

PROYECTO DE GRADUACIÓN

TRABAJO FINAL DE GRADO

CUERPO

B

El arte de ayudar

Los elementos visuales del diseño gráfico y su aporte a los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales

Patricia Pierina Ramírez Chireno

94654

Lic. Negocios en DyC

Investigación

Pedagogía el diseño y las comunicaciones

20 febrero 2020



Facultad de Diseño
y Comunicación

Índice

Introducción	4
Capitulo 1. El arte y los elementos gráficos visuales	10
1.1. ¿Cómo el arte ayuda?	10
1.1.1. Beneficio en la salud	12
1.1.2. Arte en la infancia	13
1.2. Elementos gráficos visuales de diseño gráfico	17
1.2.1. Formas y medidas	17
1.2.2. Textura y color	20
1.3. Fusión con el arte	27
1.3.1. Aportes a los niños y adolescentes	28
Capítulo 2. Arte para niños y adolescentes con N.E.E.	30
2.1. Creatividad en su máxima expresión	30
2.1.1. Bases del arteterapia	31
2.1.2. La imaginación infantil	34
2.2. Niños y adolescentes con N.E.E.	36
2.2.1. Arteterapia en niños y adolescentes con N.E.E.	39
2.3. Diseño gráfico en niños y adolescentes con N.E.E.	42
2.3.1. La función de los elementos gráficos visuales	44
Capitulo 3. Acercamiento del arte en los centros educativos	47
3.1. Arte en la educación	47
3.1.1. Montessori	51
3.2. Arte y educación inclusiva	53
3.2.1. Inclusión en Argentina	56
3.2.2. Actividades para N.E.E .	57
3.3.1. El diseño gráfico en los materiales educativos	62
3.3.2. Integración de niños y adolescentes con N.E.E. en el aula	65
3.4. El Arte en los centros educativos	66
Capitulo 4. Análisis de obras, entrevistas	69
4.1. Camila Torres	70
4.2. Lucila Saccone	72
4.3. Guadalupe González	73
4.4. Obras de niños y adolescentes con N.E.E.	75
4.5. Comparación de métodos	78
Capitulo 5. Lo positivo del arte y el diseño gráfico	81
5.1. El objetivo	81
5.2. El hábitat	83
5.3. Posibles Ideas	85
Conclusiones	88

Lista de Referencias Bibliográficas.	91
Bibliografía	93

Introducción

El presente Proyecto de Investigación y Desarrollo (PID) titulado *El arte de ayudar, Los elementos visuales del diseño gráfico y su aporte a los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales*. Se desarrollará en la categoría Investigación, dentro de la línea temática Pedagogía el diseño y las comunicaciones.

En la actualidad el diseño gráfico se convierte en una herramienta fundamental para la sociedad, para poder comunicar o contribuir a la hora de transmitir un mensaje. Este proyecto surge de la necesidad que poseen los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales y de cómo el diseñador gráfico puede aportar de una perspectiva diferente a la sociedad proporcionando herramientas y conocimientos artístico para dichos niños, ayudándolos a superar sus miedos e inquietudes sin hacerlos sentirse diferente.

Este proyecto aborda la problemática de que en algunos centros educativos los alumnos son tratados de forma similar, aunque estos no son todos iguales; ya que hay personas que se relacionan de distinto modo y no aprenden de la misma manera que el resto. Los profesores pueden confundir el comportamiento de alumnos con N.E.E. con falta de educación. Pueden considerar que se trata de malcriadeza, ignorancia, torpeza, entre otros; cuando lo que en verdad reflejan con su actitud es la desconcentración e inseguridades que poseen.

A partir de esto, el presente proyecto de Investigación y Desarrollo tratará de responder la pregunta problema ¿Cómo los elementos gráficos visuales unidos con el arte pueden tener un aporte positivo en los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales en los centros educativos?

Como objetivo general en este PID se proporcionará una investigación donde se pueda observar como a través de los elementos gráficos visuales y el arte los estudiantes con necesidades educativas especiales (N.E.E.) puedan obtener un mejor desempeño

académico, y cómo el aporte de estos elementos en los niños y adolescentes con N.E.E. aportan a los diseñadores gráficos. Este proyecto tiene como target, a los centros educativos de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires interesados en la inclusión de todos sus estudiantes.

En función de lo antedicho los objetivos específicos que persigue este proyecto son, en primer lugar, se abordará el rol que desempeña el arte y los elementos gráficos visuales en niños y adolescentes. Se indagará qué es el arte, como este se vincula con los elementos gráficos visuales y cómo ayuda en la infancia; se indagará qué es el arteterapia y sus diversas formas de empleo, partiendo desde el arteterapia para niños y adolescentes, hacia un arteterapia en centros educativos; Se buscará examinar las diferentes técnicas educativas, mencionando la educación inclusiva, enfocándose en las actividades para niños y adolescentes con N.E.E., Se explorarán los centros educativos, con la finalidad de ver las debilidades y fortalezas; y se analizarán obras creadas por niños y adolescentes con NEE, como objeto de estudio.

Para conocer el Estado del arte (también se lo denomina Estado del conocimiento o Estado de la cuestión) se realiza un relevamiento de antecedentes entre los Proyectos de Graduación (PG) de los alumnos y artículos de profesores, de la Facultad de Diseño y Comunicación, de la Universidad de Palermo. Dentro de estos se encontró el proyecto titulado *Hacia una revolución creativa en las aulas*. Briasco, J. (2017). *Hacia una revolución creativa en las aulas*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo investigar la actualidad de la enseñanza creativa en las escuelas secundarias y públicas de la Ciudad de Buenos Aires, para luego sentar las bases de un posible replanteo y optimización en cuanto a su proceso pedagógico, es decir, de enseñanza-aprendizaje. Se vincula con este trabajo porque ambos buscan replantear el proceso pedagógico de los centros educativos.

De la estudiante Tamayo Martínez, M. (2012). *Mujeres de colores*. Proyecto de

Graduación. Tiene como objetivo dar cuenta de los modos en los que el arteterapia aplicado a mujeres víctimas de violencia de género puede resultar productivo y una herramienta eficaz no sólo para su tratamiento específico, sino también para generar concientización social de una problemática que crece diariamente en la sociedad. Se vincula con este trabajo porque ambos utilizan el arteterapia para obtener un resultado positivo en sus targets.

Del Proyecto de graduación realizado por Charpentier, C. (2018). *Arte vs. Estrés*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo propone un taller de arte digital dirigido a los empleados y trabajadores de una empresa, institución pública o privada con el objetivo de disminuir sus niveles de estrés laboral. La idea surge a partir de las influencias positivas del arteterapia en la calidad de vida de sus participantes. Se vincula con este trabajo porque ambos utilizan el arteterapia como influencia positiva en sus targets.

Puede citarse el Proyecto de Graduación de Fernández, A. (2017). + *Arte – exclusión*. Favorecer la expresión cultural en la Villa 31. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo plantear la definición de la exclusión social, el fenómeno que está detrás de las nuevas formas de marginalidad. La exclusión que es resultado de la crisis del Estado de Bienestar. Se vincula con este trabajo porque ambos quieren ayudar a sus targets a salir de la exclusión social.

De la estudiante Speranza, N. (2013). *Las comunicaciones en las funciones de la sociedad*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo crear una pieza editorial de diseño que ayudará a brindar herramientas comunicacionales para la sociedad gracias a la práctica del diseño gráfico. Se vincula con este trabajo porque ambos quieren que la comunicación sea efectiva.

Del Proyecto de graduación Moschella, M. (2011). *E-learning para nativos digitales*. *Nuevas formas de aprendizaje para los niños en la era digital*. Proyecto de Graduación.

Tiene como objetivo la creación de un guión teatral basado en la historia entre el profeta Oseas y Gomer, la mujer que elige para casarse. Es fundamental estudiar con antelación las relaciones que existen entre teatro y teoterapia debido a que la obra busca promover un aporte terapéutico para la sociedad, así como también plantea la difusión de la teoterapia como una alternativa de sanación para el individuo. Se vincula con este trabajo porque ambos estudian un tipo de terapia con el fin de llegar a su objetivo. Puede citarse el Proyecto de graduación del estudiante González Hoyos, I. (2015). *El arte de incluir, un medio para un fin*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo la comunicación de las personas con discapacidad auditiva en pos de su aprehensión del entorno social. Esto genera trastornos comunicacionales y emocionales que comprometen las posibilidades de desarrollo por medio su auténtica vía de expresión Se vincula con este trabajo porque ambos poseen targets a los que les cuesta comunicarse de una manera u otra.

Por otro lado, el Proyecto de graduación de Seba, A. (2014). *Ideas con Ideales*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo indagar sobre las comunicaciones responsables, capaces de cambiar actitudes que resultan socialmente negativas y de generar una sociedad más inclusiva, consciente y responsable, tiene como objetivo principal realizar un aporte significativo para la futura creación de un soporte pedagógico. Se vincula con este trabajo porque ambos targets poseen problemas de comunicación.

Del estudiante Curotto, N. (2014). *La creatividad en el diseño*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo identificar y seleccionar técnicas que puedan contribuir al proceso creativo en el aprendizaje del diseño. De igual manera se indagan en casos que puedan contribuir al enriquecimiento del tema, un repaso histórico sobre personas y escuelas que han dado saltos cualitativos en la creatividad. Se vincula con este proyecto porque se enfoca en un proceso creativo y el aprendizaje.

Y por último el Proyecto de graduación de Catzman, C. (2013). *Psicología y diseño de interiores*. Proyecto de Graduación. Tiene como objetivo pretender que mediante este trabajo asesorar a psicólogos sobre la influencia que puede llegar a ejercer sobre los pacientes, el diseño del consultorio. Se vincula con este trabajo porque pretende mediante una psicología llegar a sus pacientes.

Para conformar el marco teórico que guiará la elaboración de la propuesta educativa creativa para los centros educativos, se releva una bibliografía de diferentes autores como Wong, Poulin y Vigotsky. Este proyecto de investigación y desarrollo estará dividido en cinco capítulos, comenzando por el primer capítulo el cual explica como el arte ayuda a las personas, luego se enfoca en el arte en la infancia, y describe a detalle los elementos gráficos visuales y la fusión que estos poseen con el arte. Este capítulo concluye introduciendo al capítulo siguiente, explicando como la fusión del arte y los elementos gráficos visuales aportan a los niños y adolescentes. En el segundo capítulo se abordan las bases del arteterapia, los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales; por último, el arteterapia enfocada en los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales.

El capítulo tres es uno de los más importantes, trata sobre las técnicas educativa. Se abordará como el arte beneficia en la educación, dando a conocer uno de los tipos de enseñanza más efectivos el cual es Montessori, enseñanza que incluye el arte como ayuda. Se indagará sobre la educación inclusiva. Otro de los temas en el que este capítulo se enfocara es en las actividades utilizadas para niños y adolescentes con N.E.E. Por último, este capítulo desarrollara el arte en los centros educativos, especialmente los de C.A.B.A. y vera las debilidades y fortalezas que poseen los centros educativos que utilizan el arte como base vs. Los centros educativos *normales*. En el capítulo cuatro se presentan las técnicas de investigación a emplear para sustentar el presente trabajo. Las técnicas que se utilizarán serán entrevistas y

observación, las que luego serán comparadas y en donde se retomarán los conceptos de Wicius Wong (2015) los cuales se pudieron observar durante todo el proyecto de investigación y desarrollo.

Por último, en el capítulo cinco se proyectan los resultados, la reflexión y la interpretación de la investigación. En este último tramo de la introducción al PG, y antes de profundizar en el trabajo, es necesario destacar que la autora considera que el texto realiza un destacado aporte a la disciplina. La vinculación que posee el tema con la carrera viene siendo al momento de la comunicación, ya que algo entre la comunicación del niño/adolescente está fallando al momento de socializar, expresarse o desenvolverse académicamente. Por otro lado, el proyecto se basa en los elementos gráficos visuales, lo cual une la carrera de base de la autora la cual es diseño gráfico. También se toman elementos de otras carreras como la psicología y bellas artes al momento de hablar del arteterapia.

Capítulo 1. El arte y los elementos gráficos visuales

Conforme al marco teórico del presente Proyecto de Investigación y Desarrollo, este primer capítulo abordará el rol que desempeña el arte y los elementos gráficos visuales en niños y adolescentes. Se indagará qué es el arte, como este se vincula con los elementos gráficos visuales y cómo ayuda en la infancia. Primero, se investigarán las múltiples definiciones de la palabra arte y cómo, el mismo, es necesario en la vida de todos. Luego, se abundará sobre qué beneficios tiene el arte en la infancia y por último cuales son los elementos visuales que aportan al momento de ayudar a los niños y adolescentes.

El contenido abarcado en este capítulo resultará un aporte fundamental para sentar las bases de este PID, por lo tanto, se desarrollarán conceptos de varios autores como Wong (2015), Vygostsky (2008), y Poulin (2016). Con el fin de que la información sea correctamente implementada.

1.1 ¿Cómo el arte ayuda?

Para comenzar este subcapítulo, es primordial saber ¿qué es el arte?, o a que se refieren las personas cuando se dice arte. A lo largo de los años, se ha vuelto difícil encontrar una definición exacta, puesto a que el concepto de arte cambia con el tiempo. No obstante, hay diversas teorías y perspectivas que ayudan a dar sentido a este fenómeno. En base a lo consultado, en diversas bibliografías, se puede apreciar que Raffino (2019) y Bottony Armstrong (2017) exponen algunas definiciones en la cual coinciden. Por ejemplo, según Raffino:

El arte es toda forma de expresión de carácter creativo que puede tener un ser humano. Se trata de expresar lo que una persona siente a través de una infinidad de formas y técnicas. El arte es la capacidad que tiene un hombre para representar sus sentimientos, emociones y percepciones acerca de sus vivencias y su creatividad. (Raffino, 2019, s.p.).

En 1913 el artista francés, Marcel Duchamp, colocó una rueda de bicicleta sobre un

banquito de cocina y llamó a esto arte. Junto a esta creación surgieron muchas preguntas que hasta el día de hoy siguen sin responderse, ¿Cuál es el límite?, ¿Hay algún límite?, ¿Todo es arte?, ¿Cualquier cosa puede ser una obra de arte? Si es verdad que todo puede ser arte, entonces nada es arte. Lo único que todos tienen claro es que el arte, de alguna manera u otra, ayuda.

El arte ayuda, expresar tu creatividad no solo reduce el estrés, sino que también contribuye a aumentar la capacidad de concentración, y tiene un efecto liberador y curativo. Además, el arte te da un significado. Botton y Armstrong (2017) dicen que el arte no está tan alejado de la vida como se cree o que más bien el arte es, en esencia, vida. Para el ser humano el arte no es una necesidad vital, pero sí una necesidad básica. Recientemente se ha descubierto que la pintura es una actividad que libera dopamina y endorfinas, hormonas que generan la sensación de bienestar. Es decir que, en cierto modo, cualquier manifestación artística es sinónimo de felicidad.

A través del arte se puede analizar el subconsciente de la persona. Como humanos, usualmente, tienden a intentar evitar ciertas emociones que pueden causar malestar, como por ejemplo el miedo o la tristeza. Sin embargo, y muy curiosamente, se busca esas emociones en el arte. A través del arte se intenta cambiar el dolor por el disfrute o placer. El arte es una de las maneras que se ha encontrado, a lo largo del tiempo, para tratar con lo real, afrontar la realidad. El arte es una de las actividades que más diferencian al hombre, siendo una pieza clave en el desarrollo y la evolución. Mediante el arte, se ha sido capaces de expresar la manera en la que se percibe las cosas, deseos, temores, creencias y emociones (Vygotsky, 2018).

Cuando se menciona el arte, la mayoría de las personas dan a entender solo algunos aspectos de este, como el dibujo o la pintura. No obstante, el arte abarca mucho más que dibujar o pintar, este también hace referencia al canto, la danza, tocar algún instrumento, entre otros. Se vive bajo la idea de que el arte es únicamente para el

artista y no es así. En realidad, todos tienen la capacidad de hacer arte y beneficiarnos de este. Algunos de estos beneficios, que trae el arte, son: La estimulación de la imaginación, la cual mejora y desarrolla la creatividad de cada uno; La concentración en los detalles y prestar atención, hace más observador; La resolución de problemas, ayuda a mirar fuera de la caja y permite romper esquemas; Eleva la autoestima; La reducción de estrés, como anteriormente mencionado; El aumento de la memoria, los hemisferios derecho e izquierdo se integran y genera el crecimiento de nuevas células cerebrales (Vygotzky, 2018). En fin, con el arte se puede llegar a obtener un sin número de ganancias.

1.1.1 Beneficio en la Salud

A partir de aquí, el concepto biomédico de salud es ampliamente cuestionado y, entre las décadas de 1980 y 1990, se consolida un nuevo paradigma mediante el cual la salud se transforma en un concepto holístico, entendido ya no como ausencia de enfermedad o como consecuencia de prácticas individuales descontextualizadas, sino como un proceso colectivo vinculado a cuestiones económicas, psico-sociales, culturales y ambientales. (Kornblit et al., 2012, p.22).

El arte trae muchos beneficios a la salud. Está comprobado que el arte, como antes dicho, reduce el estrés y retrasa la pérdida de memoria (González, 2019). También se ha observado que la música estimula el desarrollo del feto en el vientre materno (Federico, 2003) y que la pintura mejora la capacidad cognitiva en los niños. Por ello, muchos concluyen que el arte tiene propiedades curativas para el ser humano.

Algunos de los beneficios que tiene el arte en la salud son: Estimula la creatividad, al analizar una obra de arte, se necesita salir de la caja y dejar volar la imaginación, lo cual lleva a estimular la mente y potenciar nuestro intelecto. En otras palabras, la imaginación permite tener una mayor capacidad de apreciación (Makia, 2019). Ayuda a la memoria, potencia las capacidades de resolución de problemas, y también la capacidad de aprendizaje (López, 2016). Otro beneficio del arte en la salud viene

siendo que mejora la autoestima. La creación de una obra de arte ayuda a tener una buena autoestima, ya que, nos ayuda a tener perspectiva ante lo real y a saber buscar provecho de esto. Por otra parte, saber apreciar el arte promueve cierta satisfacción personal (González, 2019). Según González (2019), otro de los beneficios del arte en la salud es que nos hace más sensibles. Juega con la inteligencia emocional y la empatía. Gracias al arte, se puede conectar con los demás de una manera más amable. Como se puede ver, el arte es más que sólo arte, es un beneficio, ayuda a la salud y nos ayuda como seres humanos.

"La fuerza creativa ligada a la vida misma, busca su camino de expresión atravesando obstáculos y conflictos.", sostuvo la psicóloga Graciela Bottini (2016) a Infobae.

1.1.2 Arte en la infancia

Promover el arte en los niños no significa crear artistas, sino proporcionarles estrategias para que puedan desenvolverse socialmente. En otras palabras, aportarles herramientas para que miren el mundo de una manera diferente, y brindarles un sano desarrollo emocional y físico. Además, el arte es una forma de comunicación entre niños y adultos (Ruffa, 2014). A través de todo tipo de arte, los adultos pueden conocer las inquietudes y deseos de los niños. El arte es el lenguaje que hace que los niños se expresen con mayor confianza, ya sea mediante su creatividad o su imaginación (Eisner, 2004).

El arte es parte del ser humano, con el arte se enseña a los niños y adolescentes a pensar creativamente para poder resolver problemas y enfrentar desafíos que se les van a ir presentando durante toda la vida. A través del arte los niños y adolescentes van aprendiendo a conocerse a ellos mismos, a reflexionar y compartir con las personas. El arte ayuda con la autoestima en la persona.

