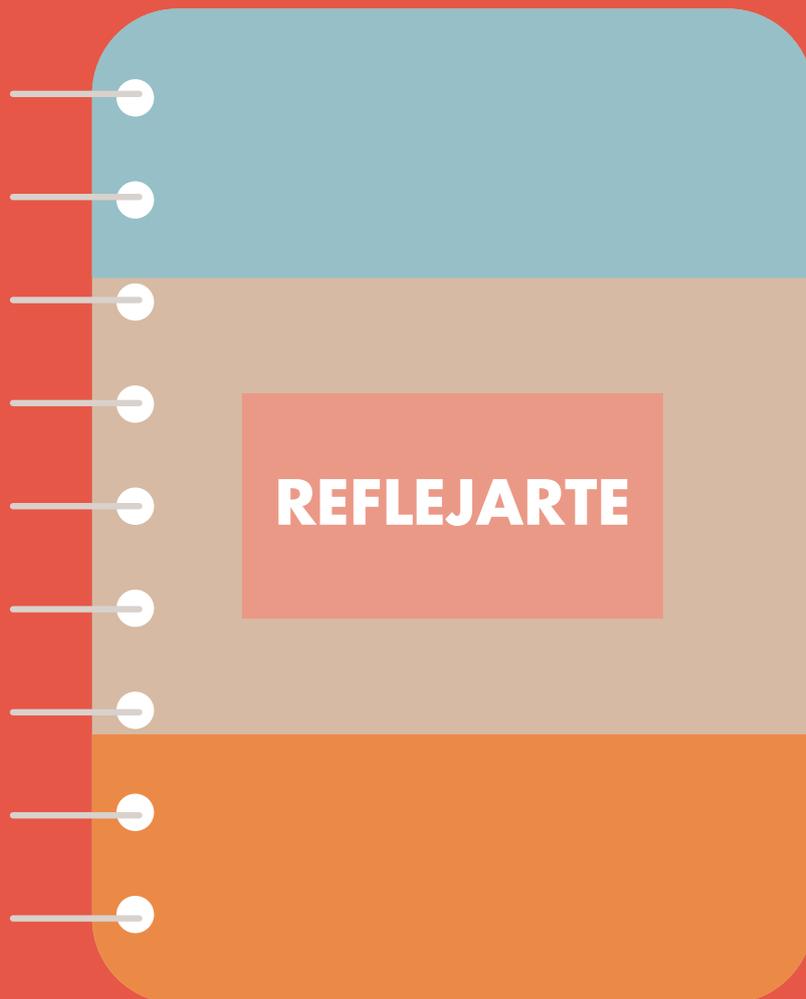


Bloque I

Marco teórico y conceptual



Bienvenid@ a ReflejArte

ReflejArte es un recurso educativo que vincula las artes plásticas con la educación emocional, social y de la creatividad. Propone un trabajo dividido en tres etapas interrelacionadas y consecutivas articuladas en torno a una sesión (presencial o virtual) en una sala de exposiciones, abordando en todo momento las variables propias de *Educación Responsable*.

Comenzarás adquiriendo distintos conocimientos teóricos en el ámbito de la educación artística y la creatividad profundizando, además, en las metodologías del pensamiento visual.

También te ayudaremos a mejorar tus competencias como facilitador para que crees unas condiciones óptimas de cara a la actividad en la sala de exposiciones. Después intentaremos que, a partir de las experiencias vividas por tus alumnos, facilites su labor creativa de forma que generen obras que serán expuestas en una muestra conjunta.

Al aplicar este recurso, profesores y alumnos podrán:

- Incluir la experiencia estética en los procesos de aprendizaje: aprender con significado, emoción y expresión.
- Establecer contacto con la obra de arte y su comprensión de manera didáctica y lúdica al mismo tiempo, a través de la observación y el descubrimiento, tanto personal como colectivo, de diferentes conceptos.
- Desarrollar actitudes y habilidades emocionales y sociales como la empatía, la identificación de emociones, la escucha activa, el respeto hacia otras opiniones, la asertividad y la creatividad.

