propiciar una investigación enfocada bajo el mismo logro pero desde diferentes miradas, es decir, tener presente todos los énfasis y direccionarlos hacia un mismo horizonte, el arte posibilita una mirada a éstos, ya que posee múltiples características que propenden por el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y las niñas.

Nuestra investigación deja abierta la posibilidad de continuar profundizando en el tema, sería interesante analizar los procesos gráficos en computador, en niños y niñas que apenas comienzan su etapa del garabateo en el papel, realizando un análisis comparativo del desarrollo gráfico dado en estos dos medios de representación.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Acaso, M. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, individuo y sociedad*, 12, 41-57.
- Akoschky, J., Spravkin, M., Tetigi, F., Calvo, M., Brand, E., Harf, R., et al. (1998). *Artes y escuela. Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. Argentina: Paidós.
- Alzate, T. & Sierra, J. (2000). El diario de campo: Instrumento en el trabajo educativo. *La Gaceta Didáctica*, 3, 11-13.
- Arnheim, R. (1983) *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- Benítez, M. & Fichtner. (2004). Aprendizaje y arte reflexivo. Cuestiones sobre la contextualización actual del enfoque vigotskyano. *Cultura y Educación. Revista de teoría, investigación y práctica*, 16, (1-2), 93-105.
- Benítez, M. E. & Segura, G. (2000). *Técnicas creativas para el desarrollo de la expresión artístico-plástica*. Cali: Universidad del Cauca.
- Bou, L. (1989). *Cómo enseñar el arte*. Barcelona: CEAC; S.A.
- Blumer, H. Interaccionismo simbólico. Extraído el 12 de Mayo de 2008 de [http://es.wikipedia.org/wiki/interaccionismo\\_simbolico/](http://es.wikipedia.org/wiki/interaccionismo_simbolico/)
- Carrassat, P. y Marcadé, I. (2004). *Abstracción lírica: Movimientos de la pintura*, Colección Reconocer el Arte Barcelona: Spes Editorial, S.L.

- Catapult Inc. (1995). *Microsoft Windows 95 paso a paso*. México: McGraw-Hill.
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Santa fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Coffey, A. & Atkinson, P. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Coll, C. (1984). La importancia educativa de las relaciones entre alumnos. Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. *Revista trimestral de estudios e investigación. Infancia y aprendizaje*. (27-28).
- Coll, C. (2008). El análisis de la interacción alumno – profesor. *Revista de educación* (346).
- Eisner, E. (2002). *La escuela que necesitamos*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Enciclopedia de la educación preescolar. Expresión Plástica. (1987). Madrid: Editorial Santillana.
- Espriu, R. M. (1993). *El niño y la creatividad*. México: Editorial Trillas.
- Feroso Paciano,. *Teoría de la educación. Una interpretación antropológica*. Capítulo 8. Ediciones CEAC, S.A., Barcelona, 1985. Pág.153-170.
- Fernández, A. G. (2005). Metodología de la investigación cualitativa. *Episteme*, 6, (2).

- García, G. (1995). *Un manual para ser niño*. Bogotá: Interlínea Editores, Ltda.
- García, J. J. (1998). *Didáctica de las ciencias, resolución de problemas y desarrollo de la creatividad*.
- Kandinsky, V (1988). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona. Editorial Capellades. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Gardner, H. (1993). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. España: Paidós.
- Gardner, H. (1997). *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. Buenos Aires: Paidós.
- Goodman, N. (1976). *Los lenguajes del arte*. España: Seix Barral.
- Goodnow, J. (1979). *Dibujo infantil*. España: Ediciones Morata.
- Greenfiel, M. (1999). *El niño y los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Guba, E. & Lincoln, Y. (1985). *Paradigmas que compiten en la investigación cualitativa*. Estados Unidos: Sage Publications.
- Guber, R. (1991). *El salvaje metropolitano*. Buenos Aires: Legasa.
- Inzunza, M. (2002) *Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association: adaptado para el español por editorial El Manual Moderno*. México: Manual Moderno.
- Kellogg, R. (1979). *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. España: Cincel.

- Lowenfeld, V. (1958). *El niño y su arte*. Argentina: Kapelusz.
- Lowenfeld, V. (1961). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Argentina: Kapelusz.
- MacLuhan, M. (1994). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Margarit, A.M. (2000). *La entrevista en la investigación cualitativa*. Extraído el 10 de marzo de 2008 de [http://w.w.w.dialogica.com.ar/unr/redaccion1/unidades/archivos/2005/06/la\\_entrevista\\_](http://w.w.w.dialogica.com.ar/unr/redaccion1/unidades/archivos/2005/06/la_entrevista_)
- Martínez, L. M. (2004). *Arte y símbolo en la infancia*. España: Octaedro.
- Matthews, J. (2002) *El arte de la infancia y la adolescencia*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Millán, T. A. *La investigación cualitativa*. Extraído el 29 de febrero de 2008 de [http://metodoinvestigacion.wordpress.com/investigacion\\_cualitativa/](http://metodoinvestigacion.wordpress.com/investigacion_cualitativa/).
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Educación Artística: áreas obligatorias y fundamentales*. Santafé de Bogotá: Cooperativa editorial Magisterio.
- Ministerio de Educación Nacional. (2000a). *Preescolar: lineamientos pedagógicos: niveles de la educación formal*. Santafé de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Navia, R. (2000) *Jugar, dibujar, leer ¿los diferencian los niños?* Bogotá: Arfo editores e impresores Ltda.

- Ortega, J. A. & Chacón, A. (2007). *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Pozo, I. (2000). *Aprendices y maestros, la nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Prada, C. (2002). *Arte infantil. Módulo de estudio para el programa de Educación Preescolar*. Medellín: Universidad San Buenaventura, seccional Medellín.
- Quintero, M. (2002). Siglo XX: ¿Reivindicación de la infancia? *Revista Educación y Pedagogía*, 14 (32), 107-128.
- Read, H. (1954). *El significado del arte*. Buenos aires: Editorial LOSADA S.A
- Sandoval, C. (2002). *Investigación cualitativa*. Bogotá: Instituto colombiano para el fomento de la educación superior, ICFES.
- Solé, I. (1996). Las relaciones entre familias y escuela *Revista Cultura y educación*, 4.
- Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Tezanos, de A. (1998). *Una etnografía de la etnografía: aproximaciones metodológicas para la enseñanza del enfoque cualitativo-interpretativo para la investigación social*. Bogotá: Antropos.
- Torres, A: (1986). *Manual de metodología de la investigación*. Bogotá: Plaza & Janes.

- Vigostky, L. (1984) La psicología de Vigostky: sobre la larga proyección de una corta biografía. *Revista trimestral de estudios e investigación. Infancia y aprendizaje. Universidad Autónoma de Madrid.* (27-28).
- Woods, P. (1998). *Investigar el arte de la enseñanza: El uso de la etnografía en la educación.* España: Paidós.
- Buscadores en Internet: [www.google.com](http://www.google.com)  
[es.wikipedia.com](http://es.wikipedia.com)

## 8. ANEXOS

### ANEXO # 1 PLANEACIONES

A continuación presentamos dos modelos de planeación, uno para llevarse a cabo en el aula de clase y otro en la sala de informática. La totalidad de la propuesta de intervención se encuentra en el archivo del grupo de investigación.