En la infancia se potencia el pensamiento creativo, estimulando la capacidad de crear

de cada persona. Cuando los niños realizan actividades relacionadas con el arte, sin darse cuenta expresan sus emociones, desde lo más profundo de su ser, es decir, el subconsciente, hasta su realidad diaria (Vygotsky, 2018). Las emociones están presentes siempre en el ser humano desde el momento en que nacen. Según el presentador del programa *Artzooka*, de *Discovery Kids*, Bruno Lázaro, el arte estimula los cinco sentidos de las personas. Cada niño interpreta el arte a su manera, y está perfecto, solo hay que enseñarles que está bien probar.

Actividades básicas, como pintar, tocar un instrumento y bailar son fundamentales para el desarrollo biológico y emocional de los niños, a través de estas actividades aprenden a explorar el mundo que los rodea. El desarrollo de los niños puede clasificarse en cinco áreas: El desarrollo personal, el cual potencia el autoestima del niño y lo ayuda a expresar su creatividad; El desarrollo social, que ayuda a los niños a trabajar en equipo y adquieren el sentimiento de pertenecer a un grupo; El desarrollo físico, a través el cual adquieren el sentido del ritmo y la coordinación; El desarrollo del lenguaje, el arte como forma de expresión; Finalmente, está el área del desarrollo cognitivo, que enseña a los niños a comprender la representación simbólica, y la relación con el espacio y el orden (Vygotsky, 2018).

El arte es un puente entre el mundo real y el mundo imaginario para los niños. El mismo, ayuda a los niños a canalizar las emociones; la música y el dibujo o la pintura activan partes del cerebro diferentes de las racionales, haciendo el aprendizaje una experiencia sensorial y divertida (Ruffa, 2014). Además, estimula la creatividad al utilizarse para resolver problemas y encontrar soluciones en la vida personal, tener un punto de vista diferente para lograr encontrar una salida superando nuestros límites. El arte también nos invita, en muchas ocasiones, a involucrar nuestro cuerpo en movimiento. Hoy en día, los niños se pasan la mayor parte del día sentados o jugando videojuegos, sin poner su cuerpo a accionar, algo que el arte sí proporciona al

momento de bailar o tocar algún instrumento.

El arte es una forma de sentir la vida y sensibilizarse con el mundo, les permite a los niños expresar su mundo interno. Cada niño potencia sus capacidades intelectuales a través del arte, esto ayuda a que haya una mejor comunicación entre el adulto y el niño, ya que esta comunicación se hace por medio de la diversión. Además, les hace pensar en sí mismos, tanto interna como externamente. El arte también beneficia a los adolescentes, aun cuando ésta viene siendo la etapa de revolución, de confrontación y las ganas de romper con lo *normal*. El arte en los adolescentes es como un espejo donde encuentran respuestas a las preguntas que se hacen, frecuentemente, del mundo que los rodea. La adolescencia es la edad del encuentro con el arte y la educación.

Hay dos formas claves de hacer que los adolescentes disfruten del arte. La primera sería que ellos mismos realicen las actividades artísticas, y la segunda, que accedan a el arte como espectadores. Realizar actividades artísticas, la creación de pinturas, dibujos, la realización de una danza o al tocar un instrumento que genere una melodía. Los adolescentes suelen estar interesados por la música, esta posee un beneficio en el desarrollo de la coordinación, la expresión corporal, la concentración y en la capacidad de comunicarse con otras personas. Por otra parte, hay adolescentes a los que no les interesa realizar una actividad artística, eso no quiere decir que no puedan disfrutar del arte y aprovechar los beneficios que este ofrece. Por eso se le llaman espectadores. Es indiscutible que el observar y entender una obra de arte va educando poco a poco el ojo, si esta actividad se vuelve frecuente, los jóvenes adquieren su propio gusto por los objetos artísticos y la capacidad crítica para decidir que les gusta y que no, que les hace bien y que no. No obstante, para que los adolescentes se interesen por el arte hay que promoverlo, a través de visitas a museo, exposiciones de arte interactivas, entre otros. El único problema es que en la adolescencia los jóvenes

suelen rechazar los consejos parentales, pueden rechazar el arte por el simple hecho de que los padres son quienes se lo proponen. Lo que se debe hacer es buscar el arte que esté más próximo a sus intereses.

El arte aporta mucho en la formación de un adolescente, por ejemplo: Los ayuda a expresar emociones, pues el arte es precisamente una forma de expresión de las emociones; como creadores pueden expresar lo que sienten y como espectadores pueden encontrar sus emociones. Más aún, les muestra cómo entender el mundo, al descubrir lo que les rodea y buscar y encontrar su lugar en él. También, aumenta la creatividad, el contacto constante con objetos artísticos hace a los adolescentes más creativos. Además, el arte amplía los intereses del adolescente, ya sean culturales o sociales. Les genera sensación de placer, pues ayuda a que los jóvenes consigan que los problemas, cambios y miedos sean más llevaderos. La presencia del arte en la casa es muy importante. A veces, los padres temen en dejar a sus hijos expresarse en casa por el temor de que le rompan algo, le pinten todas las paredes, o se lleguen a lastimar. Hay varias maneras sencillas y prácticas de implementar el arte en casa, por ejemplo: Mediante el dibujo y la pintura, que los niños dibujen y pinten libremente sin exigirles nada concreto, con la supervisión de un adulto; A través del baile, estimulan la coordinación, liberan energía y mejoran el estado de ánimo; Con la música y el canto, los niños además de escucharla necesitan producirla mediante un instrumento o la voz, sin ser presionados, con el simple hecho de generar un sonido basta; Jugar, puede ser algo tan sencillo como crear formas con las sombras de las manos; entre otros.

Por otro lado, es necesario que los adultos cometan sobre el arte con los niños, ya sea explicándoles un cuadro, un dibujo o una fachada del edificio vecino. Puede parecer que esto no aportaría nada en el niño/adolescente, sin embargo, nadie como los niños, cuya mente está fuera de cualquier preconcepto, para opinar o entender el arte. Intercambiar puntos de vista sobre lo que se ve es una forma de ayudar al niño a ir

aprendiendo sobre el arte o cualquier otro rubro. Para conseguir una charla sobre arte con un niño/adolescente es necesario procurar que este se sienta cómodo y seguro al expresar sus opiniones sobre la obra. Hay que intentar a que se familiarice con los museos y galerías de arte. También, observar el arte en la propia naturaleza es una opción, comentando sobre las sombras, movimientos, texturas y colores de los árboles, playas, animales, etc.

1.2 Elementos Gráficos visuales de diseño gráfico

Cuando se menciona elementos gráficos visuales, se puede más o menos hacer una idea de lo que se está mencionando, y es que su nombre lo indica tiene que ver con lo visual. Para saber lo que son los elementos gráficos visuales, primero se necesita entender cuáles son los elementos del diseño. Wucius Wong (2015) agrupa estos elementos en cuatro, elementos conceptuales, elementos visuales, elementos de relación y elementos prácticos. Afirmando que estos elementos están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en la experiencia visual general. Todos separados son abstractos, pero al unirse determinan la apariencia definitiva. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, ya que estos son los elementos que realmente se ve. Los elementos visuales son la forma, la medida, la textura y el color.

1.2.1 Formas y Medidas

Forma, cuando se menciona la forma se refiere a un gráfico bidimensional que parece ser plano y se define por una línea de contorno que lo encierra. (Poulin, 2016). Es decir, la forma se define por limite y área. Por otro lado, según Wong (2015) la forma es todo lo que puede ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en la percepción. Las formas se pueden percibir de diferentes maneras, pero en este PID se mencionarán de sus tres principales, forma como punto, forma como línea, y

forma como plano.

Cuando se menciona la forma como punto esta llega a ser reconocida por su tamaño, ya que es pequeña. Que tan pequeño es relativo. Una forma puede parecer pequeña si está contenida dentro de un marco muy grande, y viceversa. La forma más común de un punto es un círculo, sin embargo, un punto puede optar forma triangular, rectangular, etc. Wong

(2015) sostiene que las dos características principales de la forma como punto, la primera es que debe ser relativamente pequeño y la segunda que debe ser una forma simple. En cambio, la forma como línea provee un ancho extremadamente estrecho y su longitud es prominente. Una línea por lo general transmite la sensación de delgadez. En la línea se tienen que tomar en cuenta tres aspectos la forma total, que es la apariencia general; El cuerpo, el grosor de dicha línea; Y las extremidades, las cuales solo se percibe si la línea pose un cuerpo de grande escala, estas extremidades pueden ser redondas, en diagonales, triangulares, etc.

Por último, esta la forma como plano. En una superficie bidimensional las formas que no son ni puntos ni líneas son planos. La forma plana está conformada por líneas que construyen los bordes de una forma. Hay tres tipos de forma planas principales según Poulin (2016), las formas geométricas, las orgánicas y las aleatorias. Las formas geométricas son las más comunes, y la de más fácil reconocimiento como son el círculo, el cuadrado, el rectángulo y el triángulo. Estas formas son construidas matemáticamente y sus contornos siempre son regulares, angulares o de borde rígidos. Después se tiene las formas orgánicas que estas son rodeadas por curvas libres que muestran fluidez. Son formas creadas por la naturaleza, y suelen ser irregulares. Por último, según Poulin (2016) las formas aleatorias son creadas por efecto del proceso, estas son obtenidas accidentalmente o creadas por el ingenio y la imaginación no obtienen orden ni relación con las formas geométricas u orgánicas. Las

formas planas pueden abarcar todos los elementos gráficos del diseño cuando se emplean en un dibujo, desde el color hasta la textura.

Los diferentes tipos de formas pueden interactuar entre sí, ya sea por el distanciamiento, el toque, la superposición, unión, sustracción o coincidencia. Cuando se refiere a que las formas interactúan se refiere a que sucede algo cuando dos o más formas entran en el mismo espacio. Por ejemplo, Wong (2015) menciona que el distanciamiento como su nombre indica, menciona la distancia entre ambas formas, estas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas. Después estas por toque, el espacio que mantenía las formas separadas en el distanciamiento ahora llega a tocarse una con otra, eliminando todo el espacio que había entre ellas. La de superposición se une más aun cruzándose una sobre la otra y parece que está encima, cubriendo una porción de la forma inferior. Unión es cuando dos o más formas se unen creando una nueva forma mayor que la anterior. La de sustracción es cuando una forma invisible se cruza sobre otra forma la cual, si es visible, esta puede ser considerada como la superposición de una forma negativa con una forma positiva. En la coincidencia se refiere a cuando ambas formas coinciden entre sí, al acercarse aún más y estas se convierten en una sola forma. El siguiente elemento visual del cual se mencionará es la medida, el autor afirma que “todas las formas tienen un tamaño. El tamaño es relativo si se describe en términos de magnitud y de pequeñez, pero asimismo es físicamente mensurable”. (Wong, 2015, p.43). Es decir, la medida hace referencia a que tan grande o pequeño es algo. Esta puede cumplir distintas funciones, puede generar atracción visual, organizar espacio y generalmente es utilizada para definir la importancia de algún elemento. El contraste de tamaño crea énfasis, jerarquía, profundidad, movimiento y tensión; por esto la medida es un elemento visual súper importante.

La medida tiene que ver mucho también con la escala, toda forma tiene una

escala, medida. La escala es la diferencia relativa de tamaño, esta se refiere a la comparación de tamaño de las formas comparándola una con otra. Por ejemplo, se puede comparar el tamaño de una pelota de fútbol con el tamaño de una de béisbol porque son tamaños que se pueda cuantificar y comprender, pero no es tan fácil identificar el tamaño de una montaña o el mar. Existen dos tipos de escalas diferentes la escala objetiva y la escala subjetiva. El autor explica que la escala objetiva es la que corresponde a la definición literal, objetiva y consiste en las dimensiones reales de un objeto, ejemplar las escalas utilizadas en mapas o planos arquitectónicos; mientras las subjetivas tienen que ver con la escala que tiene que ver con la impresión que nos produce un objeto real, ejemplo una casa puede considerarse grande en virtud de nuestro tamaño. (Poulin, 2016).

1.2.2 Textura y color

La textura tiene aspectos singulares que son esenciales en ciertas situaciones. Cuando se menciona la textura el autor la expresa como “las características de superficie de una figura. Toda figura tiene una superficie y toda superficie debe tener ciertas características, que puede ser descritas como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura”. (Wong, 2015, p.119). Si se quiere buscar textura o ver variedades de textura, se debe salir a la naturaleza. La naturaleza contiene una riqueza de texturas como piedra, maderas, hojas, etc. Las texturas pueden ser bidimensionales y se distinguen por sus propiedades físicas. La textura no funciona de forma independiente si se integra con otros elementos gráficos, principalmente interactúa con la forma y el color.

En esencia, esta puede ser clasificada en dos categorías, textura visual y textura táctil, utilizando dos de los cinco sentidos, el tacto y la vista. La textura visual es estrictamente bidimensional, es la clase de textura que puede ser vista por los ojos. El

autor menciona la textura como “la ilusión de textura física en la superficie de un objeto... Estos efectos ilusorios se obtienen mediante el uso de elementos de diseño”. (Poulin, 2016, p. 78). Hay tres clases de textura visual: textura decorativa, es la que como su nombre indica decora una superficie y queda subordinada a la figura. Es decir, es un agregado en la figura. Esta puede ser dibujada a mano o impresa, puede ser regular o irregular y tiene un cierto grado de uniformidad. La textura espontánea diferente a la decorativa hace parte del proceso de creación, la textura y la figura no se pueden separar; por último, la textura mecánica según el autor “se refiere a la textura obtenida por medio mecánicos especiales y, en consecuencia, la textura no está necesariamente subordinada a la figura”. (Wong, 2015, p. 119). Una textura visual solo puede ser captada por el ojo humano.

La textura visual se puede crear de varias maneras o técnicas, a través del dibujo, pintura, impresión, copia, frotado, vaporización, derrame, volcado, manchado, tenido, ahumado, quemado, raspado, rascado y el proceso fotográfico. El dibujo y la pintura son los métodos más simples para producir una textura visual, pueden ser estructuras rígidas o sueltas de libre creación. La textura de impresión, copia y frotado, son creados relieves o superficie rugosa que luego se entintan y se plasman en otra superficie creando una textura visual que puede ser decorativa o espontánea. Vaporización, derrame y volcado se mencionan en el libro *Fundamentos del diseño* como “la pintura líquida, diluida o evaporada hasta la consistencia deseada, puede ser vaporizada, derramada o volcada sobre una superficie”. (Wong, 2015, p. 121). Estas técnicas dejan una textura espontánea. El manchado y el teñido, por otro lado, se utiliza sobre superficies absorbentes. La técnica ahumada y quemada se genera al poner la superficie sobre una llama. Raspado y rascado se crea al aplicar pintura sobre una superficie y rascar o raspar la misma con un objeto para obtener la textura. Por último, el proceso fotográfico que son las técnicas de cuarto oscuro en la fotografía.

La creación de las texturas visuales puede generarse reproduciendo el color y tono. Una de las maneras en la que más genera y se utiliza la textura visual es en el collage. El collage es el proceso de pegar o fijar papeles, tejidos, etc. en otra superficie; estos pueden estar mezclados con pintura u otros materiales. Wong (2015) menciona que hay tres grupos de materiales: Los materiales sin imágenes, los cuales son materiales coloreados en forma pareja o una textura uniforme, estos usualmente son trozos de papeles cortados o rascados; después que se obtienen los que son materiales con imágenes, estos son como el papel o tejido impreso con un dibujo desparejo o tratado con texturas espontaneas, fotografías y suelen ser mayormente de fuerte contraste de tonos y colores; el último grupo de materiales son los de imágenes esenciales, estos se refieren a las fotografías o imágenes que tienen contenido representativo y que le deben fidelidad a la identidad.

Existen cuatro tipos de collages, el tridimensional que son aquellos en que los objetos incrustados no sólo cumplen un papel bidimensional, sino que proponen una experiencia tridimensional, con profundidad, textura y perspectiva; Los collages de fotos, son en los que se utilizan únicamente fotografías en la composición, estas combinan fragmentos de una con trozos de otra, también las fotografías pueden superponen unas a otras, y estas no respetan sus bordes naturales; Después están los collage en rejillas, estos son más respetuosos, poseen un orden geométrico y emplean matrices para ordenar sus elementos, dando así una sensación de estabilidad; El collage en mosaico es el que con la mezcla de diferentes imágenes u objetos genera al verse de lejos una imagen mayor que engloba, es una varias imágenes que componen otra imagen.

La segunda categoría es texturas táctiles, también conocidas como texturas físicas y literales según Poulin "estas texturas poseen una variación real en la superficie del objeto". (Poulin, 2016, p. 77). Por otro lado, según Wong "la textura táctil es el tipo de

textura que no solo es visible al ojo, sino que puede sentirse con la mano... se eleva sobre la superficie de un diseño bidimensional y acerca a un relieve tridimensional". (Wong, 2015, p.121). En realidad, la textura táctil existe en todo tipo de superficie, porque todo se puede tocar. La textura táctil se distingue de la visual ya que posee una cualidad física que solo puede ser percibido por el tacto. Este tipo de texturas es creado para añadir algún énfasis, ritmo, movimiento, tensión, etc., con un efecto directo en el mensaje.

En el libro *Fundamentos del diseño* hace referencia a tres tipos de texturas táctiles. La primera es textura natural asequible, esta mantiene la textura natural del material elegido. Son mayormente materiales recuperados de la naturaleza como son ramas, piedras, hojas, arena, etc. Siendo utilizados como están, cortados o rasgados y siendo pegados en una superficie. Sigue la textura natural modificada, como su nombre lo dice los materiales los cuales han sido modificados para que ya no sean igual a los que siempre percibimos, el ejemplo que proporciona Wong en este libro es "el papel no se adhiere en forma lisa, sino que ha sido arrugado o ajado, o puede también ser graneado, rascado o abollado". (Wong, 2015, p.122). Los materiales quedan levemente transformados, pero sin perder su esencia y esto los deja seguir siendo reconocibles. Finalmente, las texturas organizadas, las materias son divididos en pequeños trozos los que quedan organizados en un esquema que forma una superficie nueva. Las texturas de este tipo pueden ser utilizadas como están o levemente modificadas, pero si o si deben ser pequeñas o cortadas. Todos los tipos de texturas táctiles pueden ser visuales siempre y cuando sea a través de un proceso fotográfico. Dos elementos muy importantes en la textura táctil son la luz y el color. Poulin (2016) explica dicha importancia diciendo que la luz es importante para valorar el uso de una textura física en una composición, puesto que puede influir en el modo en que se percibe y se entiende una superficie. Una luz intensa sobre una superficie suave puede

perjudicar la inmediatez y legibilidad de una imagen, mientras que ese mismo efecto puede generar un contraste visual poderoso en una superficie con textura como la madera o el lienzo. (Poulin, 2016, p. 58).

En pocas palabras la luz influye en los materiales, puesto que puede haber algunos en los que la luz refleje o refracte dejando innovadores resultados. A la misma vez hay que recalcar que la luz y la sombra son texturas visuales no táctiles. En el color los materiales pueden mantener su color natural o como expresa Wong “una capa de color puede crear una sensación diferente, por lo menos al conseguir que los materiales sean reconocidos en forma menos inmediata, dándoles menos textura natural asequible y más de textura natural modificada”. (Wong, 2015, p. 122).