ReflejArte pretende que el alumno desarrolle su identidad de forma integral, descubriendo y exteriorizando sus emociones, sentimientos y opiniones mediante el conocimiento y la confrontación con la práctica artística. Propone además estimular y promover su capacidad de percepción, de expresión y de creación, así como el análisis visual y formal y el sentido crítico ante las realidades que el mundo actual nos presenta.

Todo tipo de arte puede ser facilitador de experiencias educativas beneficiosas e integradoras; concretamente las artes visuales ayudan a desarrollar la sensibilidad perceptiva, una de las claves del proceso cognitivo.

Únicamente dentro de una experiencia artística creativa los niños y jóvenes desarrollarán su capacidad de preguntar(se), crear problemas y hallar respuestas, descubrir formas, analogías y órdenes nuevos entre las cosas, volver a pensar, reestructurar y encontrar nuevas relaciones entre símbolos, signos, significaciones y emociones.

Este recurso educativo propone generar espacios creativos y de reflexión. Ayuda además a todos los participantes (profesores y alumnos) ya que aunque la capacidad creadora y de expresión existe en cada uno de nosotros de manera natural, necesita un marco de desarrollo específico para que pueda manifestarse con toda su autonomía y fuerza.

Arte, creatividad y emociones

El arte, uno de los sistemas de símbolos más complejos que existen proyecta y refleja sus mensajes de manera directa y visual. Como lenguaje, forma de expresión y comunicación, contenido y forma transmiten emociones y sentimientos que, en algunos casos, producen cambios en las experiencias personales y creativas de cada observador. Para disfrutar y beneficiarse del ilimitado potencial de cualquier tipo de arte no es necesario disponer de sólidos fundamentos teóricos, pero sí desarrollar emociones y afectos favorables, capaces de generar “una actitud receptiva”, que a la vez forje talentos con potencial “creativo”, con habilidades como la experimentación, el pensamiento asociativo, y valores como la voluntad y el respeto.

La psicología del arte estudia los fenómenos de la creación y la apreciación artística al mismo nivel, a partir de los procesos básicos de la actividad humana –como la percepción, la emoción y la memoria–, así como las funciones superiores del pensamiento y el lenguaje. Psicólogos como S. Freud y L.S. Vygotski, así como diferentes escuelas de pensamiento, como la Gestalt, se han preguntado por los orígenes de la respuesta emotiva (como conducta humana) ante una obra de arte. Las diferentes respuestas emotivas que puede propiciar la relación con una obra de arte parten siempre de una reacción “estética”, esto es, una reacción emocional a partir de lo sensitivo y sensorial hacia lo que contemplamos o nos enfrentamos. El término “reacción estética” fue acuñado por L.S. Vygotski quien analizó, igual que S. Freud, hasta qué punto el inconsciente es la fuente de la creatividad humana y de los sentimientos estéticos.

Esta “reacción estética” o respuesta emocional se encuentra en el origen de toda creación artística pero es, al mismo tiempo, su finalidad y tiene un poder transformador para el desarrollo humano. En otras palabras, el autor al crear una obra de arte, formula y expresa un mensaje usando una serie de materiales y códigos de forma simbólica, a partir de una emoción. Se produce un hecho comunicativo en el que la obra de arte es el medio dentro de un marco específico, cultural y social. El espectador también participa de la creación de esa obra en su recepción con su interpretación, cargándola de significación nueva, en relación a sus referencias personales, necesidades, emociones y creencias. El espectador, desarrolla así sus propias tendencias afectivas, pasando al papel de creador, pues genera una nueva fantasía, un estado de ánimo, una idea que reestructura su experiencia anterior y modifica sus actitudes futuras. Es en este sentido que L.S. Vygotski define el arte como una “técnica social del sentimiento”.

ReflejArte explorara el papel que juegan las emociones en el proceso creativo tanto en su dimensión generativa (artista-autor) como interpretativa (artista-espectador), a través de los métodos, procesos creativos y obras de los artistas.

La creatividad se refiere a un conjunto de aptitudes relacionadas con la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad ante los problemas y su resolución, y a su vez con el pensamiento divergente y con la capacidad de redefinición, de análisis y síntesis de las informaciones. La búsqueda y la solución de problemas se encuentran en la base del pensamiento creativo.