<b>NOMBRE</b>	EL MURAL DE NUESTRAS CREACIONES
<b>SESION</b>	12
<b>FECHA</b>	Martes 27 y jueves 29 de Mayo de 2008
<b>ACTIVIDAD</b>	Dibujo para un mural
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos
<b>OBJETIVO</b>	Realizar una creación artística de dibujo, utilizando las herramientas del programa informático <i>Paint</i> , con el fin de exponer y valorar las producciones elaboradas por los niños y las niñas.
<b>DIMENSIONES DEL DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estética</li> <li>• Corporal</li> <li>• Cognitiva</li> <li>• socio-afectiva</li> <li>• comunicativa</li> </ul>
<b>METODOLOGIA</b>	Taller y actividad dirigida <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Explicación</li> <li>• Exploración</li> <li>• Puesta en común</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTO</b>	Motivación: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo: cha, cha, cha:</li> </ul> <p style="margin-left: 40px;">Buenos días cha, cha, cha Buenos días cha, cha, cha</p>

	<p>Buenos días,  Con el cuerpo nos vamos a saludar,  Con las manos  Con los pies  Con la cabeza al revés (se repite la canción utilizando diferentes partes del cuerpo).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad de relajación  Se ubica a los niños y las niñas en un espacio amplio y alejado de elementos distractores, donde puedan estar en una posición cómoda.  Se relata una corta historia acompañada de música clásica, los niños y las niñas deben imaginar lo que sucede en la narración.</li> </ul> <p>Explicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza una puesta en común sobre lo que los niños y las niñas han aprendido de las herramientas del programa.  Se explica a los niños y las niñas que deberán realizar una tarjeta o dibujo, el cual se imprimirá y expondrá en un mural ante toda la escuela.</li> </ul> <p>Exploración:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se le pide a cada niño y niña que piense en el motivo de su tarjeta o dibujo y que lo realice en el computador.</li> </ul> <p>Puesta en común:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada niño y niña pasarán por los computadores de los demás compañeros para conocer las creaciones realizadas antes de ser impresas.</li> </ul>
<b>EVIDENCIAS</b>	Tarjeta o dibujo elaborado en el computador.
<b>MATERIALES</b>	Computador

<b>NOMBRE</b>	CREANDO CON MIS MANOS
<b>SESION</b>	12
<b>FECHA</b>	Martes 27 y jueves 29 de mayo
<b>ACTIVIDAD</b>	Trabajo libre con diferente material.
<b>DURACIÓN</b>	45 minutos
<b>OBJETIVO</b>	Elaborar un mural colectivo con dibujos libres, experimentando con diferentes materiales, para obtener

	una representación artística como producto viable de ser expuesto y valorado.
<b>DIMENSIONES DEL DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estética</li> <li>• Corporal</li> <li>• Cognitiva</li> <li>• Socio-afectiva</li> <li>• Comunicativa</li> </ul>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Taller y actividad dirigida</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Explicación</li> <li>• Exploración</li> <li>• Puesta en común:</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> </ul> <p>Saludo: Hoy es (<u>día de la semana</u>) amiguitos  Hoy es martes amiguitos  Y vamos a jugar  A aprender muchas cosas  Y también a disfrutar  ¿Y los niños y las niñas dónde están?  Aquí estamos dispuestos a disfrutar.</p> <p>Ronda: el oso  Ubicados en una ronda, se elige un oso que estará acostado en el centro de ella, los demás cantarán:</p> <p>“Cuidado con el oso que te quiere comer, si ves que se levanta échate a correr, oso”  El oso se levanta y corre tras los compañeros con el objetivo de atrapar a alguno, quien lo reemplazará en su papel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicación</li> </ul> <p>Se les explicará a los niños y a las niñas la importancia de esta actividad dentro de nuestro proyecto y en su mismo proceso formativo y creador.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración</li> </ul> <p>Se dispone en un lugar específico diferente material, los niños y las niñas utilizarán el que deseen y realizarán con éstos una creación libre.</p>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Puesta en común</li></ul> <p>Cada niño y niña pegará su producción artística en un mural, poniendo además en un punto determinado la huella de su mano y su firma.</p>
<b>EVIDENCIAS</b>	Un mural realizado por los niños y las niñas que participaron en la investigación.
<b>MATERIALES</b>	Vinilos Hojas de papel Colores Mirella Papel globo Aserrín Pastas Arena Crayolas Colbón

## ANEXO # 2

### ENTREVISTA INFORMAL A MAESTRA COOPERADORA

1. ¿Con qué materiales cuenta la Institución para trabajar el arte?

*R/ Con muchos, por ejemplo, primero que todo está para la expresión corporal el profesor de danza. Primero, trabajamos en profesorado de educación física, tecnología e inglés, entonces la educación física la da una profesora a los tres primeros que ella terminó la básica con énfasis en educación física, yo doy tecnología, ese es otro instrumento, contamos con personal capacitado como la del aula de apoyo que le da capacitación los martes de plastilina a todos los niños que lo requieren, nos capacita a los profesores para trabajar la plastilina; los niños traen vinilos, traen material para trabajar, colbón, plastilina, todo.*

2. ¿cuáles son las características principales de los niños de este grupo?

*R/ Son unos niños que se adaptaron mucho a las normas de la Institución porque fueron unas normas consensuadas con ellos, con ellos no se trabaja tan rígido no tan estricto, son unos niños que trabajan en grupo, entonces desde ya se están acostumbrando al trabajo en grupo, a la integración. Hay varios niños con necesidades educativas especiales, ustedes ya lo saben: Evelyn que tiene artritis reumatoide, Mayerly que tiene problemas de lenguaje, pero ya está en terapia, Sebastián que tiene hiperactividad ya diagnosticada, ya está con neuropsicólogo y todo con la Noel, hay varios niños que están con psicóloga*

*pero los problemas ya no son tan relevantes, ya es de desatención de desordenes a nivel psicomotriz, de motricidad fina. La mayoría de niños son de estrato 1 – 2 y hay dos o tres niños que son de estrato 3 que viven en una urbanización que se llama Brisas de Robledo. La mayoría son hijos de madres que trabajan, los dejan solos en la casa o al cuidado de las abuelas; la mayoría de las mamás son muy jóvenes, Mateo por ejemplo, la mamá lo tuvo de 14 años.*

3. *¿Hay clase de arte en la Institución?*

*R/ De arte es más que todo desde la expresión corporal y musical, como las danzas, aunque es muy poquito por que es una hora semanal; el coro también al principio era una hora semanal pero el profesor ya viene cada año; de teatro también estaba viniendo una niña de Comfama pero también era cada ocho días y era una clase para toda la Institución, entonces no del grupo eran por hay tres niños únicamente en teatro, no daba cobertura.*

4. *¿Cómo se trabaja el cuerpo en la Institución?*

*R/ Cada profesor lo trabaja a nivel individual y desde su metodología personal.*

- *¿y la clase de educación física cada cuánto se le da a los niños? Son dos horas semanales.*

5. *¿Los niños reciben clase de música?*

R/ No.