El elemento gráfico visual color, es uno de los más importantes, poderosos y comunicativos de los elementos. El color según Poulin es “componente de la luz (como el rojo, el marrón, el rosa o el gris), o percepción visual que nos permite diferenciar objetos que por lo demás sería idéntico”. (Poulin, 2016, p. 58). El color se utiliza para atraer la atención de las personas, también puede crear énfasis, reforzar una jerarquía, entre otros. Este refuerza los matices psicológicos y emocionales de cualquier mensaje y ayuda a crear la armonía deseada.

El color posee tres propiedades visuales fundamentales: El matiz, el valor o brillo y la saturación o croma. El matiz significa el color en su forma pura, es la identificación que se da a un color. Este es el resultado de la visión de la luz reflejada por un objeto a una frecuencia estática. Un color sin matriz visible es un color neutro. El brillo o valor es la claridad u oscuridad de un color, por ejemplo, si a un color le agregas blanco este se aclara, mientras que si a un color le agregas negro este oscurece. Dado a la naturaleza los objetos que están más lejos se ven más claros que los objetos que están de cerca, creando una ilusión de espacio (cantidad de blanco en un color). Para finalizar, esta la saturación o croma que es la palidez de un color, la pureza de si este

es fuerte o apagado. Los colores pocos saturados son acogedores y los que tienen mucha saturación son más dinámicos y diferentes. (cantidad de gris en un color).

El círculo cromático se conoce como la representación gráfica de los colores visibles, conforme a su matiz, saturación o valor. Este proviene de los seis colores reflejados en la descomposición de la luz visible del espectro solar. (Tobon, 2013).

Estos se distinguen entre los ocho grupos de color. El círculo cromático es una herramienta que proviene desde hace mucho tiempo. En 1436 Leonardo Battista Alberti un artista y pensador renacentista creó el primer círculo cromático, a través de la creación de formas geométricas que poseían una gama de colores, a partir de los colores primarios de esa época que eran cuatro, el amarillo, el azul, el rojo y el verde. (Battista, 1990). Más adelante en el siglo dieciocho surgieron los colores primarios que se conocen hoy en día que son el amarillo, el rojo y el azul mejor conocida como RYB en inglés red, yellow, blue.

En el libro *Teoría de los colores*, escrito por el poeta alemán Goethe en el 1810, se popularizó el círculo cromático. Este sería el círculo cromático tradicional, compuesto por colores cálidos y fríos. Los cálidos se ubican a la derecha del círculo y lo componen colores como amarillo, rojo y naranja. Colores considerados de esta forma porque evocan calor y comunican sensación de calidez, estos vienen siendo más brillantes y energético; mientras los fríos ocupan el lado izquierdo del círculo con colores como azul, verde, etc. Estos recuerdan al agua, naturaleza y transmiten la sensación de frío y son más tranquilos. (Poulin, 2016).

El color se organiza en ocho grupos como antes mencionado. Según Poulin el primer grupo y más importante es los colores primarios amarillo, azul y rojo donde la composición es pura y no pueden ser creados a partir de otros colores. (Poulin, 2016). Después están los colores secundarios, estos están formados por la mezcla de dos colores primarios, como es el naranja compuesto por el amarillo y el rojo; el morado

que es la unión del rojo y el azul y por último el verde que lo componen el amarillo y el azul. Siguen los colores terciarios que se forman por un color primario y uno secundario. Son la mezcla del rojo-naranja, morado-azul, rojo-morado, amarillo-verde y verde-azul. Luego están los colores complementarios son los colores que aparecen opuestos en el círculo cromático estos son el rojo y verde, el azul y naranja y el amarillo y morado. Después están los colores monocromáticos estos son colores compuestos por varios valores del mismo color; Mientras los análogos son colores adyacentes en el círculo cromático estos poseen una diferencia mínima entre color y color. Los colores tríadicos son los colores creados por colores situados en el ángulo de un triángulo equilátero en el círculo cromático y, por último, los colores cuadráticos que como dice su nombre son los que en el círculo cromático están en las cuatro esquinas de un cuadrado.

El color es una propiedad de luz y este es percibido con el reflejo de la luz sobre un objeto. En el siglo diecisiete Isaac Newton descubrió que, si se hacía pasar un rayo de luz por un prisma, éste se descomponía en un espectro de 7 colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, azul claro y violeta, los que hoy se conocen como los colores del arco iris. (Tobon, 2013). Es decir, los objetos transmiten la sensación de color porque su superficie absorbe la luz y refleja la luz del color percibido. Por ejemplo, si se observa una manzana como rojo, es porque su superficie absorbe la luz menos la correspondiente al color rojo, que es el que después se refleja y es visto por el ojo humano.

Existen dos tipos de colores, los colores de luz y los colores pigmentos. Los colores de luz nacen a través del ojo humano, este está compuesto por conos y bastones que son las células fotosensibles que nos permiten ver. Existen tres conos, cada uno sensible a un tipo de luz, a la luz roja, a la luz verde y otra a la azul. Esto conlleva a que los colores primarios de la luz sean el rojo, el azul y el verde; mejores conocidos como

RGB en ingles red, green, blue. (Poulin, 2016). La suma de los tres conos es la luz blanca, color blanco. A la fusión de estos colores se le conoce como síntesis aditiva. Los colores pigmento como su nombre lo dice, se genera por la luz reflejada por ciertos pigmentos aplicados a las superficies. Los colores primarios ese tipo de color son el magenta, el cian y el amarillo. Estos colores se pueden encontrar en las tintas de las impresoras, puesto que estos en su mayoría se utilizan en los sistemas de impresión. La mezcla de los tres colores primarios produce el negro, el color más oscuro y de menor cantidad de luz. Esta mezcla es conocida como síntesis sustractiva. Los colores pigmentos son mayormente reconocidos como CMYK que en ingles significa cian, magenta, yellow y black. (Parramón, 1997).

1.3 Fusión con el arte

En este subcapítulo se hará una fusión entre los temas antes mencionados, el arte y los elementos gráficos visuales y como ambos ayudan al ser humano. Hoy en día el diseño ha tomado una gran importancia en la sociedad, alcanzando una considerable similitud con el arte. El diseño a la hora de asimilarse con el arte se olvida de su aspecto funcional, para comunicar y transmitir valores, emociones y belleza. El arte como el diseño gráfico poseen elementos que son necesarios a la hora de crear. En el arte dichos elementos son el espacio, los colores, la forma, la textura, el valor y la línea; Este posee tres elementos en común con el diseño gráfico, el color, la forma y la textura. El primer elemento que se analizara es la forma. En el arte al igual que en el diseño gráfico cuando se menciona la forma se refiere a la zona de define objetos en el espacio, es decir, el espacio de un objeto. Estas pueden ser geométricas como el cuadrado, el círculo y el triángulo u orgánicas que vienen siendo formas naturales. Por lo que la forma en el arte se encuentra en la disciplina de artes plásticas. En el arte la forma posee doble significado de apariencia de un objeto; La primera es el punto de

vista del observador y la segunda donde se asienta lo visual, es decir, la figura. Se dice que la forma lo es todo y que si se altera pierde su significado. (Vázquez, 1997) Aquí aparece la segunda manera de conexión entre los elementos gráficos visuales y los elementos del arte, puesto que, las parte que se pueden alterar en una forma son tres elementos restantes del diseño gráfico visual los que son la medida, el color y la textura. La forma en el arte no hace referencia solo a objetos sino también a la manera en la que se interpretan las artes en general.

El segundo elemento es la textura que como en el diseño se trata de una superficie que puede ser visualizada (se crea la ilusión de textura) o sentida (se siente al tocarse), es la cualidad de la superficie de un objeto. (Wong, 2015). En la textura como antes dicho se utilizan dos sentidos el tacto y la vista, por lo que la textura se divide en visuales y táctiles. En el arte cuando se pinta, los artistas tratan de crea la ilusión de realidad, o el escultor la ilusión en sus creaciones. Textura real es la que existe de verdad, es lo que ves.

Por último, el color. Mientras en el diseño se utiliza mayormente los colores de luz, en el arte se utilizan los colores pigmentos. Ambos se unifican ya que, mencionan el color como la luz que se percibe directamente o a base de reflejos. En realidad, las cosas no son de ningún color, sino que los objetos dependen de la luz que reflejan.

1.3.1. Aportes a los niños y adolescentes

En el libro *El arte como terapia* de Alain de Botton, expresa como el arte ayuda, y sostiene que el arte tiene el poder de aumentar las capacidades. (De Botton, 2014). Cualquier actividad artística que realice un niño o adolescente tiene múltiples beneficios, tener a niños que se sientan capaces de crear y transformar desde dibujos simples, hasta pasos de bailes súper complejos y además que puedan encontrar en cualquier arte un medio donde ellos puedan decir lo qué piensan, y lo qué quieren.

(Castellano, 1976).

Se preguntarán ¿como la forma ayuda a las personas? Bueno, la forma si se aleja de lo visual o plástico y se lleva a la danza o música adquiere ese valor agregado. En la danza la forma proviene de las formas corporales, las personas al bailar se expresan, se sienten libres y no juzgados; Aprenden a amarse a sí mismos y a elevarle la autoestima. Los niños y adolescentes cuando empiezan a bailar, principalmente si son pequeños desarrollan habilidades creativas que los van ayudar por el resto de sus vidas. La creatividad, como cualquier otra habilidad, es algo que se puede potenciar y entrenar.

Por otro lado, está la textura se acerca más a lo visual y a lo plástico. Para experimentar la textura se necesitan dos de los cinco sentidos la vista y el tacto. La creación de piezas de arte o graficas que posean textura ayudan a comprender mejor los objetos, aumenta la sensibilidad de estos sentidos. (Gardner, Feldman, Krechevsky, 2001). La textura es ayuda a los niños y adolescentes ya que, es primordial desarrollar los sentidos para el buen desarrollo del cerebro y no hay mejor manera que hacerlo a través del juego o el arte. Mediante la creación de collage, experimentar tocando varios tipos de textura y observando las mismas.

Por último, está el elemento del color. Los colores ayudan a que las personas de concentren, según el autor, el color ayuda a conseguir la calma o aportar energía, puede crear alegría o tristeza. Así mismo, despiertan actitudes activas o pasivas. (Vygotsky, 2008). Por ejemplo, el color blanco transmite calma, pureza, estabilidad; el color rojo energia, agresividad, amor; y el azul serenidad paz. Los colores estimulan a los niños y adolescentes, estos ayudan en el rendimiento y la creatividad.

Capítulo 2. Arte para niños y adolescentes con N.E.E.

Este segundo capítulo se explicará a que se refiere el PID cuando se habla de niños y adolescentes con N.E.E. y se demostrará como el diseño gráfico influye en estos niños, y se hará hincapié en lo que genera el arte en los niños, se comprenderá más minuosamente las actividades artísticas que estos realizan y como estas actividades se relacionan con el diseño gráfico, se indagará las bases del arteterapia; sus orígenes, definiciones, ámbitos y fundamentos. ¿Qué es? ¿Cómo se implementa?, la imaginación infantil, y el arteterapia en los niños y adolescentes con N.E.E. Lo primordial en este capítulo es tener claro quienes son los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales y como el diseño gráfico los ayuda.

2.1 Creatividad en su máxima expresión

La edad de oro en la creatividad en cuando los niños están en sus primeros años de edad, en esta época los niños elevan sus habilidades creativas. Los niños aprenden a usar otros símbolos, que van desde los gestos con la mano o movimientos del cuerpo hasta los dibujos, las pinturas, la música, la danza y demás. Estos diversos símbolos los niños suelen combinarlo llamando la atención de cualquiera que los vea. (Gardner, 1997). Cuando los niños crecen esto cambia, les da miedo el qué dirán, algunos dejan de dibujar, pintar o bailar, se convierten en conservadores y sus creaciones se convierten menos llamativas. Por lo que hay que enseñarles a través del mismo arte, se puede obtener una experiencia artística al mezclar los elementos y no enfocarse solo en uno. Cuando los niños se convierten en adolescentes resurge esta creatividad, solo que nueva, con más conocimiento más elevada. (Gardner, 1997).

Los niños al crecer van perdiendo esta inocencia o mejor dicho esta percepción de cómo ven las cosas y se empiezan a inclinar por lo que el autor llama la tendencia al realismo. Gardner sostiene que esta tendencia se produce entre los siete y ocho años de edad, y tiene que ver con llevar sus expresiones artísticas a lo literal. Antes de llegar

a esta etapa los niños están muy cerca de las fuentes que le brindan y aportan dicha creatividad. En los primeros años de vida de los niños empiezan a descubrir el mundo incluyendo sus sentidos y el arte, empiezan a relacionarlo todo. Ya cuando estos pasan a las edades entre dos y siete años empiezan a mencionar, dibujar y gesticular, es decir empiezan a crear. Comienzan en el área del dibujo con un simple trazo, una línea que poco a poco se transforma en un garabato. (Gardner, 1997).

Los niños no representan lo que ve, sino lo que saben y recuerdan, dibujan lo que más les impacta o interesa, pone los detalles en las particularidades (Vygotsky, 2018). El arte en los niños es una cuestión mental y emotiva. Los mismos, ven el mundo sin ataduras ni preconcepciones, reflejando esto en sus espontaneidades y en la soltura de trazos. Según Freud, los niños, al jugar, crean un mundo y se lo toman muy en serio, con mucho entusiasmo y energía, al mismo tiempo que lo separan de manera muy clara de la realidad (Freud, 1964). Por esto los dibujos, pinturas, danzas y canciones creadas por los niños son únicas, creativas, expresivas puesto que reflejan exactamente lo que ven y sienten.

Según Gardner (1997), para ambos niños y adolescentes

El arte brinda un medio privilegiado, quizás único, de expresar las ideas, los sentimientos y los conceptos que son más importantes para ellos. Solo de este modo pueden los individuos enfrentarse consigo mismos y expresar su propia visión del mundo (Gardner, 1997, p.124).

2.1.1 Bases del Arteterapia

"Las esperanzas y decepciones en nuestras relaciones, la ansiedad ante el paso del tiempo, el ataque de la envidia o la ambición, nuestra relación ante la naturaleza... el arte trata de todas ellas" (Botton y Armstrong, 2017, p. 45). A través del arte las personas canalizan su necesidad de expresión y comunicación, también expresando cuáles son sus emociones, como se sienten y como cada uno ve el mundo. Así nace el arteterapia, al tratar de encontrar una relación entre el mundo interno y externo de

la persona.

Existen numerosas definiciones de a que se llama arteterapia, son diferentes términos, pero todas con el mismo concepto. Noemí Martínez sostiene, que el arteterapia prepara a las personas utilizando las herramientas artísticas, las imágenes y, la creatividad. Se trata de una mezcla o unión de arte y la psicología donde ambas funcionan a la par y donde la importancia estaría principalmente en el ser humano. (Martínez, 2005, p.2). Es decir, el arteterapia es una forma de intervención psicológica que ayuda a comunicar los sentimientos, pensamientos, intereses del paciente.

Para Elena Rodríguez los motivos que se deben tener en cuenta a la hora de considerar la arteterapia ante otras técnicas expresivas serían recurrir a procesos de comunicación no verbal, dejando abierta la puerta a procesos simbólicos más espontáneos que las palabras. Así mismo, es importante para el individuo poder identificarse con lo que hace, conocerse, expresar lo que siente y ser partícipe del mundo que le rodea, lo que Elena denomina necesidad de auto identificación e identificación con los otros. (Rodríguez, 2007, p.276).

El arteterapia nace en el siglo diecinueve, cuando un grupo de psiquiatras europeos comienzan a interesarse por las obras artísticas de sus pacientes. En este momento, destaca especialmente el aporte de Hans Prinzhorn psiquiatra, que consideraba que la motivación creativa era una motivación básica para los seres humanos, y que las personas tenían la capacidad de auto sanarse. Posteriormente, en el siglo veinte el arteterapia se institucionalizo como profesión, tomando como referencia dos escuelas la de Sociales donde se encuentra la psicología enfocándose más al psicoanálisis y la Artística. En los años cuarenta se empieza a practicar basándose en resultados terapéuticos provenientes de las actividades de creación. Por tanto, se considera que los padres del arteterapia son Jung, Freud y Steiner. También son relevantes las aportaciones de Winnicott, Kramer y Gombrich.

La escuela Gestáltica cobra especial relevancia, cuando Fritz Perls dio un nuevo rumbo a la psicología humanista. La terapia Gestalt se enfoca más en los procesos que en los contenidos. Al igual que la teoría de la Gestalt en el diseño gráfico. Esta terapia se enfoca en las cosas que están sucediendo hoy en día, no en lo que fue o pudo haber sido.

El arteterapia se manifiesta a través de los diferentes lenguajes artísticos como son las artes plásticas, la danza, la música, la actuación, entre otros. Estos vienen siendo los canales expresivos que las personas poseen y por el que mediante solucionan sus conflictos emocionales. Mediante el arteterapia las personas se comienzan a conocer más ellas mismas como son, como actúan, etc. En el arteterapia nadie más que el autor interpreta su creación, obra; el arteterapeuta guía a las personas a través de una serie de ejercicios, pero es la persona en si la que debe hacer una introspección, ya que el creador de la obra es el que sabe lo que esta significa. Principalmente estas terapias son realizadas en grupos, no individualmente. (Botton y Armstrong, 2017). Ambos Botton y Armstrong piensan que la idea de que el arte ayuda a las personas debiera ser más importante que cualquier otro tipo de ayuda que exista. Para Botton es el arte es ayudar a las personas a vivir y morir.

El arte permite proyectar conflictos internos y externos de la persona como antes mencionada, a la vez desarrolla la creatividad y la expresión individual. Toda persona es capaz de ser creativa, se convierte en un impulse innato. En la posibilidad de crear es donde se esconde la fuerza de la psicología del arte. Winnicott sostiene que crear y vivir una vida creativa es saludable, que no había que atarse a una base, porque esto era enfermizo. (Winnicott, 1993). En el arteterapia también está el concepto del yo que nace de la autoexpresión, o mejor dicho autoconciencia. Este concepto venía siendo la posibilidad de expresar las emociones y sentimientos al aportarse confianza a la persona. La terapia como arte permite cambiar y aceptar aspectos personales que

de una manera u otra impiden llevar una vida independiente. (Botton y Armstrong, 2017).

2.1.2 La imaginación infantil

Si hay algo por lo que los niños sobresalen es su capacidad de imaginar y crear desde la nada misma. Es muy poco lo que se sabe a profundidad de la imaginación infantil, lo que si se tiene claro es que los niños poseen una gran imaginación y que dentro de sus pequeñas cabecitas hay un mundo. El autor en su libro *Arte, mente y cerebro* sostiene que existen dos puntos de vistas con respecto a la imaginación infantil. La primera es la que la gran mayoría de las personas posee, que es que la imaginación de los niños es disfrutable, entusiasta y hasta irresistible. Esto lo piensan escritores como Kornei Chukovsy. Mientras otros como Piaget, piensan que “¿Cómo es posible atribuir al niño tantos poderes imaginativos si todavía no tiene un sentido bien articulado de la realidad?” (Gardner, 1997, p.191). Las personas que poseen el segundo pensamiento no creen en es imaginación de los niños, pero si creen en que estos son criaturas investigadoras y juguetonas. Piensan esto porque expresan que la actividad imaginativa necesita un control, una intención y la capacidad de seleccionar distintas alternativas; y justo eso es lo que los niños pequeños no tienen ni pueden tener. Desde ese punto de vista coincidieran que las actividades aparentemente creativas son puras coincidencia o accidentes afortunados. (Gardner, 1997).