Aunque la noción de creatividad se asocia frecuentemente a los grandes hitos y genios de la historia del arte, ésta acepción (y factores relacionados con ella como la imaginación, la genialidad y el talento) surge en determinados momentos históricos y son por lo tanto categorías socialmente construidas. Nos interesa especialmente señalar que la creatividad no es un valor exclusivo del arte plástico. Es necesario ir más allá de lo creativo como generador de un producto original y único para desarrollar una noción de creatividad como generadora de cambios más íntimo, afectivos y cotidianos.

En *ReflejArte* el arte funciona como herramienta para despertar la creatividad a través de las emociones pero no necesariamente la creatividad artística, sino que el propio proceso creativo es suficientemente rico en matices como para generar una actitud creadora mucho más amplia. Más que el producto creativo, lo que este recurso quiere subrayar y poner en valor es el proceso creativo en sí mismo.

A raíz de la influencia del pensamiento posmoderno en la educación artística, la creatividad dejó de tener una importancia substancial en el currículo, pareciendo durante muchos años más urgente preparar a niños y jóvenes para comprender críticamente el mundo que les rodea que preocuparse por añadir algo nuevo a ese mundo. Sin embargo, este aspecto es sumamente importante. Sólo a partir de una profunda comprensión crítica puede brotar una actitud renovadora creativa que reporte beneficios sociales.

El arte es una herramienta de conocimiento y comprensión del mundo. Muestra cómo ve y representa cada artista ese mundo desde su perspectiva personal, vital y crítica. El propio acto artístico es siempre un acto creativo ya que es una búsqueda de soluciones a problemas previamente planteados; aún más en el caso del arte moderno o contemporáneo el cual plantea, en la mayoría de ocasiones, la necesidad primordial de ser creativo, renovador y flexible. Para los niños, que crean e inventan de manera natural y con cualquier grado de conocimiento, el arte es una actividad atractiva y dinámica que facilita su comunicación y comprensión del mundo les rodea.

Una experiencia creativa consistiría en captar a través de los sentidos una cierta información para integrarla, mediante el juego, la memoria y la imaginación en cada yo, dando una nueva forma a los elementos existentes y adaptándolos a cada necesidad estética.

En la base de toda actividad creadora desempeñan un papel la personalidad individual y junto a ésta, la imaginación y el juego. La imaginación se manifiesta en todo lo que nos rodea, en todo lo creado, en el mundo de los objetos. Se manifiesta, por lo tanto, en la cultura: un producto de la creación humana y por ende, basado en la imaginación y en el lenguaje del inconsciente. El juego también es una actividad esencial del ser humano, como ejercicio de ensayo, aprendizaje y perfeccionamiento.

Es muy importante fomentar actitudes receptivas y abiertas hacia el arte tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje, como en los de apreciación y disfrute, yendo más allá de él, para educar y fomentar la capacidad crítica y creadora. Muchos problemas importantes en la vida de las personas son resistentes a las formas convencionales que tenemos de abordarlos y reclaman «soluciones creativas»: sólo practicando la creatividad, lograremos productos y soluciones creativas!.

¿Quieres saber más sobre arte, emociones y creatividad?

Estos son algunos interesantes títulos relacionados con el arte y la creatividad:

BAMFORD,A.(2006): EL FACTOR ¡WUAU!.El papel de las artes en la educación.

Barcelona, Octaedro

CSIKSZENTMIHALYI, M. (1996): Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona, Paidós

DAMASIO, R. (1996). El error de Descartes. Editorial Crítica

GARDNER, H. (2005). Arte, mente y cerebro, Barcelona, Paidós

GUILFORD, J. (1991): Creatividad y Educación. Barcelona, Paidós

ROMO,M. (1998): Psicología de la creatividad, Barcelona, Paidós psicología

VIGOROUX, R. (1996): La fábrica de lo bello. Barcelona, Prensa Ibérica

VYGOSTSKI, L.S. (1990): La imaginación y el arte en la infancia, Madrid, Akal

ROBINSON,K. (2001): Out of Our Minds: Learning to be Creative, Capstone. Oxford

Arte y desarrollo integral

El arte es un vehículo idóneo para aprender a pensar y reflexionar, conocerse a uno mismo, a los demás y a lo que nos rodean. En definitiva, un vehículo para cubrir todas las variables y ámbitos de desarrollo que contempla *Educación Responsable* (afectivo, cognitivo y social).