6. ¿Qué investigaciones se han hecho en esta Institución sobre el arte?

R/ Ninguna.

7. ¿Qué le gustaría a usted que hiciéramos con los niños con respecto al arte?

R/ *Que se les fomentara y fortaleciera todas esas capacidades creativas que ellos tienen, porque en realidad al niño no se le explora ese espacio, generalmente es tenga, rellénelo de conocimientos y los papás eso es lo que quieren; por ejemplo yo trabajo mucho lúdico y creativo entonces los niños no llenan cuadernos, los niños no llenan cuadernos pero usted los va a evaluar y los niños saben, saben leer, saben escribir, saben los números, a pesar de que no llenan y llenan cuadernos, porque es más que todo desde el juego que ellos aprenden y los papás son muy, muy reacios a eso, ellos creen que eso es perder el tiempo, que ellos no los mandan a jugar sino a estudiar, ellos todavía tienen esa mentalidad muy retrógrada de llenar y repetir y de eso, entonces... aquí en este sector es muy difícil, se quejan de que no se ponen muchas tareas, pero yo no sé para que exigen tanto si ellos quieren es que repitan y repitan y que no se les fomente el arte, sabiendo que los niños tiene tantas capacidades.*

- *¿fomentar el arte a partir de que dimensión? Desde todas las dimensiones, desde lo corporal, la motricidad fina, la gruesa, desde la expresión, la danza, la*

*poesía, el teatro; porque ellos no, vea a la mayoría de ellos los meten es en fútbol, aquí no hay niños en música o que en clases de teatro y por ejemplo vienen niños de fuera y los meten es isque en karate, claro que eso también les ayuda para ellos pero de todos modos en el sector muy poquitos; aunque al rector le gusta mucho, por eso lo de la semana cultural.*

8. *¿Con qué material tecnológico cuenta la Institución?*

*R/ Con los computadores claro que hay 18 para 42 niños*

9. *¿Con qué medios audiovisuales cuentan?*

*R/ hay DVD, video Beem... pero eso lo maneja como un solo profesor, incluso en la sala de informática; incluso miren que hay un solo televisor y mire que cuando el profesor lo tiene ocupado no lo podemos utilizar ustedes fueron testigas de eso. – ¿entonces si usted tiene planeada alguna actividad y la persona encargada decide no prestarlo, no lo pueden usar? Ah como él lo tiene ocupado y uno que se va a poner a pelear con la gente.*

10. *¿Hay alguna biblioteca temática cerca?*

*R/ Sí. La Quintana, que se llama la Tomás Carrasquilla.*

11. *¿Ya la han visitado?*

*R/ No, es primera vez que vamos.*

**ANEXO # 3****ENCUESTA PARA NIÑOS Y NIÑAS**

- ¿Tienes computador en tu casa?

Si  No

- ¿Sabes manejar un computador?

Si  No

- ¿Dónde aprendiste a manejar el manejar el computador?

En tu casa

En el colegio

Otros

- ¿En tu casa hay parabólica?

Si  No

- ¿Cuáles son los canales que más te gusta ver?

- ¿Qué es lo que más te gusta hacer en tu tiempo libre?

### **RESULTADOS ENCUESTA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO 1-14**

A continuación se presentarán los resultados que proporcionó la encuesta realizada a los niños y niñas del grupo 1-14 de la sección Minerva Kennedy.

Es importante aclarar que el número de estudiantes del grupo es de 42 y el día que se realizó la encuesta asistieron todos y todas a clase.

Según las respuestas de los niños y niñas, 23 de ellos poseen computador en sus casas, 28 estudiantes manifestaron saber manejar el computador, y expresaron que aprendieron con ayuda de sus padres, hermanos, primos y familiares, ninguno de ellos expresó haber aprendido en el colegio. Las actividades que realizan con mayor regularidad en los computadores son: jugar, buscar tareas, navegar en *Internet*, escribir, dibujar y ver películas. Con relación a la pregunta de si poseen o no parabólica en sus casas, sólo una niña respondió negativamente, los demás expresaron gusto por ver canales como Yetix, Cartoon Network, Discovery Kids, Disney Chanel, RCN, Caracol y City TV. (En orden de predominancia). En sus ratos libres, los niños y niñas prefieren jugar con sus amigos, la mayoría de los niños conocen algunos videojuegos y manifiestan jugarlos con periodicidad; las niñas expresan jugar con muñecas, pelotas, lazos, entre otros.

La totalidad de niños y niñas del grupo manifestaron gusto por las expresiones artísticas y se motivaron con esta pregunta, comenzando a preguntar si estas actividades las realizarían con nosotras.

## INFLUENCIA DEL USO DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS DE DIBUJO EN LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA INFANTIL

Diana Milena Calle Zapata<sup>1</sup>  
Julieth Tatiana Corrales García<sup>2</sup>  
Kelly Del Castillo Garzón<sup>3</sup>  
Ángela María Grajales Gaviria<sup>4</sup>  
Natalia Salazar Flórez<sup>5</sup>

### Resumen

*Las producciones gráficas de los niños y las niñas se dan a partir de un desarrollo continuo e integrativo que implica una maduración física e intelectual reflejada en los esquemas representativos; se muestra como una capacidad vinculada a otros procesos de aprendizaje que se relacionan con el lenguaje en tanto pretende comunicar a través de la simbolización. El artículo propone el arte infantil como un lenguaje que busca ser exteriorizado y que puede darse a través del computador como una herramienta tecnológica presente en la dinámica social, que permite representar de manera gráfica.*

### Abstract

*Boys and girls graphic productions appear since a continuous and integral development that implicates a physical and intellectual ripeness reflected in representative schemes; it shows how capability entailed to another learning process are related with language for pretending a communication through symbolization. The purpose of this article, proposes infantile art as a language that looks for be externalize and it can give through computer as a technological tool presents in the social dynamics, that permits to represent on graphic way.*

---

<sup>1</sup> Estudiante de décimo semestre de Licenciatura en pedagogía Infantil. Facultad de Educación. Universidad de Antioquia.

E-mail: [milecalle@gmail.com](mailto:milecalle@gmail.com).

<sup>2</sup> Estudiante de décimo semestre de Licenciatura en pedagogía Infantil. Facultad de Educación. Universidad de Antioquia.

E-mail: [tatis2476@hotmail.com](mailto:tatis2476@hotmail.com)

<sup>3</sup> Estudiante de décimo semestre de Licenciatura en pedagogía Infantil. Facultad de Educación. Universidad de Antioquia.

E-mail: [kellydgc@hotmail.com](mailto:kellydgc@hotmail.com)

<sup>4</sup> Estudiante de décimo semestre de Licenciatura en pedagogía Infantil. Facultad de Educación. Universidad de Antioquia.