Con este pequeño análisis en el párrafo anterior, se puede tener una perspectiva de si se debe considerar que la imaginación de los niños está presente o si aún no y vendrá en una etapa más avanzado como por ejemplo en la adolescencia. En la infancia los niños suelen imitar acciones simples que hacen los adultos, por ejemplo, acompañan a la mamá a ver como hace la comida o la persiguen mientras barre la casa. Algunos adultos piensan que es un juego imaginativo de los niños per la verdad es que según

Gardner un estudio reveló que los niños no están jugando, sino que al contrario están aprendiendo y recreando una situación de vida real. (Gardner, 1997). Esto no significa que los niños no imaginen a un amigo mientras realice estas imitaciones o que imagine estar en otro lugar. Greta Fein distingue cuatro transformaciones que ocurren durante la niñez. La primera es la capacidad de la descontextualización, es decir que los niños pueden imitar una secuencia de acciones en un contexto diferente de lo habitual. Por ejemplo, si se utiliza el mismo ejemplo de antes, el niño no barrería la casa a la misma hora en la que su mamá lo hace generalmente, sino que lo haría a un horario diferente y el mismo generaría el sucio el cual debe limpiar. La segunda es sustitución de objetos, como su nombre lo dice es cuando los niños substituyen objetos por otros que esté ausente. Es decir, si el niño no tenía una muñeca con la que jugar, pero si una botella este utilizaría la botella como si fuese la muñeca. (Fein y Gardner, 1997).

La tercera y más común es la transformación de sí mismo y otros, que como su nombre bien lo explica tiene que ver con que a la hora que el niño este jugando este se transformará en un médico por ejemplo y a su amiguito, madre, padre o primo en el paciente; otro ejemplo sería transformar a sus muñecas en peluqueras, mamás, etc. Por último, la transformación de la simbolización colectiva, la que tiene que ver con un conjunto de objetos que puedes representar elementos diferentes. La única regla del juego es que todos los participantes sepan el rol de cada objeto. Por ejemplo, si todos están jugando a la familia, cada participante sabrá qué rol ocupan ya sea la mamá, papá, hermano, etc. (Fein y Gardner, 1997).

La imaginación de los niños es algo que está en su día a día. Sin importar la realidad los niños siempre tendrán su propia percepción de la vida, del mundo que los rodea, donde la fantasía, la intuición y la imaginación lo guiarán a recorrer un millón de experiencias. Se viene expresando la imaginación, de la fantasía ¿Qué son? ¿Por qué se dice que los niños la poseen o que no? los adultos llaman fantasea o imaginación

todo lo que ellos no pueden explicar, lo que es extraño o abstracto. La imaginación no posee límites, no necesita tener lógica, puede surgir de un impulso, de una necesidad, es pensar más allá. Esto se suele dar más fácil en los niños ya que estos no tienen preocupaciones, deberes, todavía no poseen algo que les impida ser volar, crear, imaginar. Los adultos suelen darles muchas vueltas a las cosas mientras los niños consiguen una solución rápida sin importar si esta correcta o incorrecta, no tienen miedo a equivocarse, ni de utilizar la imaginación.

La imaginación y la fantasía son muy similares, pero no son lo mismo. Mientras la imaginación suele ser la recreación de algo ya vivido, la fantasía suele nacer de los pensamientos. La imaginación siempre se queda, es decir va evolucionando al pasar los años, por otro lado, la fantasía se va quedando y olvidando mientras los niños van madurando, creciendo. Tal vez por eso hay personas como antes mencionado que piensan que los niños poseen una imaginación increíble, esto se debe más a la fantasía que a la misma imaginación.

2.2 Niños y adolescentes con N.E.E.

¿A que se refiere cuando se mencionan los niños y adolescentes con N.E.E.? Pues N.E.E. significa necesidades educativas especiales como antes mencionado en el Proyecto de Graduación. Según el Gobierno de Aragón los niños y adolescentes con dicha necesidad son aquellos que

Requiere durante su escolarización o parte de ella, determinados apoyos y atenciones educativas específicas derivadas de discapacidades físicas, psíquicas o sensoriales, de sobredotación intelectual, de trastornos graves de conducta o por hallarse en situación desfavorecida como consecuencia de factores sociales, económicos, culturales, de salud y otras semejantes. (Art. 1, Decreto 217/2000, B.O.A. 27 de diciembre de 2000).

Estos niños y adolescentes son niños comunes que poseen alguna discapacidad ya sea de conducta, sobredotación o incapaz de retener información. Estas necesidades

se observan en los centros educativos ya sean colegios, escuelas o universidades, ya que con necesidades educativas.

Hoy en día se hace más énfasis en el tema ya que la sociedad está más involucrada en todo lo que tiene que ver con igualdad, ya sea de género, educacional, racial, política, etc. Afirmando lo que son los valores de inclusión. Los conceptos de necesidades educativas especiales y de inclusión cobran fuerza, también se fortalece el derecho a la educación dando a conocer que cada persona es diferente, aprenden de manera diferente, poseen características diferentes, intereses y capacidades diferentes.

La cantidad de niños y adolescente va aumentando con el tiempo. Por algunos factores, como antes mencionado la tendencia de la inclusión, hay mayor conocimiento y conciencia en la población. Según la Doctora Margarita López en “Chile entre 2006 y 2010, la matrícula de integración escolar ha aumentado en un 54%”. (López, 2015, p.43). Se considera que un estudiante presenta necesidades educativas especiales cuando muestra grandes dificultades en los centros educativos en comparación a los otros compañeros del aula. Estos requieren un apoyo especializado para compensar esta pérdida de información. Por lo tanto, las necesidades educativas especiales cubren varias necesidades incluyendo discapacidades mentales, cognitivas y física; sin dejar afuera las dificultades de aprendizaje y sociales. (López, 2015).

Los niños y adolescentes con dicha necesidad poseen diferencias no son iguales, aunque posean la misma discapacidad, del mismo modo es posible encontrar beneficios con estrategias y terapias similares. Las necesidades educativas especiales se clasifican en dos grupos las necesidades permanentes y las transitorias. Las necesidades educativas permanentes incluyen discapacidad Intelectual, discapacidad sensorial ya sea auditiva o visual, discapacidad motora, trastornos del espectro autista, discapacidad múltiple y talentos o excepcionalidad. Mientras las necesidades

transitorias abarcan más tales como, trastorno específico del lenguaje, trastornos específicos del aprendizaje, trastorno por déficit de atención, rendimiento intelectual en rango límite (aprendizaje lento) con limitaciones significativas en la conducta adaptativa, trastornos emocionales, etc. (López, 2015).

Se indagarán algunas de dichas necesidades. En las permanentes está la discapacidad intelectual, esta se trata de la capacidad e inteligencia que posee el niño o adolescente para desenvolverse debajo el nivel promedio. Los diagnósticos realizados a los niños y adolescentes menores de dieciocho años tienen como resultado que alrededor de un “75% corresponde a síndromes genéticos o anomalías cromosómicas, asfixia perinatal, diagénesis cerebral, depravación psicosocial severa y exposición a tóxicos (alcohol, drogas)”. (López, 2015, p. 44). Para el diagnóstico de discapacidad intelectual se requiere de tres criterios: El primero el déficit en las funciones intelectuales proporcionadas por evaluaciones clínicas. La segunda el déficit en funcionamiento adaptativo, esto significa que limitan el funcionamiento en una o más actividades de la vida diaria y, por último, el inicio de estos déficits durante el período del desarrollo. (López, 2015).

Otra necesidad permanente son las discapacidades sensoriales, ya sea visual o auditiva. La discapacidad visual como su nombre indican son problemas que estos niños y adolescentes poseen en la vista. La causa principal de esta discapacidad proviene de las nuevas tecnologías lo que han dejado los niños con pérdidas visuales. Es necesario y fundamental identificar situaciones limitantes como son el retraso en desarrollo motor, problemas de la gestualidad y del lenguaje corporal. En cambio, las discapacidades auditivas es el déficit sensorial más frecuente. Este se refiere a la poca habilidad para detectar, reconocer o percibir la información a través de la audición, el oído. Margarita López afirma que existen varios tipos de pérdida auditiva y que estos clasifican en: de conducción que es el que proviene por alteraciones del oído externo;

la segunda es la sensorial en la cual no se generan impulsos en la cóclea; la neural que es cuando los impulsos neurales no llegan al cerebro; la mixtas que son los problemas en oído medio e interno y, por último, el trastorno auditivo central que se genera por problemas de procesamiento del sonido en áreas auditivas. (López, 2015). Por otro lado, están las necesidades transitorias como el trastorno del aprendizaje. Los trastornos de aprendizaje entran en el grupo de trastornos que se manifiestan por una dificultad persistente para adquirir habilidades académicas, más allá de estar yendo a algún centro educativo donde le presten la información necesaria para aprender. Los trastornos más comunes y a la vez mas estudiados son la dislexia, la digrafía y la discalculia. Otra necesidad educativa especial es el trastorno de déficit de atención, el cuál es “la condición neurobiológica más prevalente en niños y adolescentes, asociada a importante impacto funcional, personal, familiar y social”. (López, 2015, p.47).

Muchas condiciones ya sean médicas o sociales generan en niños adolescentes dificultades para que estos puedan entrar, acceder u obtener una educación. Presentando necesidades educativas especiales ya sean transitorias o permanentes. Poco a poco gracias a la conciencia humana y la inclusión estos niños y adolescente podrán tener la educación que necesitan.

2.2.1 Arteterapia en niños y adolescentes con N.E.E.

En los subcapítulos anteriores se mencionó que es el arteterapia y a que se le llama a niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. En este subcapítulo se realizará una fusión entre ambos temas y se podrá observar lo bien que le hace a estos niños y adolescentes una terapia a través del arte, en el cual se implementan varios elementos del arte al igual que elementos gráficos visuales. Se observará como la pintura, el dibujo, el baile, y la música afecta en estos niños, enfocándose principalmente en las artes plásticas.

Lo más importante para este tipo de terapia y para que esta funcione es el proceso. Los terapeutas utilizan el arte como una herramienta para que sus pacientes puedan mostrarle, enseñarle aquello que a estos les da miedo o no son capaces de expresar. Este tipo de terapias es muy eficaz para problemas de autoestima, conflictos emocionales y niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. El arteterapia enfocada en niños y adolescentes con N.E.E. brinda muchas experiencias de aprendizaje, esto surge ya que el arteterapia utiliza diferentes técnicas y materiales didácticos los cuales pueden ser multisensoriales y llamativos despertando el interés de los niños.

Esta terapia posee muchos beneficios y más para niños y adolescentes con necesidades educativas especiales, ya que los niños y adolescentes recurren a las expresiones artísticas como escape. Algunas de estas son: ayuda a terminar con el fracaso escolar, disminuye y ayuda a terminar con los trastornos de aprendizaje y el déficit de atención los que son trastornos transitorios, también ayuda a los niños a expresar sus emociones cuando estos son tímidos o sufren de autismo. Por otro lado, reduce el estrés y mejora la concentración, al igual de despertar el lado creativo de cada uno. (Merino, 2017).

Hay que acordarse que un niño con necesidades educativas especiales requiere del apoyo de todos, esto sin caer en la sobreprotección. La sobreprotección viene siendo uno de los errores más frecuentes que se cometen, ya que los niños con dicha discapacidad se sienten que los están subestimando o que los consideran incapaces de realizar algunas actividades. Al sobreprotegerlos el niño o adolescente se vuelve más inseguro, afectando el desenvolvimiento social al igual que el educativo.

Los maestros y padres deberán estar pendiente a los niños y adolescentes con esta discapacidad, observándolos e identificando los sentimientos y comportamientos del mismo. Normalmente los niños que necesitan esta ayuda extra necesitan elevar su

autoestima, aceptarse a sí mismos y Generalmente los infantes sobre todo comprender que no son diferentes, personas extrañas y mucho menos personas malas. También hay que tener en cuenta que las actividades en grupo poseen un valor agregado, las actividades en grupo fortalece el trabajo en equipo, la socialización, tolerancia y la convivencia. (Merino, 2017).

Como antes mencionado los niños y adolescentes con este tipo de discapacidad enfrenta problemas de adaptación. Esto lleva a estos niños a presentar dificultades en la vida cotidiana como la realización de algunas actividades diarias, y por esto algunos requieren de un apoyo más personalizado casi llegando a la dependencia de otra persona. Esto ocurre muy poco y ya en ocasiones extremas. Estos niños guardan muchas emociones y pensamientos los cuales pueden provocar frustración, no sentirse queridos o hasta sentirse diferentes. El arteterapia brinda las herramientas necesarias para que esto no suceda. (Dalley, 1987).

Tessa Dalley considera que el objetivo del arteterapia consiste en actuar como medio de comunicación. El arteterapia “brinda un medio de comunicación no verbal y alternativo a aquellos cuya utilización del lenguaje o comprensión de las palabras es parcial o inexistente”. (Dalley, 1987, p.182). El desarrollo de la creatividad es fundamental según Lobato, Martínez y Molinos “la creatividad es importante en el individuo mismo, como expresión del desarrollo de un conjunto de recursos personales, la creatividad se constituye en importante motivo de satisfacción, de disfrute, de realización personal” (Lobato et al., 2011, p.15). La creatividad es uno de los pilares de esta terapia, ya que permite expresar emociones, ideas y pensamientos. Conforme Reyes “el ser humano creador es el hombre sano, ya que de esta forma el sujeto se libera de patrones establecidos, entregando así respuestas creativas a cada una de sus necesidades.” (Reyes, 2006, p.13).

2.3 Diseño gráfico en niños y adolescentes con N.E.E.

“El diseñador como identificador de problemas, como solucionador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente”. (Frascara, 2000, p.7). Así se expresa Frascara al hablar de los diseñadores, personas dedicada a mejorar el bienestar de la gente. Por otro lado, Wong sostiene que

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público transportar un mensaje prefijado... el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o gula el gusto de su época. (Wong, 2015, p.41).

Wong posee una mirada admiradora de lo que es un diseñador gráfico y el diseño en general. En la frase anterior Wong explica como el diseño gráfico cumple una función en la sociedad al momento de comunicar. Por otro lado, para que esta comunicación sea efectiva este debe ir acorde a los cambios que van ocurriendo en la sociedad. El diseñador gráfico debe conocer su público y necesidades, con esto podrá mejora la eficacia y eficiencia del diseño. Ahora ¿como el diseño gráfico se conecta con los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales? En capítulos y subcapítulos anteriores se pudo percibir como el arte los beneficia y como el diseño gráfico posee una unión con el arte. Este subcapítulo se enfocará en el área de aprendizaje de estos niños y adolescentes.

En los últimos años el área de aprendizaje mundialmente ha ido acrecentando con el propósito de tener nuevos y mejores resultados. Los niños y adolescentes en el ámbito educativos día a día reciben estímulos y una gran cantidad de información, por los que estos demandan nuevos materiales que faciliten el aprendizaje de manera novedosa,

que capte su atención, estos materiales necesitan una mayor elaboración y también mantenerse acorde con los cambios de la sociedad. Bernis sostiene que “es imposible que algún tipo de material educativo que se haya diseñado hace 20 años, tenga el mismo impacto o los mismos resultados que el que se ha programado específicamente para las nuevas generaciones”. (Bernis, 2008, p.11).

En el desarrollo de las personas el aprendizaje es súper importante, puesto que este está presente desde los primeros días de vida. Los niños y adolescentes a diferencia de los adultos tienen limitaciones en las actividades cognitivas, ya que estos no son lo suficientemente maduros en su aspecto biológico. Uno de los grandes momentos en la vida es el ingreso a la vida escolar, este es un paso importante, porque al momento que los niños poseen contacto con otros niños o adolescentes estos comienzan a desarrollar sus conocimientos y capacidades. (Bernis, 2008). Desde muy pequeños las personas empiezan a registrar e interpretar sus percepciones de acuerdo con el entorno. Todo lo que se llega a percibir de una manera u otra está ligado con los pensamientos. Aprender a percibir es como aprender a explorar, esta es una de las tantas maneras que posee el ser humano para recolectar información. (Bernis, 2008). La comunicación visual es esencial en esta etapa de la vida, cuando se menciona comunicación visual se refiere a todo lo que nuestros ojos pueden percibir. “Se puede decir que un mensaje que busque comunicar, que sea funcional y estético al mismo tiempo, será captado de manera eficaz por el receptor”. (Bernis, 2008, p.13).

Al incluir los elementos gráficos visuales necesarios en los materiales académicos estos tomarán un valor agregado que es el que ayudara y elevara a estos niños y adolescentes con N.E.E. de alguna manera u otra a mejorar el rendimiento en los centros educativos. Estos materiales deberán contar con un diseño innovador, llamativo que cumpla con la función de ayudar correctamente a dichos niños y adolescente a comprender satisfactoriamente el contenido. Deberá ser comprensible,

con un sistema simple y claro y no confuso. Deberá proyectar confianza y atracción. Y por último y más importante deberá tener un contenido tanto visual (estético) como académico actualizado con la sociedad. (Bernis,2008).

2.3.1 La función de los Elementos gráficos visuales

Para lograr crear un material educativo que sea llamativo, que capte la atención de los niños y adolescentes y que vaya acorde con la sociedad. Se debe volver a los elementos gráficos visuales que se habían mencionado anteriormente. En este caso se hará énfasis en los elementos color, formas y medidas. El elemento forma posee volumen y grosor y se pueden mostrar en diferentes vistas. Al observar la información del subcapítulo anterior sobre la etapa de aprendizaje de los niños y adolescentes se plantea que las formas más apropiadas para crear un material educativo con las características antes mencionadas son, la forma como plano, los módulos, la estructura y la grilla.

La forma como plano es la que está limitada por líneas conceptuales y la interacción de estas determinan la forma plana. Las formas planas pueden clasificarse en: Geométricas, estas están construidas matemáticamente. Orgánicas, estas sugieren fluidez al estar rodeadas por curvas. Rectilíneas, estas se limitan por líneas rectas que no se relacionan entre sí. Las irregulares, estas están limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas entre sí. Manuscritas, son las caligráficas o creadas a mano. Y por último las accidentales, que son las que son obtenidas accidentalmente. (Wong, 2015). Algunos de estos tipos de formas como las geométrica y rectilíneas ya son del conocimiento de los niños gracias a su educación inicial y las otras como las orgánicas y aleatorias por los adolescentes, esto les proporciona un sentido de seguridad, ya que son formas conocidas.

Por otro lado, están los módulos estos pueden estar compuestos por elementos

pequeños y similares, que utilizan la repetición. (Wong, 2015). Los módulos tienden a unificar el diseño y estos se pueden encontrar fácilmente en los diseños. Los módulos deben ser simple para poder repetirse con facilidad y crear una forma más grande y deben de ser simples o si no se perdería el efecto de repetición. También está el elemento de estructura, este debe “gobernar la posición de las formas en un diseño... La estructura impone un orden y predetermina las relaciones internas de las formas del diseño”. (Wong, 2015, p.27). Esta puede ser tanto formal como informal, activo o inactiva, visible o invisible. La estructura siempre esta, aunque al momento de crear una pieza no se haya tomado en consideración, todo siempre posee una estructura. La grilla es muy parecida a la estructura y el modulo. Esta es una herramienta que se utiliza mayormente para la composición de una pieza editorial, esta se divide en distintas partes como márgenes, calles, columnas, etc. La grilla no es más que un elemento que ayuda a la composición editorial para crear un diseño limpio y funcional. (Wong, 2015). Al momento de crear un material educativo la grilla viene siendo un elemento primordial, ya que esta es utilizada para cualquier pieza editorial. La finalidad es ordenar donde hay caos, y ser lo más productible posible al momento de transmitir el mensaje al niño o adolescente que vea este material educativo. Las finalidades según Bernis son: composición, comunicación, legibilidad y organización. Mientras las características básicas son: la economía, lo funcional y la estética. (Bernis, 2008).