Como elemento universal y reflejo de diferentes culturas a lo largo de los siglos, el arte es, al mismo tiempo, manifestación de la expresión individual y, por ende, de la cultural. Al conocer y experimentar con las creaciones artísticas de diferentes culturas, se aprende sobre diversos planteamientos sociales, políticos, morales (así como afectivos y emocionales), que tuvieron lugar durante el nacimiento de la obra.

Por lo tanto, las artes son un punto esencial desde el cual se desarrolla tanto el crecimiento personal y afectivo de cada persona, como el social, al fomentar el intercambio de ideas y experiencias. Precisamente este intercambio implica respeto hacia otras opiniones, reconocimiento y aceptación de las diferencias, así como capacidad de experimentar empatía. Cuanto mayor sea el desarrollo emocional, social e intelectual de una persona, mayor será también su capacidad creativa e innovadora.

Las actividades artísticas creativas ejercitan la atención, la concentración y la imaginación y operaciones mentales como la reversibilidad (formas variadas de resolver una misma situación), la memoria, la observación y la iniciativa. También variables como la asertividad y la autoconfianza, este último resultado del concepto positivo que surge cuando un niño constata todo lo que hace desde la actividad artística puede aplicarlo a otras actividades académicas.

Pero, sobre todo, el arte y las actividades creativas benefician al desarrollo emocional y social del niño al propiciar la aceptación de sí mismo con sus posibilidades y limitaciones. Esta aceptación irá íntimamente ligada al concepto que tenga de sí, el cual determinará su comportamiento presente y futuro: el niño actuará en la vida adulta de acuerdo con quién cree que es. El arte favorece enormemente el impulso creador del niño motivándolo hacia la flexibilidad, la fluidez, la originalidad, la independencia, la crítica y la autocrítica. Al crear se ponen en funcionamiento habilidades de análisis, selección, asociación y de síntesis pero sobre todo entran en juego las experiencias personales y emotivas del niño.

Con todo esto, queda claro el valor máximo del arte como instrumento para el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños y jóvenes dentro de la escuela, la

familia y la vida en general. Las experiencias que el niño viva a través del arte y a través de una correcta pedagogía artística, afectarán positivamente sus habilidades y capacidades emocionales, cognitiva y sociales para enfrentarse a problemas y sacar el mejor partido de las situaciones que se les presenten. Para lograrlo, es esencial que como docente y/o mediador seas sensible a la estimulación de su creatividad e imaginación.

Nuestra metodología

DIDÁCTICA DE LAS ARTES EN REFLEJARTE

En *ReflejArte* el arte es un vehículo (no un fin) para el desarrollo integral de las personas; un vehículo que aporta niveles de satisfacción, seguridad y autoestima, que potencia la imaginación y la creatividad, más allá de las características intrínsecas del objeto como ARTE, con mayúsculas. Esto lo hace a través de una metodología que aporta, en un momento clave de la formación de la persona, bases sólidas sobre las que le será más fácil desarrollarse de forma integral.

ReflejArte no persigue enseñar arte y desarrollar actividades plásticas que ayuden a los niños y jóvenes a representar mejor, a plasmar mejor su realidad y su entorno. Busca, en cambio, satisfacer las necesidades del niño de investigar, expresar y crear en un momento dado; cómo representa su mundo y lo que le rodea generando actitudes positivas y receptivas hacia el mismo a través del arte.

A continuación se describen varios factores fundamentales que favorecen el desarrollo emocional, social y de la creatividad a través de las artes y que son potenciados en *ReflejArte*.