E-mail: [angelamaria\\_gg@hotmail.com](mailto:angelamaria_gg@hotmail.com)

<sup>5</sup> Estudiante de décimo semestre de Licenciatura en pedagogía Infantil. Facultad de Educación. Universidad de Antioquia.

E-mail: [natsalflo@hotmail.com](mailto:natsalflo@hotmail.com)

### **Résumé**

*Graphique des productions des garçons et des filles sont de manière continue déroule intégrée qui implique une maturité intellectuelle physique pris en compte dans les tableaux représentant, est répertoriée comme une capacité liée à d'autres processus d'apprentissage qui a trait à la langue tout en bout de communiquer par le biais de la symbolisation. L'article le suggère l'art des enfants comme une langue qui cherche à être externalisés et qui peut être donnée par l'ordinateur comme un outil technologique dans la dynamique sociale, qui permet de représenter graphiquement.*

**Palabras claves:** *Aprendizaje, arte digital, comunicación, educación artística, lenguaje simbólico.*

## INTRODUCCION

El presente texto recoge los aspectos relevantes de la investigación denominada "El papel y la pantalla en la representación gráfica infantil" en la que se analizó la influencia del uso de programas informáticos de dibujo en las producciones realizadas por los niños y las niñas. En este estudio se incorporó el computador como un medio educativo que posibilitara el aprendizaje de los alumnos tanto en lo artístico como en las demás áreas del saber, evidenciándose la facilidad de la apropiación del manejo de la herramienta y la motivación para el trabajo que éste propicia.

El arte desde sus diferentes manifestaciones se considera como una de las alternativas que expone a través de la comunicación, ideas, sentimientos, emociones y conceptos construidos del entorno. En particular es el arte gráfico el medio que más se acerca a los niños y a las niñas para proporcionar y satisfacer esta experiencia comunicativa, debido a que se encuentra próximo a cada espacio presenciado por ellos.

El dibujo se hace necesario e indispensable para los infantes, pues llama su atención y se presenta como una actividad agradable y satisfactoria que permite la apropiación del medio, la interpretación y la reconstrucción del mismo, concediendo al tiempo la

posibilidad para comunicar a través de símbolos las realidades internas que de otro modo no son perceptibles. Para Martínez, el dibujo espontáneo “no es una manifestación invertebrada y caótica, una expansión expresiva que debe ser tolerada, o bien reconducida, sino como una de las formas autónomas en las que se fragua la función simbólica”; (2004, Pág. 11); por lo anterior el dibujo es considerado como una construcción interiorizada que abarca tanto lo plural como lo singular, y se construye a partir de elementos personales, pues cuando un niño o una niña emprenden la acción de dibujar se encuentran manifestando en totalidad sus pensamientos y todo lo que adquieren de las

experiencias vividas a partir de su entorno.

La capacidad para explicar y apropiarse de los elementos circundantes no sólo se hace evidente a través de las representaciones gráficas sino también en la capacidad para incorporar los cambios que a nivel tecnológico se van dando en la cultura a partir de las transformaciones sociales y que modifican las relaciones con los demás y con el medio.

Son los niños y las niñas quienes se enfrentan de manera directa a los cambios y retos de la humanidad, propiciando mayores desafíos para la escuela, y exigiendo de esta forma preparación y conocimiento

por parte de los maestros y aquellas personas que participan en la formación integral de ellos.

Por tal motivo los aspectos centrales de esta propuesta se fundamentan en el dibujo infantil y las nuevas tecnologías, como una forma de interaccionar ambas temáticas. Desde el punto específico del arte gráfico, se encuentra una nueva manera de simbolizar a partir del elemento tecnológico, de manera puntual el computador, el cual se convierte en una herramienta

## INTRODUCCION

El presente texto recoge los aspectos relevantes de la investigación denominada "El papel y la pantalla en la representación gráfica infantil" en la que se analizó

la influencia del uso de programas informáticos de dibujo en las producciones realizadas por los niños y las niñas. En este estudio se incorporó el computador como un medio educativo que posibilitara el aprendizaje de los alumnos tanto en lo artístico como en las demás áreas del saber, evidenciándose la facilidad de la apropiación del manejo de la herramienta y la motivación para el trabajo que éste propicia.

El arte desde sus diferentes manifestaciones se considera como una de las alternativas que expone a través de la comunicación, ideas, sentimientos, emociones y conceptos construidos del entorno. En particular es el arte gráfico el medio que más se acerca a los

niños y a las niñas para proporcionar y satisfacer esta experiencia comunicativa, debido a que se encuentra próximo a cada espacio presenciado por ellos.

El dibujo se hace necesario e indispensable para los infantes, pues llama su atención y se presenta como una actividad agradable y satisfactoria que permite la apropiación del medio, la interpretación y la reconstrucción del mismo, concediendo al tiempo la posibilidad para comunicar a través de símbolos las realidades internas que de otro modo no son perceptibles. Para Martínez, el dibujo espontáneo “no es una manifestación invertebrada y caótica, una expansión expresiva que debe ser tolerada, o bien

reconducida, sino como una de las formas autónomas en las que se fragua la función simbólica”; (2004, Pág. 11); por lo anterior el dibujo es considerado como una construcción interiorizada que abarca tanto lo plural como lo singular, y se construye a partir de elementos personales, pues cuando un niño o una niña emprenden la acción de dibujar se encuentran manifestando en totalidad sus pensamientos y todo lo que adquieren de las experiencias vividas a partir de su entorno.

La capacidad para explicar y apropiarse de los elementos circundantes no sólo se hace evidente a través de las representaciones gráficas sino también en la capacidad para

incorporar los cambios que a nivel tecnológico se van dando en la cultura a partir de las transformaciones sociales y que modifican las relaciones con los demás y con el medio.

Son los niños y las niñas quienes se enfrentan de manera directa a los cambios y retos de la humanidad, propiciando mayores desafíos para la escuela, y exigiendo de esta forma preparación y conocimiento por parte de los maestros y aquellas personas que participan en la formación integral de ellos.

Por tal motivo los aspectos centrales de esta propuesta se fundamentan en el dibujo infantil y las nuevas tecnologías, como una forma de interaccionar ambas temáticas.

Desde el punto específico del arte gráfico, se encuentra una nueva manera de simbolizar a partir del elemento tecnológico, de manera puntual el computador, el cual se convierte en una herramienta estimulante para el niño y la niña, en la medida que les permite acceder a nuevas formas de representación desarrolladas en un formato diferente al convencional, que atrae la atención y el interés de quien lo use.

El texto que se presenta expresa la necesidad de incluir en el ámbito educativo herramientas que posibiliten otras opciones a los esquemas trabajados en la cotidianidad escolar, en este caso, se demuestra cómo el programa informático *Paint* les permite a los

niños y a las niñas encontrar una opción diferente para representar de manera gráfica y a los docentes una alternativa didáctica que fortalece y cualifica su labor pedagógica.

La educación debe entonces propender por una mirada distinta de las acciones pedagógicas, que vincule las nuevas alternativas que ofrece el medio con las estrategias convencionales que se han considerado indispensables para la formación integral y el desenvolvimiento de cada persona en la sociedad.