La grilla está compuesta por varios componentes como la base, y los márgenes. La base viene siendo el soporte, por esto se debe conocer los tamaños de las páginas que se utilizarían y porque estas serían las indicadas. Normalmente se utilizan los formatos ISO (Internatinal Standards Organization) o DIN (Deutsches Institut für Normung). Los márgenes se dividen en cuatro, margen superior o cabecera, margen inferior o pie, margen lomo y margen corte o falda. Estos elementos la grilla, los módulos y la estructura se deben tomar en cuenta en todos los materiales educativos

especialmente para los materiales de los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales ya sean libros, powerpoint, etc.

El elemento del color por otro lado es clave ya que es el elemento más llamativo. Los colores en un material educativo deben ser pertinentes, no deben ser colores agresivos para el ojo. Es recomendable utilizar colores simples, sin sombras ni degradados, como sostiene la teoría de la Gestalt los colores simples facilitan el entendimiento de las formas. También deberán mantener una gama de colores, para así seguir una coherencia y no confundir a los niños y adolescentes. Las imágenes que posean estos materiales ya sea en RGB colores luz o CMYK colores pigmentos, deben ser de fácil reconocimiento y no de colores con difícil visualización como el amarillo. (Bernis, 2008). Todos los elementos de para la creación de materiales educativos deben tener un balance, una armonía, estos no deben confundirse con elementos secundarios y deben ser accesibles a la vista.

Capítulo 3 Acercamiento del arte en los centros educativos

Este tercer capítulo se desarrollarán conceptos sobre la educación y el arte. Se abordará como el arte beneficia en la educación, dando a conocer uno de los tipos de enseñanza más efectivos el cual es Montessori, enseñanza que incluye el arte como ayuda. Se indagará sobre la educación inclusiva. Otro de los temas en el que este capítulo se enfocara es en las actividades utilizadas para niños y adolescentes con N.E.E. Por último, este capítulo desarrollara el arte en los centros educativos, especialmente los de C.A.B.A. y vera las debilidades y fortalezas que poseen los centros educativos que utilizan el arte como base vs. Los centros educativos *normales*.

3.1 Arte en la educación

En los centros educativos hay arte, esto se ve y se siente al momento que llegan los niños y adolescentes con sus creaciones, sus diferentes culturas y estilos; también, con las materias de expresión artística como lo son la música, danza y artes plásticas que imparten los docentes. Está en todas partes, desde las paredes del aula, hasta la arquitectura de la escuela. A menudo, las escuelas salen a buscar el arte en otros espacios como en el museo y en las calles. Según Augustowsky “Postular el arte como experiencia en la escuela, implica continuar desmontando lentamente su carácter elitista para situarlo al servicio de lo humano y su sensibilidad”. Es decir, se trata de un arte no solo para artistas o niños talentosos, sino para todos. (Augustowsky, 2012, p.16).

El arte es muy importante en la educación de los niños. Además de estimular el aprendizaje con materias como lengua española y matemáticas, asignaturas como las de artes plásticas son imprescindibles para el desarrollo de la percepción e interacción social de un niño. Desafortunadamente, las materias vinculadas a la expresión artística, como la música o artes plásticas, se encuentran en un segundo plano en los centros educativos, aun cuando existen diversas investigaciones que demuestran que

estas asignaturas juegan un papel esencial en la infancia y en el proceso de aprendizaje. Por este motivo, *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* - UNESCO (2016) publicó un documento titulado *Hoja de Ruta para la Educación Artística*, el cual tiene como objetivo que todas las personas tomen conciencia de la importancia que tiene la educación artística y el papel vital que éste desempeña en una mejor educación, con la finalidad de promover una educación que favorezca el desarrollo de la creatividad a través del arte.

Las asignaturas convencionales y las de expresión artística forman una asociación perfecta, ya que las experiencias personales estimulan el deseo de aprender y facilitan el recordar contenidos teóricos. Se ha comprobado que las materias artísticas favorecen en la educación, proporcionándole al niño un conocimiento más profundo sobre sí mismo, dándole más confianza en sus capacidades, mejorando la adaptación de los demás, proporcionando más atención a la escuela y menos abandono escolar (Vygotzky, 2018). Los planes de estudio están centrados en los aspectos cognitivos de los seres humanos, mientras que el arte permite ofrecer una educación más integral que desarrolla aspectos emocionales, sociales y de valor humano (Edelyi, 1990). Hay una gran parte de toda la información que se aprenden en los centros educativos que se olvida ¿Se acuerdan de todo lo que han estudiado? ¿Retienen toda la información que entra en su cabeza? La respuesta es no, y menos si se tiene la necesidad de ejercitar la memoria con toda la tecnología que los rodea. Sin embargo, hay informaciones que no se encuentran en ningún lado, ni en bibliotecas ni en la internet, es la habilidad que tiene cada persona de poder crear, de experimentar. Quizás se olvidan de las palabras complicadas, como *otorrinolaringología*, pero la intuición a la hora de enfrentarte a un problema o de buscar una solución es muy raro que se olvide. Por otro lado, se pasa al tema de los libros que se utilizan a la hora de estudiar. Estos libros escolares poseen una gran variedad de imágenes. Dichas imágenes, se incluyen

en los libros con el fin de que el estudiante, al leer, tenga un escape creativo y divertido al cual dirigir sus ojos después de un largo recorrido por palabras. Walter Benjamín (1989) analizó la literatura infantil del siglo dieciocho en Europa, y señala que:

Aun las obras más antiguas y tendenciosas de esta época, un elemento suscita el interés: la ilustración. Esta se sustraía a la fiscalización de las teorías filantrópicas de modo que, rápidamente, los artistas y los niños se comunicaban por encima de la cabeza de los pedagogos. (Benjamín, 1989, p.68).

Aunque estas imágenes no están siendo plasmadas tal cual como deberían, el tamaño no proporciona los detalles y los colores varían por la impresión. Esto no quita de que las imágenes en los libros educativos son esenciales para el aprendizaje.

Cuando los niños entran a la escuela, llegan con experiencia como observadores. El infante, desde que nace está viendo todo lo que conforma el mundo exterior, de esta manera se va implementando una enseñanza informal pero persistente. Contreras, Garrido y Spravkin (2012). Desde pequeños, los niños, empiezan a crear sus primeras obras de arte, ya sea con un lápiz o crayón, al igual que sus primeros pasos de baile al caminar con los brazos abiertos para no perder el equilibrio, y ni mencionar del primer blah, su primera nota de canto. Estas pequeñas cosas permiten al niño conocer la realidad y comunicarse, abriéndole caminos al pensamiento y a la imaginación. Ese garabato, ese primer pasito y ese blah; son considerados desde el siglo veinte como arte infantil (Contreras et al., 2012).

Ese primer paso y los llamados garabatos se originan de una experiencia de gozo. El niño ejecuta con el gesto, un conjunto de garabatos en el cual dentro de este aparecerá accidentalmente una forma cerrada (Vygotsky, 2018). Esta forma es producida por la unión de las líneas, formas donde se puede percibir un espacio interno y uno externo, como una figura – fondo. Esta forma comenzará a tener forma de signo. En un segundo, pasa la agrupación de todas estas formas, líneas rectas,

curvas, etc; comenzarán a crear un dibujo el cual conformará un vocabulario, describiendo las memorias, y demostrando lo que el niño sabe de los objetos (Vygotsky, 2018).

Conocer el arte infantil nos muestra la importancia del entorno y la enseñanza, dando a reconocer y describir los atributos de los dibujos de cada alumno. Desde la manera que el alumno agarra el lápiz y la elección de materiales, hasta el interés que demuestra en lo que está creando. El dibujo es una de las tantas expresiones artísticas, que se experimentan en los centros educativos, a través las cuales se pueden percibir el comportamiento y la mejora del alumno.

El arte, al igual que puede nacer de cada uno, se puede enseñar a mejorar y a aprender cosas nuevas, por ejemplo: de la danza, un paso nuevo; en la pintura y el dibujo, una técnica diferente a la que se utiliza normalmente; al tocar un instrumento, el aprender un nuevo acorde. Eisner (2002) afirma que:

Aunque creo que la creación de imágenes por parte de los niños (desde la producción de gestos físicos hasta el dibujo y la estructura) es una forma natural de la actividad humana, opinó también que el aprendizaje artístico se beneficia de la enseñanza. [...] los profesores de arte tienen algo que enseñar y la manera en que enseñan repercute en lo que los estudiantes aprenden. (Eisner, 2002, s.p.).

Es decir, aunque todos tienen un impulso que nace de uno mismo, a la hora de crear arte, siempre la enseñanza dará un valor agregado a la creación. Por esto, es de suma importancia que en los centros educativos también proporcionen las asignaturas de expresión artísticas.

En las escuelas, los maestros y alumnos intercambian un proceso de información a través de imágenes y palabras, en el momento que éstas se complementan, potencian la buena enseñanza. La tarea del docente en los centros educativos consiste en, diseñar espacios didácticos donde los alumnos puedan expresar su arte y compartirlo

con otros (Augustowsky, 2012). Uno de los propósitos que ejerce el arte en los centros educativos es que cada alumno, pueda conocerse personalmente, a sí mismo. Por otro lado, que puedan inventar y crear mediante la creación de dibujos, pintura, movimientos de bailes, o al tocar un instrumento, poniendo estas experiencias en relación con el mundo.

El arte puede expandirse más allá de los centros educativos, en otras palabras, hacer paseos. El salir de las escuelas amplía el horizonte de los alumnos y les permite entrar en contacto con el mundo del arte. Esto viene siendo una ruptura en la rutina de los estudiantes, al momento de volver a la escuela el grupo de alumnos que salió de paseo vuelve enriquecido, con inquietudes diferentes, con ganas de plasmar y enseñar los nuevos conocimientos en el aula. Claro, siempre y cuando estos paseos sean a lugares artístico-educativo, como vienen siendo los museos, los centros culturales, teatros y salas de exposición. Estas instituciones ofrecen propuestas específicas y beneficiosas para el público escolar, como lo son los descuentos en las entradas. Desde el momento en el cual los profesores llevan a sus estudiantes a una de estas instituciones, ponen a sus alumnos en contacto directo con el arte, enseñándoles a apreciarlo y valorarlo.

El espacio público también es un escenario de numerosas prácticas artísticas, como el grafiti. Desde el siglo veinte, el espacio público es la casa de varias intervenciones artísticas. Ser espectador de estas intervenciones, en público, implica la interacción y participación con el arte expuesto. Para los estudiantes, esta es una manera de construir lazos con el contexto. Últimamente, las artes en lugares públicos se están volviendo más populares, reflejando la historia y cultura de cada ciudad o país.

3.1.1 Montessori

Los centros educativos que imparten el método Montessori funcionan más allá de un temario común basado en el simple almacenaje de la información por parte del niño,

con este método se trata de realzar la independencia y la creatividad libre de cada estudiante. La autora en su libro *The Discovery of the Child* afirma que el método Montessori no enseña el dibujo por el dibujo, sino que lo utilizan como instrumento de expresión, dejando al alumno dibujar libre, estimulando así que continúe expresándose.

La Dra. Montessori (1972) posee un enfoque indirecto sobre el aprendizaje a través de las artes, el cual conduce a una mayor creatividad. En el método Montessori no hay lecciones formales del arte, fuera de una introducción de los materiales. Se deja que el chico trabaje en diseños libres, que comprenda su entorno. Los colores son esenciales a la hora de generar artes de expresión artística, los niños en este método aprenden a mezclar los colores antes de que estos empiecen con sus creaciones. Se les proporciona una base y luego se deja al niño en libertad para que haga sus propias exploraciones. Los profesores no tratan de enseñarle algo, ya que interferir siempre se convierte en un obstáculo en el desarrollo.

Para un niño, la vida entera es una aventura creativa que en ocasiones parte de un simple garabato o una palabra que el adulto no entiende. El método Montessori sugiere que, antes de criticar el arte de los alumnos, se tiene que ser capaz de entender que todo niño necesita un apoyo y que cada uno se expresa de una manera diferente. Hay que dejar al niño explorar en libertad. “La imaginación no se hace grande hasta que el ser humano, dado su valor y su fuerza, la usa para crear. Si eso ocurre, la imaginación se vuelve sólo un espíritu que vagabundea en lo vacío.” (Montessori, 1972, s.p).

En fin, este subcapítulo hace énfasis en tres puntos importantes para el desarrollo de este Proyecto de Graduación: cómo el arte ayuda a las personas, a los niños y la importancia de este en los centros educativos. Queda claro en este subcapítulo el alcance que tiene el arte en el ser humano, principalmente en la infancia. No solo ayuda en el crecimiento personal y educacional, sino que también le aporta al niño a la hora

de la interacción e integración social. El próximo subcapítulo abordará el tema del arte y la educación inclusiva.

3.2 Arte y educación inclusiva

El arte no entiende de discapacidades ni de fronteras. Es una manera de expresión, la cual permite desarrollar la creatividad y ayuda a la integración. Sus beneficios son indiscutibles y, por esto, se aprovechan para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad. El arte les ofrece a los demás la oportunidad de poder explorar, disfrutar y expresarse. El artista se enriquece a partir de su propia creación y regala a la sociedad la visión del mundo que le rodea. Abriendo, cada vez más, espacio a las actividades que relacionan a la creatividad y a la discapacidad.

En un principio, el interés por las obras realizadas por personas con discapacidad empezó a surgir en los hospitales e instituciones psiquiátricas en el siglo diecinueve. Fue en estos ámbitos donde se empezó a utilizar la creación artística, en un principio para diagnosticar al paciente, y más adelante como una forma de terapia y ocupación del tiempo de las personas recluidas (VV.AA, 2002).

Para las personas con discapacidad, es recomendable que aprendan a través de sus propias experiencias. Esto se puede lograr mediante diferentes técnicas como las artes plásticas, la danza y la música; Teniendo el acceso al contacto con diferentes materiales, y siendo ellos mismo los encargados de experimentar utilizando estos materiales. El arte, para este tipo de personas, es una herramienta para mejorar y compensar su condición, apoyándose en las diversas variables como lo son el arteterapia, la danza rehabilitadora, musicoterapia, entre otras. Éstas, ayudan en la percepción, en el desarrollo de los sentidos, en los trastornos conductuales y adaptativos, en la comunicación y expresión con los demás, en subir la autoestima y demás entre (ASSIDO, 2018).

El arte brinda un doble beneficio para las personas con discapacidad porque crea la

oportunidad de vivir una gran cantidad de diversión y alegría. Al mismo tiempo, provee la posibilidad de apoyar el desarrollo de las áreas de más dificultad, como los elementos físicos, emocionales, sociales o cognitivos (Borjas, 2013).

La educación inclusiva día a día va creciendo, ya que las personas son más conscientes y cultas. Este tipo de educación implica que los profesionales que vayan a ejercer este tipo de educación estén bien formados, con las actividades y conocimientos para guiar a los niños con necesidades educativas especiales. Estos deben conocer todas las capacidades o discapacidad, sin dejar afuera la importancia de la educación emocional y social. (Hernández, 2018).

Fernández posee la opinión donde expresa que el hecho de especializar a los docentes en esta área mejorará y enriquecerá la educación general. (Fernández, 2011). Por esto los profesores deberían tener una formación artística, la que puedan transmitir después a sus estudiantes, donde a través de la creación de piezas artísticas o a través de cualquier tipo de arte se fomente el positivismo, la igualdad y se le proporcione seguridad. (Hernández, 2018). Es en esta parte donde el arteterapia se fusiona con la educación, proporcionando experiencias significativas hacia la inclusión.

Las sensaciones que viven los niños y adolescentes dentro de los talleres, actividades y terapias artísticas son muy valiosas. Las experiencias creativas les ofrecen a estos niños y adolescentes otros caminos para resolver sus problemas. Los niños y adolescentes con estas discapacidades suelen llamar la atención de una manera u otra ya sea con la conducta o el comportamiento. Estos chicos deben tener un espacio donde puedan expresar libremente lo que perciben sin que estas lleguen a convertirse en prejuicio.

En los primeros años de niñez se debe trabajar en la parte emocional, por eso en los centros educativos enfoca estos en los primeros años así al crecer esto no sufren en el ámbito social. “Una escuela inclusiva que se precie deberá trabajar la empatía, el

respeto y la escucha como valores esenciales y pilares de la comunicación socio afectiva”. (Hernández, 2018, s.p.).

Piaget sostiene que los niños cuando son pequeños se ocupan de desarrollar sus habilidades motrices y sensoriales, estas actividades llevan a la actividad artística; haciendo que los niños descubran diferentes medios de comunicación. (Piaget, 1979). Se considera que el periodo en el cual los niños tienen las edades entre los siete y ocho años, los niños tienen la capacidad de utilizar, manipular, transformar y comprender distintas cosas que los rodean. Los padres y los profesores pueden detectar lo antes mencionado de dos maneras, ambas son mediante la observación; la primera observando al chico durante un periodo de varios meses, periodo largo; la segunda es observando al chico, pero en un periodo más corto, viéndolo explorar su potencial. (Gardner,1997).

Las personas con Síndrome de Down son un gran ejemplo de cómo el arte ayuda a las personas con discapacidad. Dichas personas, tienen un don especial para el arte. Destacándose mayormente en la danza y en la pintura; Al pintar, pintan exactamente lo que ven, y como lo ven. Sus creaciones son emocionales y positivas. Incluso, algunas personas con esta discapacidad han encontrado una salida laboral a través del arte. Los cuadros que pintan las personas con Síndrome de Down les permiten expresarse, ya que estos viven mucho tiempo incomunicados (Ruiz, 2008). Por otro lado, el autor hace referencia del gran aporte que tiene el teatro. A las personas con Síndrome de Down les atrae el reconocimiento social, la presencia del público y los aplausos; por eso, el teatro se convierte en uno de los tipos de arte que más le aporta a este tipo de personas. (Ruiz, 2008).

Un artista crea y plasma en el papel sus experiencias, sus miedos, sus anhelos, expresa parte de su mundo, la parte que es inaccesible para las palabras. De este mismo modo, lo hacen las personas con discapacidad mental.

3.2.1 Inclusión en Argentina

El Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación a mediados del 2019 creó una serie de materiales educativos, para la realización de estos reunió a un grupo sumamente capacitado, tanto personas que llevan adelante el trabajo de educar en las distintas jurisdicciones, como a los responsables de las áreas del Ministerio que están implicados en las distintas temáticas. Por otro lado, también convocó algunas Fundaciones, Organizaciones de la Sociedad Civil y profesionales reconocidos en los distintos tópicos. El Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación contó para la edición, revisión y diseño con el apoyo de UNICEF. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019).

En este subcapítulo se hará énfasis en uno de los materiales educativos antes mencionados, *Educación Inclusiva: Fundamentos y Practicas para la Inclusión*. En este material educativo se presenta información para que los niños, adolescentes y maestros puedan: “potenciar la diversidad, brinda una oportunidad única para enriquecer el desarrollo y aprendizaje de todos, identificar y trabajar en la eliminación de las barreras que impiden que los niños y adolescentes aprendan”. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019, p.8). Este material busca que se reproduzca la desigualdad, de modo que se hace énfasis en aquellos alumnos con necesidades educativas especiales que son los que están en posible riesgo de exclusión.