Factores que influyen en el desarrollo integral

- **Factor intelectual:** Referente a datos, conceptos e información, así como a la libertad de expresión e interpretación y el pensamiento constructivo.
- **Factor estético:** Contempla rasgos como la armonía, la sensibilidad hacia las formas, la composición y la organización del pensamiento en la obra de arte.
- **Factor emocional:** Determina el grado de identificación emocional con las producciones artísticas y la flexibilidad hacia nuevas experiencias. Permite desarrollar una imagen positiva de uno mismo (autoestima) y de los demás (empatía).
- **Factor creador:** Determina el grado de expresión emocional y de sentido crítico ante las artes. Alienta la confianza en los propios medios de expresión personales (autoestima).
- **Factor perceptivo:** Necesario para analizar, retener, comparar y diferenciar (tanto elementos formales como sensitivos y emocionales) y establecer una capacidad de reacción asertiva frente a estímulos diferentes.

- **Factor social:** Capacidad de trabajar en grupo, de compartir y de relacionar experiencias propias con ajenas.
- **Factor físico-motriz:** Desarrollo de las diferentes habilidades, destrezas y procedimientos motrices.

Concretamente los factores estético, emocional y creador son los que más ampliamente se desarrollan en la aplicación de la educación emocional y social y de la creatividad que *ReflejArte* propone.

Posibilitar el desarrollo emocional, social y creativo de los niños y jóvenes les ayudará a crecer de manera más autónoma, saludable y positiva, ya que genera en ellos habilidades que después podrán aplicar a cualquier ámbito vital, como son por ejemplo la autoestima, la empatía, la resolución de problemas y la confianza en sí mismos, entre otros.

Sin embargo, nunca debemos olvidar otro de los principales objetivos cuando enfrentamos a jóvenes y niños con el arte: que disfruten con él perdiendo el miedo a opinar, sentir y expresarse, facilitando una actitud abierta, sana y de respeto.

Para todo ello, *ReflejArte* propone un trabajo dividido tres etapas interrelacionadas y consecutivas y que se articulan en torno a una sesión de trabajo en una sala de exposiciones a través de una visita real o virtual; esto es, un antes, un durante (la sesión en la exposición) y un después de la sesión.

El objetivo de las sesiones en la exposición es que el alumno explore sensaciones y emociones a partir de las creaciones artísticas y empatice con éstas en tres niveles interrelacionados:

- **“yo”:** el individuo (autoafirmación, oposición asertiva, autoestima)
- **“nosotros”:** el colectivo (escucha activa, habilidades de interacción en grupo, comprensión y aceptación de ideas ajenas)
- **“el otro”:** el creador (ponerse en el lugar del otro -empatía-, identificación y expresión de emociones y creatividad).

Los mensajes que cada obra de arte nos lanza y las lecturas que podemos hacer funcionan en estos niveles, como un resorte que hace saltar nuestra capacidad

innata de sentir, y por lo tanto, de emocionarnos. Únicamente después de identificar correctamente una emoción y de conocer su origen en nosotros mismos, y luego en los demás, somos capaces de controlarlas de manera reflexiva y positiva, estableciendo relaciones adecuadas entre los pensamientos, las emociones y el comportamiento (toma de decisiones).

Para poder enfrentarse adecuadamente a cualquier tipo de creación plástica es necesario aprender a “leer” las obras y sus mensajes, y a “descodificar” los símbolos que en ellas se encuentran implícitos para así poder motivar un pensamiento crítico y constructivo frente a ellas. Uno de los objetivos al trabajar con el arte como vehículo es contribuir a la comprensión del paisaje social y cultural en el que habita cada individuo, ya que el arte “construye realidad” y representaciones del mundo, tanto del real como del imaginado.

Los humanos poseemos la capacidad de manejar una gran cantidad de símbolos que nos permiten involucrarnos en realidades concretas. Por medio del pensamiento simbólico, uno de los que se ponen en funcionamiento ante el trabajo con las obras de arte y en el proceso creativo de cualquier actividad creadora, recordamos y asociamos eventos, emociones y otras ideas a una imagen. El psicólogo suizo, Jean Piaget, conocido por sus aportaciones en el campo de la psicología evolutiva por sus estudios sobre la infancia y por su teoría del desarrollo cognitivo, estudió éste tipo de pensamiento, apuntando que desde los tres años el ser humano comienza a formar una simbología propia y además aprende ya a separar ideas importantes de las que no lo son.