## METODOLOGIA

La propuesta se fundamenta desde una perspectiva cualitativa que según Strauss y Corbin (2002, pág. 11) es un tipo de investigación que

produce hallazgos, a los que no se llega a través de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación; permite estudiar la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema.

El objetivo de la investigación cualitativa es la descripción de las cualidades de un fenómeno, que pueden ser interpretadas de diferentes formas de acuerdo a la perspectiva del investigador y de los sujetos de la investigación.

El enfoque en el cual se basó la investigación es el interaccionismo simbólico que se interesa por la experiencia interna del individuo y por cómo se manifiesta la persona

en el proceso social. Según Mead (citado por Woods, 1934, Pág. 48) hay muchas actividades que son simbólicas y que implican construcciones e interpretaciones tanto de la misma persona como entre ella y los demás, se trata de una comunicación entre dos entes que otorgan un significado a un símbolo específico. Es así como el interaccionismo simbólico nos permite analizar las producciones artísticas infantiles como un lenguaje de símbolos icónicos en proceso de representación, los cuales tienen un carácter expresivo, que permiten manifestar y transmitir emociones y significados que repercuten en los procesos académicos de los niños y las niñas ya que son la premisa para adquirir

códigos y habilidades comunicativas y sociales.

La investigación estuvo dirigida a 120 niños y niñas de un estrato socio económico 1 y 2 de los grados preescolar y primero de la institución educativa Kennedy, sección Minerva. Las prácticas pedagógicas tuvieron una duración de un año y medio, en las cuales se realizaron tres procesos específicos: diagnóstico, intervención y categorización, cada uno de ellos con una duración respectiva de seis meses, logrando de esta forma darle a la propuesta un orden y sentido coherente que permitió recoger la información a través de instrumentos como entrevistas, observaciones participantes, encuestas y grabaciones en audio y

video, consignarla de manera ordenada en el diario de campo y a partir de ello codificar para obtener hallazgos significativos.

## RESULTADOS

La investigación se centró en primer lugar en descubrir el modo en que niños y niñas se adaptan y se relacionan con los medios electrónicos, siendo éstos facilitadores de la construcción de nuevas formas de comunicación e interacción. En segundo lugar se analizó la manera en que los actos gráficos de los niños y las niñas son representados a través del papel y la pantalla, teniendo en cuenta qué similitudes se dan y de qué manera influye el cambio de los materiales empleados para dibujar.

De acuerdo con lo anterior se establecieron seis categorías emergentes para las cuales se tuvo en cuenta los planteamientos de Coffey y Atkinson (2003, Pág. 31) quienes afirman que el proceso de codificación permite organizar, manipular y recuperar los segmentos más significativos de la información obtenida y registrada durante la práctica investigativa. La reflexión de las categorías emergentes se considera importante en la medida que posibilita atribuir significados a los datos recolectados y a partir de ellos generar preguntas, teorías y conceptos.

A continuación se desarrollan los hallazgos que surgieron de las categorías mencionadas

### ***Programa informático Paint***

Las primeras experiencias en *Paint* dieron pautas de selección, información y análisis que posibilitaron guiar la ruta investigativa, alimentando la pregunta de manera práctica y posibilitando no sólo generar acercamiento entre niño, niña y computador sino también dándole un uso diferente a éste, el cual normalmente no es dejado en sus manos con libertad y por lo general no es asumido como algo que de muestras de arte y mucho menos si se habla de arte infantil; desde este punto de vista se le da importancia a la necesidad de encontrar nuevas vías de comunicación que estimulen la creatividad y el desarrollo gráfico.

En el comienzo de la practica pedagógica el programa informático

*Paint* era considerado como un elemento emergente de la investigación y una herramienta que permitiría llevar a cabo las actividades planeadas, a medida que se interactuaba y se exploraban sus usos y funciones, empezó a arrojar críticas reflexivas y pedagógicas que posibilitaron aprendizajes y por lo tanto fue considerada como una categoría que analiza y arroja elementos de vital importancia en el cumplimiento de los objetivos propuestos, en tanto ofrece la posibilidad de expresión.

Las primeras interacciones de los niños y las niñas con el computador y específicamente con el programa informático *Paint*, fue una manera clara de percibir el modo en que el ser humano logra adaptarse a las

herramientas que le ofrece el medio para mejorar su calidad de vida o enriquecer sus experiencias diarias, en este caso la pantalla y el *Mouse* sirvieron de medios de expresión y pautas de comparación con el papel y el lápiz. Para mejorar estos procesos gráficos en el computador fue necesario realizar ejercicios que facilitaran el dominio del *Mouse*, ya que éste influye en el producto obtenido.

Durante la observación de las creaciones artísticas de los niños y las niñas en el papel y el computador, se percibió que el borrador es un elemento de gran importancia en su proceso creativo, pues es una herramienta que se utiliza cuantas veces sea necesario, ofreciendo la posibilidad de

modificar el tamaño utilizando las teclas de aumento (+) y disminución (-), además, puede convertirse en un elemento sorpresa, es decir que sirve para hacer una acción específica como borrar, pero puede producir algo diferente y finalmente permite jugar con los matices ya que es posible aplicar color a esta herramienta y emplearla para graficar con figuras determinadas como el cuadrado y el círculo.

Un punto importante al hablar de *Paint*, son los elementos que éste propone, como lo son la barra de colores y la barra de herramientas, las cuales se asemejan a las cartucheras de los niños y las niñas en la vida escolar, pues cada una contiene los elementos que les permiten plasmar en el papel y en la

pantalla lo que hay en su imaginación, por lo tanto fue pertinente enseñar a los niños y a las niñas los nombres de cada una y las posibilidades que éstas les ofrecían a la hora de dibujar.

Después de analizar los dibujos elaborados por ellos y comparándolos con el proceso gráfico que tienen en el papel, se logró analizar que los primeros trazos en *Paint* se determinaban por la herramienta que estuvieran utilizando, de este modo se observó que cuando el lápiz y el pincel se encuentran con el tamaño original con el que lo presenta el *Software*, los niños y las niñas efectúan movimientos manuales amplios y libres cuando ellos aumentan el grosor de dichos materiales con la tecla "+", pueden realizar círculos

con un solo clic obligando a la mano a detenerse en un punto determinado para ejecutar la acción. Cuando la herramienta seleccionada es el aerógrafo, el movimiento de arrastre es muy poco frecuente, los niños y las niñas se centran en la forma que éste posibilita (círculos) y hacen clic en un solo punto o realizan movimientos de arrastre muy delicados

Para finalizar esta categoría, es necesario tener en cuenta que *Paint* brinda la posibilidad de complementar los procesos de representación del niño y la niña en la primera infancia, logrando vincular el arte con las nuevas tecnologías y dando como resultado producciones artísticas que realizadas de manera consciente o inconsciente están llenas de

emoción, sentimientos, alegría y lo más importante espontaneidad, deseos de transmitir todo lo que un niño o una niña puede sentir al momento de encontrarse con una pantalla y un *Mouse* que a simple vista no significan nada, pero que después pueden proporcionar riqueza emocional y creativa.