Entrando en más detalle, existen una serie de políticas educativas que apuntan a avalar el derecho a la educación. En Argentina, la Ley de Educación Nacional fijó objetivos de la educación, acordados en el Consejo Federal de Educación con todos los ministros de educación jurisdiccionales. Estas políticas funcionan como organizadoras, para generar una base que revierta la desigualdad en la educación. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019).

Por otro lado, están los currículums, estos son primordiales en cualquier centro educativo. Un currículum es inclusivo cuando su contenido abarca todo, incluyendo a todas las personas sin juzgarlos o limitarlos por su cultura, religión, discapacidad, entre otros. (UNESCO, 2004). Estas políticas y la inclusión de estos currículos se concretan a partir de: Recibir a todos los niños y adolescentes y asumir el compromiso de enseñarles a todos. Diversificación de ofertas educativas. Generar espacios de participación. Construir una cultura escolar inclusiva.

Uno de los aspectos principales en el momento de poner en práctica a la educación inclusiva tiene que ver con la cultura inclusiva, esta se encarga de cultivar el respeto, la equidad y el reconocimiento positivo de las diferencias. Esta cultura está totalmente ligada a la calidad de aprendizaje, un centro educativo es inclusivo cuando tiene la capacidad de atender la diversidad y coloca todo su esfuerzo por tener en cuenta la realidad de cada uno de sus estudiantes.

Por último, recalcar que la diversidad no como un problema sino una oportunidad para enriquecer el aprendizaje.

3.3 Actividades para N.E.E.

Los niños y adolescentes con N.E.E. aprenden de forma más lenta, se toman su tiempo. Esto quiere decir que los chicos con este tipo de discapacidades requieren un mayor tiempo para asimilar un concepto. Por lo que existen un grupo de actividades para los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales, las cuáles serán plasmadas a lo largo de este subcapítulo. Existen siete divisiones de dichas actividades, las de percepción, las de motricidad, las verbales, las de memoria, las de aptitud numéricas, las de relacionamiento abstracto y las emocionales y conductuales. Las actividades que forman parte de la categoría percepción según Garrido (2014) se dividen en sensoriales, espaciales y temporales. Las sensoriales incluyen la

percepción visual, que es la que se encarga de interpretar los estímulos visuales, de la vista. Esta posee actividades como percibir lo que falta en figuras incompletas, encontrar detalles en láminas, percibir errores en dibujos, encontrar semejanzas y diferencias en objetos, entre otros. Dentro de las sensoriales también se encuentra la percepción auditiva, que como dice su nombre se encarga de interpretar los estímulos auditivos, del oído. La percepción auditiva tiene actividades como encontrar el lugar de donde proviene un sonido, reproducir tonalidades musicales, reproducir canciones, etc. Por último, esta la percepción táctil, que es la encargada de interpretar los estímulos táctiles, del tacto. Las actividades que se pueden encontrar dentro de esta percepción son reconocer objetos a través del tacto, sentir si algo está caliente o frío, si es duro o blando, entre otros. (Garrido, 2014).

En la categoría de percepción también se pueden encontrar las espaciales, que están divididas en percepción espacial general y percepción espacial gráfica. La percepción espacial general “interpreta adecuadamente las diversas posiciones de los objetos en el espacio”. (Garrido, 2014, p. 26). Esta posee actividades como entender el adentro y afuera, arriba y abajo, resolver rompecabezas, etc. Mientras la percepción espacial gráfica, interpreta el estímulo en el espacio gráfico, implementando alguno de los elementos gráficos visuales mencionados en los capítulos anteriores. Este posee actividades como entender el tamaño de figuras geométricas, diferenciar las letras y los números, a través de la pintura y el dibujo, entre otros. Finalmente, en la categoría percepción están los temporales. La que se tiene como objetivo interpretar la realidad del tiempo a través de conceptos temporales. Algunas de las actividades empleadas son entender los días, meses y años, saber la diferencia del día y la noche, etc. (Garrido, 2014).

Las de motricidad es otra de las siete divisiones, esta se divide en movimientos gruesos y movimientos finos. Dentro de los movimientos gruesos están los movimientos y

coordinaciones generales que se trata de poder dominar el cuerpo. Este posee actividades como dominar movimientos y coordinaciones, montar bicicleta, bailar, practicar alguna actividad física, etc. En los movimientos gruesos también está los hábitos de independencia personal, que es poder resolver independientemente la cosas. Las actividades que se emplean son peinarse, pintar, dibujar, bailar, dormir, etc., lo único es que todo esto el niños o adolescente lo debe de realizar de manera individual. Por último, en los movimientos gruesos está el esquema corporal, que se encarga de percibir y utilizar el cuerpo. Este tiene actividades como expresar el estado de ánimo, bailar, producir ritmo, crear formas con el cuerpo, entre otros. (Garrido, 2014).

Por otro lado, están los movimientos finos que son la coordinación manual y la coordinación grafo - manual. En la coordinación manual los niños y adolescentes con N.E.E. deben realizar movimientos de coordinación ya sea con las manos o con los dedos. Algunas actividades que se pueden aplicar son dominar el movimiento de la mano, pintar, sostener un objeto, etc. En la coordinación grafo – manual de realizar formas gráficas, para esto se utiliza actividades como la realización de trazos libres, trazos indicados, unir puntos, dibujar objetos, entre otros. (Garrido, 2014).

Otra de las siete divisiones es la verbal, que se posee una división interna que son la comprensión y la expresión. En la de comprensión se encuentran la comprensión verbal, que es la que asimila el lenguaje y lo utiliza para la comprensión. Este posee actividades tales como entender ordenes, crear frases, reconocer objetos por su nombre ya sea real o en dibujo, etc. También se encuentra en la comprensión el razonamiento verbal, que es cuando los chicos captan ideas en el lenguaje. Algunas actividades son relacionar dos o más palabras, expresarse verbalmente, entre otros. Finalmente, esta la lectura dentro de la comprensión, como indica su nombre se trata de leer. Actividades que se utilizan en la lectura son leer interpretando dibujos o signos,

saber las vocales y consonantes, etc. (Garrido, 2014).

Por otra parte, están las de expresión las cuales se dividen en ortografía y logopedia, fluidez verbal y escritura. En la ortografía y logopedia, se intenta de que estos jóvenes consigan leer correctamente de manera fluida. Las actividades para que esto se pueda llevar a cabo son realizar ejercicios de respiración y de soplo, emitir sonidos vocálicos, articular, entre otros. También está la fluidez verbal, que es la que se refiere a utilizar fluidamente como dice su nombre el lenguaje. Esta utiliza actividades como inventar frases, contar historias, mantener conversaciones, socializar. Por último, está la escritura, que como su nombre lo indica implica que los niños y adolescente con necesidades educativas especiales consigan escribir correctamente. Esta posee actividades como escribir frases, escribir historias, expresarse a través de la escritura y más. (Garrido, 2014).

Otras actividades que pertenecen a la división de las siete son las actividades de memoria. En esta división se pueden encontrar las de memoria visual y las de memoria verbal y numéricas que puede ser repetitivas o significativas. Se refiere a las de memoria visual, cuando los estudiantes a través de dichas actividades consiguen retener imágenes, palabras, etc. visualmente. Algunas actividades que se practican con los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales son juegos de memoria visual (cartas), entre otros. Mientras las de memoria verbal y numérica se divide en dos: las significativas, que son las que se refieren a la retención verbal y numérica de significación como su nombre indica. Estas poseen actividades como juegos tipo sudoku (numérica) y sopa de letras (verbal), la memorización de trabalenguas, decir las actividades realizadas durante el día, etc. Después están las de memoria verbal y numérica repetitiva que es muy similar a la antes mencionada solo que se refiere a la retención verbal y numérica en la repetición. Las actividades más utilizadas por los profesores son la repetición de números y palabras, repetición

de canciones y actividades que involucran el habla y los números. (Garrido, 2014).

Una de las divisiones antes mencionadas más utilizada son las de aptitud numérica, ya que algunos niños y adolescentes con estas discapacidades se sienten atraídos por el arte de los números. Estas se dividen en dos las que poseen los conceptos básicos numéricos, que como dice su nombre son las que ayudan a asimilar los conceptos de números y cantidad. Donde las actividades más comunes son la asociación de dígitos con cantidad, jugar con billetes y monedas de mentira (al cajero de supermercado o una tienda), etc. La segunda es la de cálculo, que se refiere a la habilidad de resolver operaciones numéricas y sacar una comprensión de la misma. En estas se realizan actividades como resolver problemas matemáticos contando, restando, etc. ya sea con objetos, dibujos y signos. (Garrido, 2014). Este tipo de actividades intentan estimular la capacidad de resolver problemas.

El razonamiento abstracto es la que más les gusta y atrae a los chicos con esta discapacidad. Este intenta captar las ideas mediante objetos, formas y números. Las actividades más utilizadas son resolver rompecabezas, legos, etc.; clasificar objetos tomando en cuenta los elementos visuales gráficos (el color, la forma, la textura, el tamaño), relacionar objetos. (Gallardo, 2014). En estas actividades se involucran bastantes los elementos gráficos visuales, ya que estos atraen a los chicos con necesidades educativas especiales y a través de estos elementos pueden encontrar y razonar, sobre todo, especialmente en lo que le sucede día a día.

La última, de las siete divisiones es la emocional y conductual. Esta posee una subdivisión, las que son emocionales - afectivas y las sociales. Las actividades emocionales - afectivas son las que controlan los impulsos emocionales. Las actividades más comunes son actuar situaciones de competitividad, situaciones de frustración y cómo reaccionar a las mismas. Las sociales son una de las actividades más importantes para los niños y adolescente con necesidades educativas especiales,

estas se refieren a la integración y participación activa grupal. Sus actividades son la “integración con otros niños, la participación activa en las actividades del grupo y atenerse a normas de conducta ético-social”. (Gallardo, 2014, p. 33).

Estas actividades no se utilizan exclusivamente para un solo objetivo, niño o adolescente, es decir que una actividad puede ser utilizada para diferentes casos de discapacidades. Se debe aprovechar cada una de estas actividades al máximo. Algunas de estas actividades pueden ser llevadas a cabo por los padres de los niños y adolescentes, además del docente.

En algunas ocasiones los padres son de mayor ayuda que los mismos profesores, por ejemplo, en los ámbitos de independencia personal. Los profesores de estos chicos con necesidades educativas especiales intentan que los padres siempre colaboren en las actividades. (Garrido,2014).

La manera de empleo de las actividades antes mencionadas puede variar dependiendo del docente y claramente de los niños y adolescentes, teniendo en cuenta su discapacidad y que tan grave sea. Estas actividades se pueden realizar ya sea de manera individual o grupal, en el aula, en la casa o al aire libre. Esto dependerá de cada profesor. “Lo que es bueno para un niño excepcional es excepcionalmente bueno para un niño normal”. (Garrido, 2014, p. 23).

3.3.1. El diseño gráfico en los materiales educativos

Los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales necesitan materiales educativos únicos, adecuados para ellos y para sus necesidades. Por lo cual, en este subcapítulo se conocerán algunos de estos materiales, mostrando la gran vinculación y función que poseen los elementos gráficos visuales en estos. Los materiales educativos que se darán a conocer facilitan el aprendizaje integral e inclusivo, estos son prácticos y fáciles de manejar. Los mismos van acorde a los lineamientos de educación propuestos

por el Ministerio de Educación, tales como el modelo de competencias y aprendizajes, y el nuevo modelo, La inclusión en los centros educativos.

El primer material educativo es uno módulos tipo alfombra conformado por un tapete grandes y 9 círculos de texturas de diferentes colores. Este material se utiliza especialmente para los niños y adolescente invidentes. En el cual los mismos desarrollan la sensibilidad de los pies y las manos, la atención y precisión. Con la ayuda de las distintas texturas pueden diferenciar y aprender los colores, los tamaños y las formas. Por otro lado, los niños y adolescentes pueden construir sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial y pueden mantener el control de movimientos; esto implica fuerza, velocidad y flexibilidad. Este material posee los cuatro elementos gráficos visuales del diseño. Los cuales son esenciales para que este material educativo transmita y pueda ser efectivo. (ver imagen 1, pág 15, cuerpo C).

El siguiente material educativo es más en forma de juego para que los estudiantes se diviertan mientras estudian. Es el juego conocido como dominó, este esta compuesto por 3 set de 28 piezas uno con 7 texturas diferentes, el segundo con 7 colores diferente y el tercero con 7 formas diferentes. Los tres además poseen números del 0 al 9. Este es un excelente material que permite a los niños y adolescentes desarrollan sentido del tacto, aprenden los colores, las formas y lo pueden relacionar unos con otros. Este juego impulsa el perfeccionamiento de las habilidades motrices y de pensamiento lógico matemáticos, etc. Este material ayuda a los niños con necesidades educativas especiales a concentrarse, aprender de manera divertida, lo que hace que los niños y adolescentes retengan mas fácilmente la información. En este material se pueden apreciar los elementos gráficos visuales del diseño grafico en los dominós, ya que los mismos están compuestos por tres de estos elementos, textura, color y forma. (ver imagen 2, pág 15, cuerpo C).

El próximo material educativo es conocido como Bloques Lógicos, estos son una retícula de madera que funciona como el espacio de trabajo concreto para colocar en los cuadros las diferentes piezas; contiene 20 piezas de madera de diferentes formas, tamaños,

texturas y grosores. Este material está especialmente diseñado para atender las necesidades educativas de los alumnos con discapacidad visual, ideal para impulsar el desarrollo del pensamiento lógico, este permite a los alumnos identificar diferentes formas, torturas, grosores y tamaños mediante las piezas. Los elementos gráficos visuales que se encuentran en este material son la forma, el tamaño y la textura. Los que son de suma importancia, ya que ayudan a la percepción, la atención y la memoria de los niños y adolescentes. (ver imagen 3, pág 15, cuerpo C).

Otro material educativo enfocado especialmente a los niños invidentes es la regleta para invidentes. Es un conjunto de seis regletas con 240 fichas las cuales encajan en los agujeros de las regletas. El propósito de este material es enseñarles el alfabeto Braille mediante un material manipulativo sensorial que facilita su comprensión. Los niños invidentes necesitan aprender si o si el alfabeto Braille porque es la manera que estos poseen para leer y guiarse. Este material es recomendable tanto para niños pequeños como para adolescente que posean esta necesidad educativa especial. En este material educativo el elemento gráfico visual que más resalta es el de la textura, al encajar las fichas en la regleta se va creando el alfabeto Braille. La manera que poseen los no videntes para leer este alfabeto es el tacto, por eso el mismo crea una textura la cual guía y muestra al niño o adolescente. (ver imagen 4, pág 16, cuerpo C).

Por último, el siguiente material educativo es un juego de clasificación. Conformado por 25 piezas con 5 figuras geométricas, 5 colores, 5 postes de plástico y 6 tarjetas de actividades. Este material se enfoca en desarrollar el pensamiento lógico a través de la clasificación de figuras por forma y color, asociación de número con cantidad, secuencias, desarrollo de la memoria. Este material ayuda a los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales a mejorar el aprendizaje en las áreas de lenguaje y matemáticas. Este material posee dos de los cuatro elementos gráficos visuales antes mencionados, forma y color. Estos elementos ayudan a la visualización y diferenciación de las piezas; lo que hace más

fácil al niño o adolescente que este utilizando dicho material memorizar, recordar, comprender y aprender. (ver imagen 5, pág 16, cuerpo C).

3.3.2. Integración de niños y adolescentes con N.E.E. en el aula

La integración de los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales debe ser lo más sutil posible, preferiblemente que ni se note. Lo ideal es que estos niños se incorporen junto con el resto. Según la Asociación Argentina de Neurofibromatosis existen siete acciones que debe realizar un docente a la hora de la integración de alumnos que poseen necesidades educativas especiales. La primera es la creación de un equipo de trabajo, el profesor es clave al momento de esta integración, pero no se espera que haga todo solo, el equipo serio conformado por los padres, otros profesores, profesionales que atiendan este tipo de discapacidad, terapeutas, etc. Siempre teniendo en cuenta que el profesor es el creativo y el que aporta las ideas dentro de los centros educativos. (Asociación Argentina de Neurofibromatosis, s.f.).

La segunda es generar una bienvenida a estos niños con necesidades educativas especiales dentro del salón. Esta debe darse natural, al igual que a los demás alumnos. Para alguno de estos chicos es muy importante sentirse bienvenido. La tercera es ser el profesor, no hay que olvidarse que se es profesor no terapeuta, por lo que no hay que colgar la labor como profesora, ya que en el aula hay más alumnos no solo los niños con necesidades educativas especiales. Si el profesor posee la habilidad para enseñar a los alumnos, posee la habilidad de enseñarles a los chicos con necesidades educativas especiales. (Asociación Argentina de Neurofibromatosis, s.f.).

La cuarta es asegurarse que cada uno de los alumnos esté involucrado en todas las actividades que se generan durante el día en el salón de clases. Para los alumnos con necesidades educativas especiales se deben crear variaciones y adaptaciones. La quinta es establecer expectativas acerca del programa educativo, esto se logra al

identificar junto a equipo escolar cuales son las prioridades educativas del alumno con estas discapacidades. También se deben identificar que apoyos necesitan estos alumnos, es primordial señalar que estos apoyos no deben convertirse en el objetivo. La sexta es proveer las experiencias a través de diversas actividades creativas de aprendizaje. Los profesores deben buscar un enfoque activo y participativo, esto beneficiara no solo a los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales, sino que a todos los alumnos. (Asociación Argentina de Neurofibromatosis, s.f.).

Finalmente, esta la séptima que es muy importante ya que es evaluar la efectividad de la manera en la que se está enseñando. Esto ayuda a identificar la efectividad del progreso de cada alumno. Los alumnos con necesidades educativas especiales requieren en algunos casos métodos diferentes de evaluación, puesto que la evaluación tradicional no está enfocada para estos alumnos.

Si se evalúa de forma continua, se puede ver los pequeños errores más fácilmente, ya sean de “salud física y emocional; relaciones sociales positivas; habilidades de comunicación; autodeterminación; crecimiento personal; acceso a lugares y actividades que le son significativas a la persona”. (Asociación Argentina de Neurofibromatosis, s.f., p. 5).

Estas siete acciones ayudan al profesor a pensar de manera más abierta, rápida y creativa. Al mismo tiempo generando un interés por parte de estos niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. “No se trata de controlar a otra persona sino de comprender y encontrar una solución mutuamente aceptable para ambas partes”. (Asociación Argentina de Neurofibromatosis, s.f., p. 12)

3.4 El arte en los centros educativos

Read sostiene que el arte en toda expresión es un papel muy importante en el proceso de crecimiento. (Read, 1977). También hace énfasis en la importancia de expresarse y ser libres. El arte en los centros educativos es una opción para deshacerse de la

exclusión y traer la inclusión. A través de esto los niños se sienten capaces de contar sus expectativas y sentimientos “Yo toco la guitarra, ya desde el año pasado, me gusta, te dan ganas de venir, aprendes y te divertís, te expresas y te descargas. *Joven participante de un taller de música de la organización*”. (Vigna, 2008, p. 21).

El arte permite en los espacios educativos mantener viva la libertad de expresión, a través de todo tipo de actividad. A la vez en esto intervienen actividades de pensamiento, memoria, etc, como antes mencionadas. En una gran cantidad de centros educativos el arte es una materia ornamental, la que se utiliza para pintar, dibujar, etc. Mientras que estas deben ser más enfocadas a la ayuda, e incorporar el pensamiento, el goze, etc.