ESTRATEGIAS DEL PENSAMIENTO VISUAL APLICADAS A REFLEJARTE

La estrategia de aprendizaje denominada pensamiento visual (Visual Thinking), que utiliza las imágenes para resolver problemas, reflexionar sobre cuestiones y comunicar con claridad se nos presenta como una base óptima para trabajar los aspectos de la educación emocional y social y de la creatividad a través del arte.

Este modelo fue concebido como parte de un proyecto de investigación de tres años en el MoMA (Museo de arte moderno de Nueva York), entre la psicóloga cognitiva Abigail Housen y el ex director de la educación en el MoMA, Philip Yenawine. Tenía por objeto desarrollar la capacidad de observación y de interpretación de los estudiantes. Debían razonar sus pensamientos y expresar sus opiniones con autonomía y libertad ante la obra de arte pero siempre apoyándose en ella. Además, este método fomentaba que los alumnos dedicarían el tiempo y la atención necesarios al análisis de los distintos aspectos de una obra.

Las tres preguntas básicas del VT original eran tres y en este orden: ¿Qué está pasando en esta obra?, ¿Qué ves ahí que te hace decir eso?, ¿Qué más se puede encontrar?.

En ReflejArte partimos de la esencia del VT basada en un proceso planificado de observación, escucha y participación activa y diálogo, durante el cual los alumnos adquieren las destrezas básicas para analizar el arte en general y desarrollar su sentido estético a partir de la información visual que reciben. Pero ampliamos el alcance de esas técnicas para ir más allá del aprendizaje cognitivo, esto es, de los aspectos visuales (formas, composición, contenidos, materiales, etc.) y de contenido para que al mismo tiempo desarrollen habilidades emocionales y sociales a través del respeto, del diálogo y del disfrute.

Durante este proceso, que pone en marcha una dinámica dialógica basada en preguntas/respuestas, la observación, juegos y estrategias de confrontación y visualización con la obra de arte, el arte refuerza contenidos y conocimientos pero sobre todo, al ser una experiencia sensitiva única y personal, funcionará como un dispositivo que permita trabajar competencias y habilidades emocionales, sociales y de la creatividad.

Por ello, *ReflejArte* propone una variedad de preguntas dirigidas específicamente a trabajar la identificación y expresión de emociones, superando la mera descripción y análisis de las obras en un intento de “experimentarlas” desde dentro, de una manera mucho más afectiva y empática.

A continuación se describen los elementos clave en el proceso de trabajo del *pensamiento visual*.

Elementos del pensamiento visual

El mediador

El mediador, en este caso el docente o educador, debe propiciar el diálogo entre distintas opiniones e ideas, e instar a argumentar esas ideas, no revelando los datos sino ayudando a los participantes a deducirlos. También debe saber desechar los comentarios que no sean fructíferos o saber reconducirlos hacia las reflexiones deseadas. El mediador es siempre un facilitador de experiencias estéticas y emocionales que puedan ocurrir entre el alumno y la obra de arte; y sobre todo, un facilitador para que el descubrimiento de éstas lo realicen los propios alumnos. Es aconsejable utilizar el tiempo verbal condicional en los discursos, pues indica la existencia de más posibilidades de interpretación.

Las preguntas

Las dos primeras interpelaciones dirigidas son generalmente las mismas y deben de tener un carácter muy abierto. Se lanzan después de un minuto de observación en silencio: *¿Qué ves en esta obra? Aquí vemos... y/o ¿Qué crees que está pasando en esta imagen?* Las figuras principales son..., se trata de... Variaciones a estas preguntas de iniciación podrían ser: *¿Observas algo más? ¿Lo podrías describir con detalle?*

Otras preguntas a realizar deben ser siempre abiertas, a cualquier tipo de respuesta, evitando las preguntas cerradas. Piensa en preguntas que busquen opiniones, hipótesis o simplemente otras preguntas: una prueba de la eficacia de la batería de preguntas dirigidas es que éstas generen nuevas preguntas, no tanto respuestas. El orden deberá ir siempre de lo más sencillo a lo complejo, del objeto y sus características a los posibles significados. El objetivo de las sesiones es animar al alumno a observar, analizar, reflexionar y argumentar sus opiniones, para que desarrolle su pensamiento crítico y consolide capacidades como el rechazo y la aceptación consecuentes con sus conocimientos.