### ***Del papel a la pantalla***

En esta categoría se establece una relación entre las elaboraciones en medio físico y las representaciones en medio informático, con el fin de observar puntos de encuentro y divergencia entre ambos procesos.

De acuerdo con las observaciones, el primer encuentro que los niños y las niñas tuvieron con el programa

informático *Paint* fue un momento exploratorio que de manera indiscutible, remitió a las experiencias primarias que se observan en infantes que inician su desarrollo gráfico en papel, pues según Smith (1983) citada por Mattheus (2002, Pág. 54) “el niño en su etapa inicial de dibujo no se interesa por la forma en si, sino por las acciones y sus efectos en forma de marcas”; de acuerdo con lo anterior, se observó un comportamiento similar al descrito; para ellos y ellas era llamativo el hecho de realizar un movimiento con la mano sosteniendo el *Mouse* y que éste se viera reflejado en una pantalla, las acciones respondían más a experimentos de movimiento que a un afán por graficar de manera esquemática, aún cuando la

mayoría realizaba creaciones de este tipo en papel, pues según sus edades revelaban un avance a nivel gráfico que ya había superado el nivel experimental. Por tal motivo, se puede decir que el dibujo informático obliga al niño y a la niña a una exploración que parece que los hiciera retroceder a otros niveles de desarrollo del dibujo como el garabateo, sin embargo, el hecho de dominar las herramientas del programa hace que los procesos se aceleren y rápidamente accedan a graficar de una manera más representativa.

Según Arnheim (1983) el ojo y la mano son el padre y la madre de la actividad artística; dibujar, pintar y modelar son tipos de comportamiento motor humano (Pág. 195). Sin embargo, el dibujar

en computador exige un tipo diferente de dominio psicomotor, pues la atención no se centra en la coordinación óculo-manual como ocurre con los trazos hechos en papel, sino que se da una relación distinta, el niño y la niña además de coordinar sus movimientos, debe centrar la vista no en su mano, sino en la pantalla que tiene en frente y en la cual se reflejan las producciones, se trabaja de forma simultánea; por este motivo, a pesar de establecer la semejanza entre los primeros trazos de los niños y las niñas en medio físico y las primeras elaboraciones en computador, es pertinente mencionar que estas segundas exigen una preparación previa; los infantes deben poseer la coordinación descrita con anterioridad y además de ello contar

con un aprestamiento motriz adecuado debido a que el dominio del *Mouse* demanda precisión en los movimientos que debe ser puesta en práctica con mayor énfasis a la hora de dibujar ya que se requieren múltiples movimientos que se traducen en formas para crear una composición.

De la misma manera, por medio del *Mouse* se experimenta una sensación desconocida a la hora de dibujar, pues si para el dibujo en medio físico se necesita el dominio de la pinza, para el dibujo en computador debe existir una participación total de la mano, la cual coordina la toma y el movimiento del implemento (*Mouse*), mientras el dedo índice determina la posición del puntero y

la marca que quedará en la pantalla. De este modo, se afirma que con el lápiz se establece una relación directa entre el movimiento y el efecto de éste, mientras que en el computador se produce una relación mediática generada por una acción que se realiza en un lugar y se refleja en otro (pantalla).

Cuando el dominio de las herramientas del programa de dibujo se hace evidente, los niños y las niñas encuentran en el computador un instrumento aliado, que les permite representar lo que desean tal como si lo estuvieran elaborando con otro medio gráfico, como el papel, la anterior aseveración se relaciona con el principio de diferenciación descrito por Arnheim (1983) de acuerdo al

cual se indica que “el desarrollo procede siempre de lo simple a lo más complejo” (Pág. 203) y en este sentido se alude no sólo al desarrollo orgánico, sino también a la acomodación a nuevos modelos de trabajo que suponen barreras iniciales pero que pueden superarse con facilidad cuando hay un dominio de las herramientas del *Software*. Además, como valor agregado, quien dibuja en medio informático, halla posibilidades a las que no accede cuando grafica en medio físico, por ejemplo, puede cambiar los colores de la misma creación las veces que desee, experimentando así diversos matices de la obra. Otro aspecto relevante en el dibujo informático es el hecho de poder revertir los resultados sin dejar marca alguna, es decir, se puede

borrar lo elaborado cuantas veces se desee sin maltratar la hoja ni el producto final.

Por último, se hace referencia a las posibilidades que encuentran los niños y las niñas al graficar en el computador, a este respecto se observó que cuando ellos se hallan frente a una hoja, pueden predisponer sus dibujos y expresar con certeza: “Voy a hacer una muñeca, una casita, un oso...” en contraste los niños y las niñas encuentran en el programa informático *Paint* un espacio para la expresión espontánea y la experimentación de las formas que los lleva a descubrir otras maneras de representar que oscilan entre lo icónico y lo abstracto, conduciendo a los dibujantes hacia diversas

formas de expresión que podrían relacionarse con verdaderas obras de arte que nos llevan a asegurar que para los niños y las niñas con gran imaginación y con los medios disponibles para expresarse de diferentes maneras, no existen barreras para manifestar su sensibilidad artística.

### ***Elementos artísticos***

En esta categoría de análisis se contemplaron tres elementos fundamentales que están presentes en las creaciones artísticas y que se conjugan para darle vida y significación a la obra, estos son: el color, la forma y la línea, los cuales pudieron ser evidenciados en las producciones realizadas en el programa informático *Paint*

permitiendo determinar dichas elaboraciones como obras de arte.

El manejo del color en *Paint* es fundamental ya que le permite al niño y a la niña darle vida a sus dibujos a través de un juego cromático que se puede lograr al utilizar las herramientas. Al tener conocimiento sobre la función de la barra de colores y al saber manipularla, la visión de los niños y las niñas frente a sus creaciones cambia, el interés y la curiosidad inicial pasan a un segundo plano por la intencionalidad del color que le impregnan a sus dibujos de acuerdo a lo que quieren expresar o comunicar, pero esto no hace que la experimentación y el asombro ante sus elaboraciones se pierda.

Kandinsky (1988, Pág.15) afirma que a medida que el ser humano se desarrolla aumenta el número de cualidades que atribuye a los objetos y a los sujetos, cuando se alcanza un alto nivel de sensibilidad, los seres adquieren un valor interior, así mismo ocurre con el color, el cual produce un efecto superficial que puede penetrar provocando una vibración anímica que llega al alma.

Cuando el color entra a hacer parte de las creaciones artísticas y desarrolla un papel importante en ellas, la forma, aquella estructura que se da con o sin intención, también tiene su propio lenguaje, “puede existir independientemente como representación del objeto o como delimitación abstracta de un espacio o una superficie” (Pág. 17).

Entre ambos existe una relación inevitable, asimismo una está enmarcada sobre la otra en la medida que el color o la forma puede ocasionar variaciones en las elaboraciones de los niños y las niñas.