Al brindar protagonismo en este accionar de la actividad artística y creadora se les permite a los sujetos formar parte de una experiencia que marca la historia personal y de la comunidad mediante distintas formas de participación, generando lazos de pertenencia y oportunidades que aparecían como imposibles frente a quienes padecen las distintas formas de exclusión ya mencionadas. (Vigna, 2008, p. 21).

Dissanayake (1988) sostiene que el arte posee ocho funciones relevantes dentro de los centros educativos inclusivos: La primera es que estos tipos de centros educativos reflejan el mundo natural, tal y como se ve, creando una obra de arte del preciso momento vivido con la visión que el artista (estudiante) haya tenido en ese momento. La segunda función es la terapéutica, esta función es imprescindible que los profesores posean, ya que la creación produce bienestar y libertad. La tercera viene siendo que posibilita la experiencia natural directa, ya que estos llegan a tener contacto con aspectos sensoriales, los que en el día a día se pasan de largo.

La cuarta función es la de entrenar la percepción de la realidad, esta se ejercita a través de imágenes que muestran el mundo y la vida. (Dissanayake, 1988). La quinta es ayudar a ordenar el mundo, el arte posibilita dar un sentido creativo a lo que sucede alrededor

de los estudiantes. La sexta función poder ejercer una deshabituación, el arte ayuda a conocerse uno mismo y tiene que ver con el desarrollo de la identidad. El séptimo es otorgar un sentido a la vida, “el hecho de que la persona conecte con su (yo) interior a través de la experiencia artística, dota a la vida de una dosis de pasión que difícilmente se podría experimentar por otras vías”. (Dissanyake, 1988, s.p). Por último, es la función de ser un medio de comunicación.

Capítulo 4. Análisis de obras, entrevistas

En este capítulo y en conformidad al objetivo específico, se presentan las técnicas de investigación a emplear para sustentar el presente trabajo. Las técnicas que se utilizarán serán entrevistas y observación, las que luego serán comparadas y en donde a partir de esta se retomarán los conceptos de Wicius Wong (2015) los cuales se pudieron observar durante todo el proyecto de investigación y desarrollo.

El criterio de selección de entrevistas para este trabajo fue específico, pues se intentó vincular y relacionar la relación que existe entre el diseño gráfico y los adolescentes N.E.E, para lograr obtener un mejor resultado de esta se seleccionó de manera minuciosa a varios profesionales, una de ellas fue la diseñadora gráfica Lucila Saccone quien tiene gran conocimiento en este tema , tanto en el campo profesional pues es egresada de la Universidad de Palermo donde estudio diseño gráfico y conoce a perfección los elementos gráficos visuales antes mencionados y a su vez en el lado personal pues uno de sus hermanos sufre de esta necesidad.

Por otro lado, se le realizó el mismo sistema de entrevista a la diseñadora gráfica Camila Torres, en el caso de ella fue interesante la forma de llevar a cabo la entrevista, pues hablo desde su punto de vista personal, donde expreso que en su infancia poseía una necesidad educativa especial conocida como discapacidad intelectual, durante el diálogo manifestó en constantes situaciones como esto de alguna manera influyo en varios de sus procesos de adaptación social, comunicación y aprendizaje escolar.

El haber tenido el acompañamiento profesional en el momento indicado genero un gran cambio en ella, pues a raíz de este episodio Camila decide enfocarse en el diseño y canalizar aquello por lo que paso durante su infancia buscando herramientas alterativas para potenciar y generar una diferencia frente a los demás.

La tercera entrevista se le realizó a Guadalupe González profesora en la Obra de la Conservación de la Fe N°8 - Instituto Emilia Moutier de Pirán quien cuenta con una

larga carrera profesional en el campo educativo, más específicamente en los niños y adolescentes.

Por último, para demostrar la efectividad del presente proyecto de investigación y desarrollo como parte final del procedimiento de recopilación de datos, fue necesario observar el comportamiento de dos niñas, implementando los elementos gráficos visuales en un dibujo, uno creado por Dara Sierra y otros creados por Camila Lima ambas con cinco años de edad.

4.1 Camila Torres

La diseñadora gráfica, de moda e ilustradora posee un conocimiento especial en el lenguaje visual y por su puesto en su campo profesional mencionado previamente. Camila lleva trabajando para la empresa Orkhon Group por más de tres años como gerente del equipo de diseñadores brindando sus habilidades y colaborando de manera directa a su equipo de trabajo. Esta compañía se encarga de realizar todo el diseño de merchandising a grandes empresas multinacionales, tales como el Grupo Punta Cana, Hotel Hard Rock Café, Hotel Palladium, entre otras.

Dado que la entrevista se relacionaba con los elementos visuales del diseño y como estos tenían una conexión directa con los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales, la entrevistada respondió con mucha confianza y tranquilidad los temas en cuestión, demostrando dominio absoluto de aquello que se estaba hablando.

La entrevista realizada a la diseñadora Camila Torres fue breve y concisa, consistió en tan solo seis preguntas las cuales buscaban como fin obtener información acerca de su profesión y del target del proyecto de investigación y desarrollo en este caso los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales.

Se empezó por una pregunta específica la cual abarcaría los temas en cuestión ¿Qué

son los elementos gráficos visuales del diseño? A la cual la misma respondió de acuerdo con lo visto en los capítulos anteriores, ella prefirió organizar los elementos de tal manera que fuera más fácil la comprensión; en primer lugar, ubico la forma, seguido a esto asentó el color y por último dejo la medida.

La entrevistada manifiesta una visión amplia en cuanto al tema, sostiene que se suelen usar los diferentes elementos visuales en “los niños de temprana edad para empezar a estimularlos con colores, juegos de formas” en donde estos comienzan prácticamente que desde lo más básico como “aprender lo que es un círculo, un cuadrado o un triángulo.” (Comunicación personal, 2019).

La diseñadora Camila tiene una perspectiva y una visión interesante con respecto a cómo los niños y adolescentes se pueden llegar a beneficiar de los elementos visuales del diseño, puesto que en su infancia poseía la necesidad educativa especial, conocida discapacidad intelectual. Cuenta una breve historia de cómo a través de las figuras geométricas consiguió desenvolverse en la materia matemáticas en el colegio y así de alguna manera lograr superar esto de una manera didáctica y convertir las debilidades en habilidades.

Igualmente, sostiene que con estos elementos los niños empiezan a involucrarse en el lenguaje universal, es decir en el momento que ellos observan “un cartel rojo grande que indica no pasar, inconscientemente puede generar una sensación de peligro” (Comunicación personal, 2019). Relacionando así de alguna forma el peligro de una situación con el color rojo.

De este modo la entrevistada entiende que los elementos gráficos visuales benefician a los niños y adolescentes ya que, involucrando dichos elementos se genera una forma más fácil, comprensible y divertida de aprender. Enfatiza que tener un elemento visual facilita el hecho de intentar memorizar o aprender algo, haciendo que estas acciones sean más fáciles.

Camila asegura que el diseño gráfico favorece en el desarrollo de la educación, de tal manera dice que el diseño despierta la creatividad en cada uno. Y no solo eso, también considera que hoy en día todos los elementos visuales del diseño están muy incorporados en cada uno de los individuos, debido a la educación que se recibe desde pequeños en un centro educativo.

4.2 Lucila Saccone

En el desarrollo de esta entrevista se observó algunas similitudes a la anterior entrevistada, la diseñadora gráfica y emprendedora Lucila Saccone se centra y focaliza más en una rama del diseño gráfico, aquella que posee todos los elementos gráficos visuales, el diseño editorial.

Lucila a modo de acotación personal expresa que su hermano cuenta con necesidades educativas especiales, y afirma como gracias a su conocimiento en el área de diseño lo han ayudado y favorecido de una manera positiva. Con respecto, a los temas mencionados previamente la entrevistada entiende que los elementos visuales influyen de una manera significativa en la exploración del niño y que a partir de estos el niño o el adolescente puede explicar y expresarse mejor, dando unas respuestas imaginativas y creativas.

Lucila sostiene que “son elementos clave para el aprendizaje de los niños”. (Comunicación personal, 2019). Por otro lado, ella, al igual que la diseñadora Camila Torres, está segura de que en “todos los niños los elementos visuales aportan un aprendizaje básico... ya que son herramientas sencillas que pueden ayudarlos a transmitir lo que necesitan”. (Comunicación personal, 2019).

Como mencionado antes la entrevista vincula los elementos visuales con el diseño editorial y así generar la unión entre el diseño gráfico y como este influye en los niños y adolescentes.

Lucila siente que esta investigación podría llegar a aportar una nueva rama en el

mundo del diseño gráfico, aunque considera que se deberá capacitar a los docentes de una manera puntual, para que junto a un diseñador gráfico desarrollen más material específico para así lograr obtener acorde con las necesidades de los niños con N.E.E buenos fundamentos, bases y elementos que favorezcan a la persona que lo requiera. De igual manera siente que el diseño gráfico puede aportar a la educación al crear ciertos materiales impresos que sean útiles tales como libros, folletos entre otros. Teniendo en cuenta que esto será una herramienta didáctica que favorecerá el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El diseñador gráfico editorial es una pieza fundamental en la elaboración de materiales para la educación, puesto que esto posee el conocimiento adecuado para comunicar simple y con comprensión fácil los mensajes que requiere transmitir.

Por otro lado, es importante tener en cuenta lo tecnológico como “software, TV, juegos de mesa y otros más, con esto se pretende manejar con fines educativos dado que incluyen muchos recursos gráficos, los cuales son herramientas mentales que pueden ayudar a razonar y pensar, o a mejorar determinadas capacidades cognitivas más específicas”. (Comunicación personal, 2019).

Al terminar la entrevista con Lucila, hizo énfasis en cómo el mundo editorial para niños y adolescentes tenía gran potencial que aún no había sido explotado en su máxima expresión y que el mismo posee muchos dichos desatendidos, los cuales por alguna razón no se les presta la importancia y el valor que estos merecen tener .

4.3 Guadalupe González

La tercera entrevista ha sido a la docente de nivel inicial en el Instituto Emilia Moutier de Pirán. Se le realizó la entrevista a esta docente puesto que, conoce a niños y adolescentes en el ámbito escolar que poseen dichas necesidades educativas y además porque durante sus largos años de profesión ha tenido un excelente manejo

de las situaciones cotidianamente. Por otro lado se selecciono esta institución puesto que su propuesta educativa es fiel a la inclusión en todo sentido.

Desde el primer momento que la maestra Guadalupe González empieza a responder la primera pregunta de la entrevista, se pudo percibir aún más la relación que posee el arte con el diseño gráfico, ya que los elementos del arte en su respuesta conjunta son exactamente iguales a los elementos del diseño, estos son: los colores, las formas y las texturas.

Cuando se le pregunto a la entrevistada como estos elementos podían relacionarse con los niños y adolescentes la misma respondió muy similar a las entrevistadas en los subcapítulos anteriores. “A través de estos elementos los chicos son capaces de representar lo que sienten o piensan, es una forma de expresión”. (Comunicación personal, 2019). Lo volvió a recalcar en la cuarta pregunta, cuando se relacionaba con los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales citando que “Los elementos de arte pueden aportar a todos los chicos ya que son una forma de expresión de lo que les pasa o sienten “. (Comunicación personal, 2019).

A sí mismo, Guadalupe como maestra en su cotidianidad ve la diferencia de comportamiento de cada niño, intentando siempre dar su 100%, para así ayudarlos de la mejor manera. Una de las formas más eficientes que la misma utiliza es el baile, pintar y dibujar. Cuenta también que cada niño es único y que no necesariamente debe poseer una necesidad educativa especial para que se le preste la atención que el mismo necesita.

La entrevistada sustenta que el arte beneficia, por ser una manera que las personas tienen de expresarse, muchas veces cuando las palabras no salen, un gesto, un baile, una seña, un dibujo o una foto ayudan a transmitir el mensaje. “A través del arte se pueden identificar sentimientos o situaciones que los chicos viven”. (Comunicación personal, 2019).

La última pregunta que se le realizó a la entrevistada es una pregunta clave, ya que es aquello que cierra todo el proyecto de investigación, pues esta abarca todo el contenido necesario tiene que ver con inclusión en los centros educativos.

De acuerdo con lo expuesto por la entrevistada, la educación inclusiva debería implementarse siempre en todas las escuelas. Siempre tomando en cuenta encontrar la escuela que cada niño precisa, puesto que no todas las escuelas poseen la misma modalidad y cada niño posee una necesidad diferente; no todos los centros educativos ofrecen lo mismo para todos los diagnósticos, “y cuando no es así muchas veces se vuelve dificultosa la integración no solo para este niño sino para el resto que comparte la sala o aula con él”. (Comunicación personal, 2019).

4.4 Obras de niños y adolescentes con N.E.E.

Para este método de recolección de datos se realizó una observación. Se buscaron dos niños de las mismas edades uno con notorias necesidades educativas especiales y otro el cual no poseía dichas necesidades. Ha estos niños se les hizo crear un dibujo partiendo de cuatro palabras claves para el proyecto de investigación y desarrollo, las cuales les fueron proporcionadas; estas son forma, textura, color y medida.

El primer dibujo fue creado por Dara Sierra una niña de cinco años la cual posee una necesidad educativa especial, aprendizaje lento. Al empezar la observación, se le entregó una hoja en blanco y tres colores rojos, azul y verde; y se le comentó que debía dibujar las palabras que se les dijeran. Dara tomó los tres colores a la vez y los examinó, preguntó si podía utilizarlos todos, a lo que se le respondió que era libre para expresarse con el material otorgado.

La misma tomó el color rojo y exclamó, ¡Estoy lista! Se le indicaron las palabras forma, textura, medida y color en el mismo orden antes mencionado. La niña empezó a dibujar, su primer dibujo fue una línea y después dijo ¡ah no, eran formas! Pidió por un

borrador, pero se le dijo que fuera ella, que se olvidara, que no existen los errores en este espacio. Después Dara quedó media perdida, no se acordaba las palabras que se le habían indicado y volvió a preguntar cuáles eran.

Se le reiteró los temas que debía de exponer en el dibujo formas, texturas, medida y color. Dara dibujó una forma al lado de la otra, un triángulo, un cuadrado y un rectángulo; se detuvo, miró los colores nuevamente como que iba a cambiar, pero continuó con el mismo color, el rojo.

La niña se puso de pie, dijo ya estaba aburrida de estar sentada, apoyó la hoja en la pared y preguntó ¿qué es una textura? Donde se le respondió que la textura puede ser táctil o visual y que es la repetición de un elemento. Miró confundida pues al parecer no entendió muy bien y sin darse cuenta dibujó la textura. Había dibujado el garabato y no quedó muy conforme por lo que generó una mini trama de líneas aleatorias.

Por último, le tocaba dibujar el color. Volvió a tomar todos los colores y volvió a quedarse con el color rojo. Dara dedicó su atención total al dibujo y empezó a contar que era su color favorito porque le gustaban las flores, que su muñeca tenía un vestido de ese color y que a su mamá le gustaba pintarse la boca de rojo. Ahí retomó la atención al papel y no entendía bien como dibujar un color, puesto que ya estaba pintando con color, entonces dibujó un lápiz de color. Al finalizar se le pidió que escribiera su nombre y que lo entregara.

Dara se quedó bastante tiempo con el dibujo antes de entregarlo, se puso a mirar por la ventana del ambiente y hablar de lo que está sucediendo afuera. Después de varios minutos entregó el dibujo, dio las gracias y preguntó si estaba correcto lo que había hecho. Con esta observación a Dara se pudo percibir que era una niña inquieta, que la misma posee un déficit de atención grande, ya que no conseguía poner el foco en lo asignado. Puede considerarse como una niña con ganas de aprender, preguntaba lo que no sabía y se la notaba muy curiosa. Se puede decir que es muy pequeña para

detectar dicha necesidad, pero es la edad perfecta, así se puede intervenir lo antes posible y ayudarla a mejorar en todos los aspectos.

El segundo dibujo fue creado por Camila Lima una niña de cinco años la cual no posee ninguna necesidad educativa especial.

Al empezar la observación, al igual que a Dara se le entrego una hoja en blanco y tres colores rojo, azul y verde; y se le comento que que debía dibujar las palabras que se les dijeran. Camila rápidamente tomo el color azul y expresó que estaba lista para empezar. Se le indicaron misma palabras forma, textura, medida y color en el mismo orden antes mencionado.

Camila antes de empezar a dibujar pregunto que eran texturas y se le respondió que las texturas están divididas en dos y que estas pueden ser tanto táctiles como visuales, y que estas están conformadas por la repetición de un elemento. Al igual que Dara, Camila miro hacia arriba como que no entendía muy bien, pero empezó su dibujo.

La niña dibujo un triángulo en la parte alta de la hoja, dentro de este dibujo muchos puntitos. Después sutilmente observo hacia arriba y tomo de la mesa el color verde, con el cual continuó haciendo puntitos. Luego dibujo un triángulo pequeño al costado, y dijo que había terminado. Se le pidió que por favor escribiera su nombre, la misma lo escribió sin muchas preguntas y entrego el dibujo.

Se pudo notar que Camila estaba clara en lo que quería dibujar y sabia la mayoría de los términos antes mencionados, se le pregunto a la mamá Daniela Cruz que si su hija poseía alguna educación fuera del jardín a la que la misma contesto que sí.

Camila por su parte asistía a clases de pintura todos los martes y jueves en un centro en Belgrano el cual le ayudaba muchísimo a canalizar aquello que le sucedía, luego de esto se dio cuenta que su atención y concentración fueron evolucionando de una manera trascendental que le cambio su vida .

4.5 Comparación de métodos

En el desarrollo de este texto, se pretende analizar de una manera específica los diferentes puntos de vista de las diferentes diseñadoras entrevistadas, como estas aportaron a este trabajo investigativo, desde su ámbito tanto como laboral como personal haciendo varias referencias de lo mismo; de igual manera se pretende comparar las distintas posibilidades de herramientas que cada una de ellas ofrece.

Por un lado, el aporte de la diseñadora Camila Torres fue de suma importancia, pues al expresarnos todo su conocimiento y sus experiencias personales fue interesante como fue abarcando los temas desde diferentes perspectivas. Uno de sus principales aportes frente a esta investigación, fue el hecho de expresar y dar a conocer como de alguna manera el diseño gráfico puede convertirse en un hábito rutinario y así traer beneficios para la memoria, comprensión y algunos procesos cognitivos. Es importante sobresalir el extenso conocimiento que Camila tiene acerca de diseño gráfico y sus elementos prácticos.

La participación de la maestra escolar fue bastante enriquecedora pues gracias al maravilloso conocimiento que esta tiene tanto como del diseño gráfico como el arte fue increíble la manera que esta abarcó las preguntas en la entrevista y los puntos a los que quería llegar. Uno de los factores cruciales dentro de su entrevista que vale la pena resaltar es como expresa la gran relación que existe entre los diferentes elementos del diseño, siendo estos los colores, las formas y las texturas.

Durante la entrevista Guadalupe cita una gran frase diciendo lo siguiente “A través de estos elementos los chicos son capaces de representar lo que sienten o piensan, es una forma de expresión”. (Comunicación personal, 2019), pensamiento muy parecido al de las demás entrevistadas también.

Trae de vuelta el gran sentido y valor que cobran los diseños frente a las expresiones y sentimientos que los niños y adolescentes y que de alguna manera intentan plasmar

en estos y como de cierta manera es la forma de sacar aquello que a veces se les dificulta llegar a expresar en una comunicación con otro, para obtener un mejor resultado Guadalupe intenta usar métodos distintos como el baile y la expresión corporal.