Algunos ejemplos de preguntas de evidencia y profundización: *¿Qué ves que te hace pensar eso...? ¿Por qué crees que el artista...? ¿Si en lugar de...? Imagina que...¿qué pasaría si...? ¿Qué te trasmite...?* O preguntas para fomentar el diálogo: *¿A quién le gustaría agregar algo a esta idea? ¿Quién está de acuerdo y/o en desacuerdo?*

Las respuestas

El mediador y/o docente debe estar atento a todas las respuestas dadas, para a partir ellas, construir y guiar la conversación hacia los objetivos y temas que desea tratar y resaltar con el grupo, teniendo en cuenta todos los temas principales y secundarios que pueden aparecer.

No existen respuestas válidas, correctas e incorrectas, sino apreciaciones personales e ideas que el mediador reorganiza y encadena para construir significado y conocimiento. La única herramienta requerida al alumno es su experiencia personal y afectiva del mundo que les rodea. Si el mediador desea ofrecer información histórica o artística lo puede hacer siempre que contribuya a enriquecer la conversación, no a silenciarla o cuando sea esa información sea significativa o relevante para la comprensión de la obra. Por ejemplo, esto se puede hacer incorporando los datos relevantes para introducir una pregunta. Es necesario intercalar la discusión con la repetición de los conceptos y argumentaciones expuestas por los alumnos después de cada aportación. Cuando se intuya que una respuesta es propicia para reflexionar sobre el objetivo que el mediador persigue en la sesión, se puede invitar a demás participantes a opinar sobre esa respuesta, dando su visión.

El diálogo

El dialogo se debe construir en todo momento en torno a las imágenes, a la información visual; los alumnos estarán siempre dialogando con la obra en su observación. La base de un buen diálogo es conseguir que los alumnos sientan que su opinión cuenta, que es tenida en consideración y así tomar conciencia de que, mirando, analizando y sobre todo, escuchando a sus compañeros pueden descubrir, entre todos, los secretos que antes estaban ocultos en la obra. Este descubrimiento personal contribuirá a aumentar su nivel de autoestima, capacidad de reflexión y asertividad. Los mediadores deben potenciar en el diálogo la reflexión crítica de los alumnos, la capacidad de observación y de apreciación, haciendo hincapié en los aspectos sensibles y expresivos de la imagen, pero también en los conceptuales, tratando de que cada niño pueda construir su propio camino de soluciones conceptuales y plásticas ante diferentes creaciones.

El debate

La actividad en la sala de exposiciones se desarrollará de manera ordenada; los alumnos aprenderán a verbalizar sus opiniones y a escuchar a sus compañeros (la persona que desee hablar, deberá levantar la mano y esperará su turno). No se trata de dar respuestas correctas, o de “saberse” la lección, ya que no las hay. Se trata de que, entre todos, compartamos las emociones y las reflexiones que las

obras de arte nos suscitan, y las traslademos a nuestra realidad para que cobren sentido y nos sean útiles.

El cierre

Después de cada sesión, es necesario recopilar todas las diferentes líneas de pensamiento, ideas, reflexiones y sobre todo las emociones que a lo largo del debate han surgido con el grupo. Los alumnos deben tener parte activa en este resumen. Se aprovechará, también, para intentar hacer participar a quien no lo haya hecho.

Niveles de análisis de una imagen

Dentro de la metodología del *pensamiento visual* describimos un esquema general de cuatro niveles que puede servirte para el análisis de las imágenes.

Os animamos a utilizarlo con vuestros alumnos para comentar una obra de arte o una imagen en vuestra clase de plástica o en la visita a una sala de exposiciones en la que se base vuestro *ReflejArte*.