Al momento de observar un dibujo elaborado por un niño o una niña, se pueden ver diferentes formas que se interrelacionan para crear combinaciones, es entonces cuando en un dibujo se evidencian objetos (reales o abstractos) ubicados allí con una intención y en donde la mezcla del color produce múltiples apreciaciones al observador, creando una expresión artística. En ocasiones estas producciones son reducidas a la forma geométrica pero no pierden ese sentido de

comunicación o como dice Kandinsky (1988, Pág. 18) ese sonido interno que la hace identificable por tener particularidad única a su creador.

Aunque la forma no sea más que la delimitación de una superficie, el autor expresa que toda forma tiene un contenido interno. Puede resultar extraño encontrar expresividad en un dibujo en el cual sólo se observen líneas, pero precisamente su caracterización interna hace que la armonía de las partes cobre significado, pueda permanecer real, abstracta o como se desee, lo relevante es que el niño y la niña expresan su creatividad a través de cada una de las formas escogidas para su elaboración, pues basta sólo con unir dos líneas para tener de esta forma una composición.

El color, la línea y la forma entonces le dan vida a los dibujos, los cuales se caracterizan en muchos casos por tener un elemento de asombro, es decir, un resultado que nadie se espera, ni siquiera el mismo creador o creadora, es a esto a lo que se denominó accidentes creativos, los cuales daban lugar a creaciones abstractas caracterizadas por el énfasis puesto en los aspectos cromáticos, formales y estructurales, resaltando su valor y fuerza expresiva. El juego con las formas que se propicia a partir de la experimentación en el computador daba lugar a creaciones cargadas de elementos artísticos que daban una sensación al autor de haber realizado una obra de arte.

En las representaciones gráficas realizadas en computador por los niños y las niñas se observaron dos tendencias que son recurrentes en las elaboraciones y que en ocasiones eran combinadas de acuerdo a la intencionalidad:

La primera se refiere a los dibujos realistas que se caracterizan por representar objetos cotidianos que a la vista son entendibles, prescindiendo de explicaciones adicionales. La segunda alude a los dibujos abstractos caracterizados por una representación que se aleja de lo convencional en la que los símbolos empleados reflejan diferentes apreciaciones del producto.

### ***Semiosis del dibujo***

En esta categoría se realizó un análisis semiótico del dibujo infantil

elaborado en medio informático, con base en los planteamientos de Luisa María Martínez quien realizó un estudio similar con creaciones gráficas hechas en papel. A continuación se presentan los resultados obtenidos.

Las representaciones gráficas de los niños y las niñas son la manifestación simbólica a través de signos de lo que los caracteriza en lo mental y en lo expresivo. De este modo se puede establecer que el dibujo infantil es un lenguaje, pues es un proceso global que aborda las funciones básicas del mismo, planteadas por Martínez (2004), como la sintáctica, la semántica y la pragmática, en este sentido, la primera establece las reglas en la organización de los elementos que

son los que estructuran la representación, la segunda abarca los contenidos que propician la expresión llevando a la caracterización del significado, y la tercera se refiere a la intención o finalidad comunicativa en la transmisión del mensaje. Es pertinente aclarar que dichas funciones conducen a procesos de representación diversos que no dependen de un período cronológico para su presencia e interpretación.

Cuando los niños y las niñas dibujan, sin importar el medio que empleen para ello, recurren a diversos signos y señales que posibilitan expresar lo que desean, esto se refiere a las emergencias simbólicas, que son las que permiten la búsqueda y la

construcción de la representación a partir del contexto socio cultural en el que se desenvuelven y las experiencias educativas en las que están inmersos.

Ellos y ellas dibujan poniendo en evidencia su relación y comprensión del mundo que los rodea asignando significados a sus símbolos de acuerdo a las experiencias vividas y al conocimiento construido, creando a partir de esto, situaciones y relatos gráficos tanto a través de la narración como por medio del grafismo, siempre mediados por símbolos propios.

Muchos niños y niñas dibujan teniendo claro que están transmitiendo un mensaje, haciendo aparecer el grafismo a partir de lo

que comunican. Algunos manifiestan asimismo la necesidad de escribir con letras lo que dibujan o lo que piensan para hacerse entender mejor. Cuando emprenden la acción de dibujar y expresarse de forma gráfica lo hacen de manera denotativa, es decir, que lo que realizan tiene un significado común a simple vista; o connotativa, lo que implica asumir múltiples interpretaciones sobre algo. Todo esto se da dependiendo de la intencionalidad comunicativa que tiene el niño o la niña al momento de hacer su producción. Lo que si está claro es que todo dibujo infantil remite a la significación de símbolos a partir de lo que cada uno quiere.

La representación simbólica infantil requiere una mirada e interpretación

que se perfile desde lo diverso y lo plural, pues cada sujeto a partir de su individualidad le da un significado particular a lo representado de manera gráfica por los otros.

### ***Interacción comunicativa***

Al igual que los procesos educativos que se dan al interior del aula de clase, en el trabajo que se realiza en el computador, se pueden evidenciar experiencias de comunicación que se construyen en la interacción entre pares. En este sentido, los niños y las niñas se dan a conocer como seres de lenguaje, sensibles al medio y con necesidad y habilidad para interrelacionarse con otros en la búsqueda de significados comunes. El trabajo

llevado a cabo a través del programa informático *Paint* estimulaba la interacción comunicativa entendiéndola como un proceso de organización discursiva en el que estudiantes y maestros actúan a través de diferentes lenguajes que incluyen lo corporal, escritural, lingüístico, emocional y verbal mediante una recíproca participación, motivando de esta manera al niño y a la niña a recrear con la palabra lo que el desarrollo y el resultado del trabajo iba generando en ellos.

Cada acto expresivo dado en el computador, reflejaba la interioridad del niño y la niña quienes dejaban ver en sus palabras tanto emociones, sentimientos como las concepciones adquiridas en los

procesos de construcción de realidades sociales.

El acto de dibujar supone para los infantes un espacio que brinda la oportunidad para compartir esas ideas, sentimientos y apreciaciones singulares haciendo uso de la expresión para dar lugar a esta situación natural.

El programa informático *Paint* induce entonces a la comunicación proponiendo a los niños y a las niñas experiencias novedosas, llenas de creatividad y magia que a ellos mismos sorprenden durante el desarrollo del trabajo.

La comunicación que se establece a partir del grafismo en medio informático, se encuentra vinculada

a los sentimientos que la misma obra produce pues los niños y las niñas pueden advertir las posibilidades creativas con las que cuentan y de las que se pueden servir a la hora de dibujar.

El dibujo en el programa informático *Paint* permite entonces que se den procesos de comunicación y construcción de conocimientos que se vinculan con la vida personal y con las concepciones individuales que sobre el entorno se han elaborado.

Por tanto podemos afirmar que el grafismo y la comunicación le permiten al individuo vincularse a la dinámica social y cultural, pensarla, sentirla y apropiarse de ella, consolidándose como un sujeto

activo dentro de la sociedad, la cual configura los espacios desde los que interactúa.