Nivel plástico

¿Qué elementos compositivos conforman esta obra?

La materia, el soporte, los materiales utilizados y cómo están dispuestos son la base de cualquier creación plástica. Analizar las formas y el volumen de una escultura, los colores, trazos y composición de una pintura o un dibujo, o la perspectiva o el punto de vista de la toma de una fotografía nos permitirá acercarnos a las intenciones del creador, pero también nos hablarán de creatividad, de la carga emocional que se pone en marcha a la hora de crear. La elección de los materiales y su disposición en una creación artística no es fortuita, sino que tiene una explicación y una finalidad.

Nivel iconográfico

¿Qué representaciones o iconos puedo entrever en una imagen?

El alumno debe ser consciente de que el arte es una “construcción” con intenciones, con mensajes, que refleja tanto el tiempo histórico y social del creador como su tiempo personal, esto es, vivencias, emociones y pensamientos. Las obras de arte tienen, en general, un gran componente biográfico y personal; todos hemos creado “artefectos” alguna vez que hablan y aún sin quererlo de nosotros mismos,

de nuestros estados de ánimo, de nuestras experiencias vitales, etc. Preguntar si existen elementos icónicos, esto es, visualmente reconocibles o comunes a determinadas culturas serían cuestiones relacionadas con este apartado.

Nivel simbólico y conceptual

¿Qué querrá simbolizar ésta creación?

Forma y contenido difícilmente se pueden desligar en el análisis de las artes plásticas, por lo que el haber trabajado y desarrollado adecuadamente los niveles anteriores (plástico e icónico), nos llevará fácilmente a poder desarrollar diferentes interpretaciones y lecturas sobre la obra de arte. Éstas pueden ser múltiples, tantas como nosotros mismos, y todas son válidas, siempre que sean argumentadas y apoyadas en “lo que vemos” en las obras y que sean verbalizadas y razonadas adecuadamente.

Es esencial que esta reflexión llegue a tu alumnado; no el “todo vale” sino que **“esto vale porque...” / “esto me vale (o no me vale) a mí porque...”**. En esta parte del análisis se motiva el pensamiento crítico y constructivo. Referirse a elementos como la imaginación, la intención o el significado correspondería a este nivel.

Nivel socioemocional

¿Qué emociones empujaron al artista a representar esto o a crear esta obra?

¿Y qué me hace sentir a mí esta creación?

Este es el último nivel en la aplicación de las estrategias del *pensamiento visual*; la experiencia emocional y social de cada participante. Sin embargo, difícilmente se dará si los anteriores niveles no han sido desarrollados adecuadamente.

Para facilitar a los niños y jóvenes aprender sobre las emociones, reconocerlas y entenderlas es esencial que, después de identificarlas las puedan trasladar a su terreno vital, esto es personal y afectivo. No podemos reconocer una emoción si no la hemos sentido antes. Poner o pedirles ejemplos de cómo nos sentimos o reaccionamos antes diferentes situaciones de nuestra vida familiar y social y animar a que ellos lo hagan será un ejercicio esencial en esta última parte, que les permitirá acercarse a las intenciones del autor, a las de sus compañeros, desarrollando así la empatía, generando autoestima y practicando la escucha activa y la asertividad.

El arte puede ayudarnos de manera muy directa a conocernos mejor, tanto a nosotros mismos como a los demás, a través de la percepción, reconocimiento y expresión de las emociones. Además, reflexionar sobre las emociones, genera pensamiento crítico, proceso que está en la base de la autorregulación y la gestión de las emociones.

¿Quieres saber más sobre Pensamiento Visual?

En la página web del proyecto Visual Thinking Strategies podrás encontrar multitud de artículos: www.vtshome.org ; www.vue.org. Entre ellos te aconsejamos leer estos dos en castellano:

YENAWIN, P. (2013, 01). Jump starting visual literacy. Recuperado en: <http://vtshome.org/research/articles-other-readings>

YENAWIN, P., & HOUSEN, A. (n.d). Visual thinking strategies: Understanding the basics. Recuperado en: <http://vtshome.org/research/articles-other-readings>