### ***Derivaciones Pedagógicas***

teniendo en cuenta el proceso y el avance que tuvieron los niños y las niñas, estamos de acuerdo con Gardner cuando expresa que en este periodo se da un florecimiento de las aptitudes artísticas, se pasa de dibujar aquellas figuras que enmarcan nuestra vida, por ejemplo, los dibujos animados, la figura humana, se observa que los dibujos acogen otras formas, otras texturas, otras maneras de lenguaje, el niño y la niña aprovechan cada uno de los espacios en que pueden ser artistas y expresarse libremente.

Si pensáramos en la pregunta formulada en el capítulo doce del libro *Arte, mente y cerebro* de Gardner ¿es el niño de cinco, seis y siete años un pequeño artista? Una sola respuesta habría a esta pregunta, si tenemos en cuenta el desarrollo, las temáticas y el proceso de cada uno de los niños y las niñas durante el tiempo de la práctica, podríamos afirmar que ellos realmente son artistas en el sentido de que no se limitan para expresarse, aprovechan cada uno de los elementos que tienen para crear, ponen en manifiesto sus deseos y sentimientos, van más allá de lo que el contexto les permite, crean su propio mundo, son protagonistas de él, no son egoístas, comparten sus conocimientos y aman su libertad.

Es indiscutible que las acciones educativas que se llevan a cabo con los niños y las niñas repercuten de forma crucial en su desempeño académico y de manera indudable en su desarrollo personal. Mayor aún es la influencia que ejerce el arte en estos dos aspectos, pues a nivel pedagógico desarrolla habilidades de tipo motriz y sensitivo que intervienen en los procesos de codificación y decodificación de la información, haciendo del aprendizaje un acto vivencial que pone al cuerpo como protagonista fundamental. A nivel personal el arte se convierte en el espacio que permite a los infantes pronunciarse y comunicarse con el mundo circundante; en esta medida, se ofrece como una alternativa de expresión que traspasa las fronteras

de lo verbal y se ubica en un espacio emocional que le permite al individuo manifestarse y exigirse cada vez más, pues una de las características del arte es que posibilita la exploración y en este sentido enriquece las creaciones haciéndolas cada vez más complejas.

El computador es un elemento atrayente que en la actualidad hace parte de la cotidianidad de la vida de algunos de los niños y las niñas y se convierte en un tema conocido aún para los que no cuentan con la posibilidad de interactuar de forma constante con uno. El hecho de ser un medio tecnológico supone y genera cierta actitud de agrado y motivación que estimula a los niños y a las niñas a usarlo y a aprender lo

referente a éste con disposición. De esta manera se evidencia que el computador sirve como medio para interactuar y construir conocimientos.

Durante el transcurso de la práctica se observó que los niños y las niñas obtuvieron avances significativos tanto en su desarrollo motriz, como en la rápida acomodación que tuvieron en el dominio de las herramientas informáticas y en las áreas básicas del currículo. Esto se logró utilizando el computador como una herramienta fundamental al momento de afianzar el proceso de enseñanza y aprendizaje; los niños y las niñas encontraron en él un método agradable de adquisición de conocimientos, puesto que éste les proporcionó además de

entretenimiento, un espacio diferente para aprender; se observó cómo se estimula la creación artística ya que para la mayoría de los infantes es un medio motivante que les genera interés.

Uno de los procesos que se ha retroalimentado a través del trabajo en el computador ha sido el de escritura, pues el dominio del *Mouse* le exige al niño y a la niña realizar movimientos finos exactos, que posibilitan la ejercitación de la mano y adquirir fortalezas a la hora de escribir en el papel, esto fue relevante para ellos, pues el hecho de poder trabajar en el computador y en medio físico, permitió observar cómo fue la relación y el avance que tuvieron.

A pesar que el dominio del *Mouse* en un comienzo fue difícil, el manejo que lograron es preciso y adecuado, lo que demuestra que los niños y las niñas se adaptan de manera rápida a las nuevas formas que el mundo les proporciona para acceder a la información.

Es importante reconocer que cuando se vinculan el arte y el computador como posibilidades para dibujar, se deben contemplar aspectos de índole pedagógico que determinan tanto el quehacer del docente como el tipo de relación que se establece con los estudiantes. La mediación pedagógica del arte y la tecnología, debe llegar a ser como su nombre lo indica mediaciones o instrumentos a

favor de las estrategias didácticas utilizadas por los docentes.

## CONCLUSIONES

El arte gráfico se concibe como un lenguaje, una manifestación real de lo que se siente y se piensa, por tanto las producciones artísticas y gráficas de los niños y las niñas no buscan transmitir o reflejar un mensaje que sea universal, lo que pretenden es la estructuración de las experiencias significativas de su propia vida a través del acto comunicativo. La expresión en el arte es un tejido complejo en el que tanto el pensamiento como las emociones que genera se conciben como procesos perceptivos indispensables en una codificación icónica; de manera que es sólo operando simultáneamente con la

percepción, el pensamiento y el sentimiento como funciona la mente creadora. (Martínez, 2004, Pág. 33).

De acuerdo a lo observado durante el proceso se considera que los niños y las niñas son realmente artistas en el sentido que no se limitan para expresarse, aprovechan cada uno de los elementos con los que cuentan al momento de crear, ponen de manifiesto sus deseos y sentimientos, van más allá de lo que el contexto les permite, creando su propio mundo de significación.

Por lo anterior se considera importante brindar a los niños y a las niñas las posibilidades y herramientas para que expresen su creatividad, a través de diferentes actividades que complementen su

proceso escolar y que los motive a continuar realizándolas, posibilitando generar procesos mentales que afiancen elementos innovadores, originales, descriptivos y críticos del mundo que los circunda. Del mismo modo deben ser formados con las influencias de las nuevas tecnologías que los rodean, de esta manera lograrán adquirir sus conocimientos para el ámbito escolar y su vida social, integrándolos y generando aprendizajes significativos.

Los niños y las niñas aprenden con facilidad lo que el medio les propone como novedoso; ellos nacen para aprender e incorporar lo que la cultura les ofrece debido a una interacción constante con los objetos de conocimiento. Es así como el trabajo en el computador motiva e incentiva a los pequeños a

explorar por sí solos lo que esta herramienta puede ofrecerles aún cuando se relaciona con inclinaciones propias de su edad como el dibujo.

En el estudio realizado no sólo se le dio importancia a los procesos gráficos, sino también a los de socialización y comunicación, incluso a los avances a nivel académico, determinando las representaciones gráficas como un proceso que permite integrar diversas áreas del desarrollo.

El arte infantil vinculado a las nuevas tecnologías es un área que pocos han investigado y que trae sorpresas para el adulto involucrado y satisfacciones al niño y a la niña que encuentran en este tipo de

técnica una nueva forma de expresión.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim, R. (1983) *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- Coffey, A. & Atkinson, P. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Gardner, H. (1993). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. España: Paidós.
- Kandinsky, V (1988). *De lo espiritual en el arte*. Barcelona. Editorial Capellades. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Martínez, L. (2004). *Arte y símbolo en la infancia*. España: Octaedro.
- Matthews, J. (2002) *El arte de la infancia y la adolescencia*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Woods, P. (1998). *Investigar el arte de la enseñanza: El uso de la etnografía en la educación*. España: Paidós.