Por ultimo tenemos a Lucila Saccone, que le otorga un valor significativo a este trabajo investigativo pues a diferencia de las otras entrevistadas nos brinda un conocimiento sobre el diseño gráfico pero derivándolo al diseño editorial.

Ella focaliza que los elementos visuales marcan una diferencia en la exploración del adolescente y el niño pues de cierta forma ayuda a la creatividad y la imaginación, por otro lado, considera que los elementos del diseño editorial conforman la base para un buen material de educación, pues ayuda y marca una diferencia en la comunicación simple para así lograr una comprensión fácil.

Para finalizar el trabajo investigativo se usó un método de recolección de datos intentando recolectar datos y observaciones de este. La actividad que se realizó a dos niñas Dara y a Camila las dos de 5 años una de ellas con necesidades educativas especiales. El objetivo era analizar la manera por la cual ellas dibujaban usando ciertos elementos requeridos como la forma, la textura y el color.

En el transcurso de la actividad se puede ver como fácilmente las niñas se encuentran un poco perdidas, en el caso de Dara sierra encontramos varios aspectos que resalta el proceso, pues ella posee una necesidad especial y esto de alguna manera marca cierta diferencia ante la otra niña en su proceso de aprendizaje.

Por un lado, fue evidente como en principio ella sin haber entendido muy bien el ejercicio decide empezar a dibujar libremente y hacer desde su percepción aquello que le había pedido realizar, fue interesante ver cómo fue directo a tomar un solo color de los tres que se le había ofrecido, en este caso el rojo. Seguido a esto dibuja una forma al lado de la otra, un triángulo, un cuadrado y un rectángulo.

Con Dara es interesante ver como a pesar de que es una actividad pequeña y de cierta manera didáctica, ella se aburre y se distrae con mucha facilidad, siempre con ganas de terminar y levantarse de la mesa. A pesar de esta actitud de Dara es evidente que ella intenta dar lo mejor de sí pues en reiteradas ocasiones ella pregunta si está bien lo que hace y se cuestiona por saber y entender lo que se le pide. Al final cuenta que su color favorito es el rojo y es por eso que en su dibujo es el actor principal.

El segundo dibujo fue desarrollado por Camila Lima teniendo en cuenta que ella no posee ninguna necesidad educativa especial, a diferencia de la otra nena esta realiza la actividad de una manera más directa y específica pues antes de empezar pregunta el significado de texturas, para entender un poco más que era lo que tenía que dibujar, aun así, duda un poco, pero al final logra crear.

La niña dibuja usando los diferentes colores que se le brindan y crea las formas con especificaciones dentro de cada una de ellas siendo muy detallista. Es importante resaltar que, aunque son dos niñas distintas y capacidades diferentes a las dos les cuesta un poco entender la consigna que se pide, pues sus conocimientos frente a estos elementos puntuales aún no están incorporados en ellas.

Capítulo 5. Lo positivo del arte y el diseño gráfico

En el presente capítulo, se recopilará toda la información que se brindó en los capítulos anteriores, siempre tomando en consideración el marco teórico elaborado a lo largo del proyecto de investigación y desarrollo, con el fin de concluir los objetivos del mismo. En este se busca reflexionar y comprender como esta investigación no solo aporta a los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales, sino que también el gran aporte de los diseñadores gráficos. Es así, que para realizar el análisis que corresponde a este capítulo es pertinente recolectar los puntos clave que entrega la investigación antes realizada.

5.1 El objetivo

Dentro de los marcos de esta indagación, se ha explorado el comportamiento de los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales, con relación al arte. Sin embargo, es posible delimitar que el diseño gráfico favorece en muchos aspectos a dichos niños y adolescentes.

Es así como, se ha evidenciado mediante las exploraciones del segundo capítulo, que al incluir los elementos gráficos visuales necesarios en los materiales académicos estos tomaran un valor agregado, que es el que ayudara y elevara a estos niños y adolescentes con N.E.E. de alguna manera u otra a mejorar el rendimiento en los centros educativos.

Ahora bien, “es imposible que algún tipo de material educativo que se haya diseñado hace 20 años, tenga el mismo impacto o los mismos resultados que el que se ha programado específicamente para las nuevas generaciones”. (Bernis, 2008, p.11).

Es claro entonces que, así como la sociedad evoluciona, los materiales educativos lo hacen paralelamente al igual que el diseño gráfico. Y que toda esta evolución debe mantenerse actualizada para que tanto los niños y adolescentes con N.E.E. como todos los demás posean materiales educativos actualizados y aptos para su

aprendizaje.

Por otra parte, si se profundiza en como el diseño gráfico favoreces a este target, se tendría que ver en detalle los elementos gráficos visuales mencionados tanto en el capítulo uno como en el capítulo dos. Al momento de crear un material educativo que sea llamativo, que capte la atención de los niños y adolescentes y que vaya acorde con la sociedad. Se debe priorizar y además tener en cuenta los elementos color, formas y medidas.

Se plantea que las formas más apropiadas para crear un material educativo con las características adecuadas antes mencionadas son, la forma como plano, los módulos, la estructura y la grilla. Las formas planas geométricas y rectilíneas, están en el conocimiento de los niños desde que estos son pequeños gracias a la educación inicial que los mismos han recibido en el transcurso de su crecimiento, ya sea en un centro educativo o en su hogar. Las otras como las orgánicas las cuales están constituidas por formas semejantes de manera irregular y aleatoria empiezan a estar presente en la adolescencia.

Por otro lado, están grilla, la estructura y el modulo. Estas son herramientas que se utilizan mayormente para la composición de piezas editoriales, y se utilizan para mantener el orden, un diseño limpio y fácil de comprender. Por eso, al momento de crear un material educativo es sumamente importante saber que existen varios elementos que son claves para el desarrollo ya que su finalidad es tratar de ordenar donde hay caos intentando lograr obtener una productibilidad alta, para así al momento de transmitir el mensaje al niño o adolescente que vea este material educativo.

El elemento del color por otro lado, es clave ya que es el elemento más llamativo. Los colores en un material educativo deben ser pertinentes, no deben ser colores agresivos para el ojo estéticamente tiene que manejar un parámetro adecuado. Es recomendable utilizar colores simples, sin sombras ni degradados, como sostiene la teoría de la

Gestalt los colores simples facilitan el entendimiento de las formas.

Todos los elementos para la creación de materiales educativos deben tener un balance, una armonía, estos no deben confundirse con elementos secundarios y deben ser accesibles a la vista.

5.2 El hábitat

A partir de lo que esboza esta investigación, es posible deliberar los efectos que provoca un centro educativo con inclusión en los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. Para esto, se revisó la información del tercer capítulo y la entrevista que fue realizada en el cuarto capítulo a la profesora Guadalupe González.

En el tercer capítulo se hace énfasis en como el arte y el diseño en los espacios educativos permite mantener viva la libertad de expresión de cada niño y adolescente. También se puede tomar de dicho capítulo, que la materia de arte en los centros educativos se conoce como una materia ornamental, la que se utiliza para pintar, dibujar, y lograr que el estudiante se exprese de una manera distinta a la habitual.

Cuando esta investigación demuestra todo lo contrario, demuestra que el arte es esencial para todas las personas no solo en los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. Esto se puede comprobar con la investigación realizada en el capítulo uno donde realza que el arte ayuda a expresar la creatividad no solo reduciendo el estrés, sino que, también contribuyendo a aumentar la capacidad de concentración, y teniendo un efecto liberador y curativo.

Por una parte, puede verse que el arte no entiende de discapacidades ni de fronteras. Es una manera de expresión, la cual permite desarrollar la creatividad y ayuda a la integración. Sus beneficios son indiscutibles y, por esto, se aprovechan para mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad puesto que esta no es excluyente.

Es así como en el capítulo tres se explica que poco a poco los centros educativos van introduciendo la inclusión, de diferentes maneras tanto en el plan académico como en los materiales usados día a día en el aula, teniendo en cuenta que para lograr esto es importante instruir al docente adecuadamente en este proceso . Al hacérsele la pregunta en el capítulo cinco a la profesora Guadalupe la misma siente que la educación inclusiva debería implementarse en todas las escuelas.

Tomando en cuenta la necesidad de los niños y sabiendo que varios centros educativos ofrecen lo mismo para todos los diagnósticos, Guadalupe recalca que cuando no hay inclusión muchas veces, y esto genera dificultad en la integración no solo del niño sino para el resto que comparte la sala.

Virginia sostiene que al brindar protagonismo en las actividades artísticas se le permite a los niños y adolescentes a formar parte de una experiencia, y que esta experiencia marca la historia personal mediante distintas formas de participación, haciéndolos sentirse pertenecidos y dándoles la oportunidad que antes parecía como imposible frente a quienes padecen las distintas necesidades.

Esto, junto a lo ya expuesto anteriormente, ha llevado a esclarecer una existente necesidad de implementar en los centros educativos la inclusión. Es decir, que no sean centros educativos tradicionales, si no que piensen en todos sus alumnos y vean como poder mejorar los planes de educativos.

Revisando lo anterior, es posible resumir que tanto la educación inclusiva como el arte y el diseño son factores que todos los centros educativos deben poseer, para poder transmitir y comunicarles a sus alumnos de manera, clara, creativa y precisa el contenido de cada materia. Al implementar la educación inclusiva los centros educativos, tendrían un valor agregado y será más provocativo a la hora de los padres elegir el colegio de sus hijos pues de alguna manera les dará la tranquilidad de saber que sus hijos crecerán y serán formados con los valores éticos adecuados.

5.3 Posibles Ideas

Como se analizó en el tercer capítulo la educación inclusiva viene siendo un tema no menor. En los últimos años la educación inclusiva se instaló como eje central en los sistemas educativos, todos tenemos la igualdad de derechos, así que se requieren equidad.

A mediados del 2019, UNICEF Argentina junto con diversas Organizaciones de la Sociedad Civil, crearon un material educativo enfocado en la inclusión de alumnos que poseen necesidades educativas especiales tales como: dificultades específicas del aprendizaje, discapacidad intelectual, trastorno del espectro autista, altas capacidades, altas necesidades de apoyo y discapacidad visual. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019).

Estos materiales fueron creados con la finalidad de brindar “apoyos para que la visión de una escuela abierta a celebrar la diversidad, comprometida con el mejor desarrollo de cada uno de sus integrantes que hacen a su comunidad, se convierta en una realidad”. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019, p. 11). Dichos materiales tocan los marcos normativos vigentes, así como conceptos y temáticas nuevas para poder lograr la implementación de acciones inclusivas.

En Argentina todos los estudiantes, como sujetos de derecho, deben tener “garantizado una educación inclusiva y equitativa de calidad, además de que se promuevan oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida, tal como lo propone el Objetivo de Desarrollo 4 de la Agenda 2030 1”. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019, p. 13). En el tercer capítulo también se hace referencia a una educación donde se acepten y valoren las diferencias.

Debido a todos los cambios y avances socioculturales, como se mencionó anteriormente, se proyectarán posibles ideas y materiales inclusivos que puedan implementarse en los centros educativos y a la misma vez que incluyan elementos

visuales de diseño. La primera idea es especialmente para estudiantes con discapacidad intelectual, es la creación de paneles gráficos, estos son posters que demuestran elementos de manera concreta.

El diseño de este a veces suele ser confuso. Es útil e importante que el diseño de materiales cuente con elementos visuales del diseño gráfico, ya que estos facilitarían y simplificarían la comprensión del panel. Los mismos deberán poseer según el Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación: “Destaque en color o subrayado de palabras clave. Planificación de actividades experienciales para enseñanza de contenidos. Aumento del tamaño de los renglones. Señalamiento de los márgenes con color. Grillas numéricas y alfabetos como soportes.” (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019, p. 47). Es decir que se aplica un lenguaje claro, no se sobre cargan y posean imágenes o conos gráficos. Estos serán mas fácil de entender.

La segunda idea, sería la creación de señalética adaptada para niños. La cual posea la altura para que los mismos la puedan visualizar, con vocabulario entendible pedagógico e interactivo. Lo interactivo siempre es más llamativo y más para los niños y adolescentes. Al crear señaléticas especialmente para niños y adolescentes ayuda a la inclusión. Los hace sentir pertenecidos. Por ejemplo, en tal caso que suceda un corte de luz en un centro educativo, colocar señales fluorescentes, al nivel de la vista de los niños ayudaría a la comprensión rápida de lo que estos deben hacer. La señalética viene siendo parte del diseño universal antes mencionado en el cuarto capítulo en la entrevista hecha a la diseñadora gráfica Camila Torres.

La tercera idea que surge para implementar la inclusión tiene mucho que ver con un de los elementos gráficos visuales, la textura. Es la creación de diferentes texturas que se puedan implementar en objetos, dándoles un valor agregado al objeto y haciéndolos más fácil de recordar. Por otro lado, están las adaptaciones de materiales educativos

como: La modificación de elementos que utilizan motricidad fina tales como lápiz, tijera, crayones, etc. La modificación de libros y cuadernos que involucren los elementos gráficos visuales para potencializar y ayudar al aprendizaje eficaz de los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales.

Estas posibles ideas y materiales inclusivos que pueden implementarse en los centros educativos, es lo que se necesita para estar un paso más cerca de la total inclusión en la educación. “La escuela, orientada hacia la inclusión, es el ámbito donde se halla la distancia más corta para alcanzar la verdadera transformación social, pero para esto, todos estamos invitados a participar y construirla”. (Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, 2019, p. 69).

Conclusión

En esta instancia del Proyecto de Investigación y Desarrollo se ha propuesto evidenciar los resultados obtenidos. Este PID, inició con el fin de poder profundizar sobre cómo los elementos gráficos visuales unidos con el arte podían tener un aporte positivo en los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales en los centros educativos. La sorpresa se encontró al saber que ya desde mediados del 2019 en Argentina se esta implementando la educación inclusiva.

Se pudo observar que para que esto suceda los materiales educativos deben contar con un diseño innovador, este debe cumplir con su función que es ayudar al alumno a comprender el contenido. Debe lograr llamar la atención del niño o adolescente para que cumplir la función principal que es transmitir la información clara. No se debe sobrecargar el material de información, solo debe poseer la mas importante. También se necesita tener en cuenta que este posea una unidad.

Como conclusión general, hay que destacar que se consiguió responder la pregunta problema de esta investigación. Se puede concluir que gracias a los elementos gráficos visuales del diseño tanto, los adolescentes como a los niños con necesidades educativas especiales pueden mejorar sus capacidades cognitivas con mayor adaptación al medio en el que se encuentran. No obstante, es importante resaltar que para que este trabajo se logre es necesario de un acompañamiento por parte de un profesional. El proceso para estos niños puede llegar en algún momento a afectar sus relaciones interpersonales, pero no significa que estos no puedan superarlos. Gracias al desarrollo tecnológico que existe hoy en día estos niños puedes usar los diferentes elementos como herramientas para desenvolverse con facilidad.

Las entrevistas brindaron una información valiosa pues los diferentes profesionales que participaron en ella aportaron un conocimiento estratégico el cual ayudó para el lineamiento de este trabajo. Con estas entrevistas se consiguió reforzar la

investigación y conseguir tener otro sustento para responder la pregunta problema de este proyecto. Al mismo tiempo las observaciones a los dibujos de ambas niñas fueron necesarios para comprobar la veracidad de dicha investigación. Las técnicas de arteterapia ligadas con los elementos visuales del diseño marcan una gran diferencia en el desarrollo motriz del niño con estas necesidades pues no solo le ayuda a desarrollar creatividad si no también expresión tanto sensitiva como corporal.

El siguiente elemento que destaca la importancia es el arte. Esta comprobado científicamente que el arte no sólo trae beneficios emocionales para el individuo, sino que este viene de la mano con distintas estimulaciones que beneficia la memoria y la salud. El arte, aunque no parezca está súper ligado al diseño gráfico. Los materiales gráficos que se sugieren en el capítulo cinco, ayudan a entender y ver que existe la posibilidad de la inclusión y que la unión de el arte y el diseño cumple un rol importante. Colores pertinentes y apropiados para el usuario, sin ser agresivos para el ojo humano. Esta fusión se puede ver en los materiales al utilizar elementos planos y simples facilitando el entendimiento de las formas. Al mantener una escala de colores para evitar que el alumno se confunda. Al tener constancia en la composición. Tomar siempre en cuenta el tamaño y color, ya que estos deberán tener un balance.

Por otro lado, en este PID, se pretendía responder una segunda pregunta que fue surgiendo a medida que la investigación iba avanzando. ¿Cómo el aporte de los elementos gráficos visuales en los niños y adolescentes con N.E.E. aportan a los diseñadores gráficos? Esta pregunta también consiguió ser respondida.

Esto se pudo observar en la entrevista a Lucila ya que la misma siente que esta investigación podría llegar a aportar una nueva rama en el mundo del diseño gráfico, aunque considera que se deberá capacitar a los docentes de una manera puntual, para que junto a un diseñador gráfico desarrollen más material específico para así lograr obtener acorde con las necesidades de los niños con N.E.E buenos fundamentos, bases

y elementos que favorezcan a la persona que lo requiera. Por ultimo se aprecia en el capitulo 3, subcapítulo 3.3.1 como los elementos gráficos visuales del diseño grafico aportan en los materiales educativos, ya que estos ayudan en la concentración, percepción, atención y creatividad del los niños y adolescentes con necesidades educativas especiales.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Asociación Argentina de Neurofibromatosis. (s.f.). Guía práctica. *Integración educativa*, 8 (1), 1-12.
- ASSIDO (Asociación para personas con síndrome de Down). (2018). *Vivir el Arte XXI*. [Muestra]. Colegio de Arquitectos de Murcia.
- Augustowsky, G (2012). *El arte en la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Benjamin, W. (1924). *Viejos libros infantiles*. [Ensayo].
- Borja, C. (2013). *Arte en la discapacidad: un doble beneficio*. Revista para el aula.
- Quito. Bottini, G. (2016). [Entrevista] Infobae.
- Contreras, M., Garrido, R y Spravkin, M. (2012). *Arte En La Trama De La Escuela Infantil*. Buenos Aires: Editorial Noveduc.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creacion de la mente: el papel de las artes visuales en la transformacion de la conciencia*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erdelyi, M. (1990). *Psicoanalisis. La psicología cognitiva de freud*. Barcelona: Editorial Rústica.
- Federico, G (2013). *Música Prenatal*. Buenos Aires: Editorial Kier.
- Fernández, C. (2011). *La Inteligencia emocional como estrategia educativa inclusiva*. *Revista Innovación Educativa*. 21, 133-150.
- Freud, S. (1964). *Psychological Essay. Obsessive Actions and Religious Rites. The Poet and Fantasy. <<Cultural>> Sex Morals and Modern Neuroses*. New York: Editorial Macmillan.
- González, L. (2019). *Beneficios del arte en la salud*. [Revista en línea]. Disponible en: <https://mejorconsalud.com/beneficios-del-arte-salud/>
- Kornblit, A., Camarotti, A y Wald, G (2012). *Salud, sociedad y derechos*. Editorial Teseo.
- Lobato, J., Martinez, M. y Molinos, I. (2003). *El desarrollo de habilidades en las personas con necesidades educativas especiales a través de la expresión plástica*. *Revista de Investigación Educativa*, 6 (1), 1-50.
- Lopez, A. (2016). *Los beneficios del arte en nuestro cerebro, según la ciencia*. [Revista en línea]. Disponible en: <https://www.eldefinido.cl/actualidad/mundo/7381/Los-infinitos-beneficiosdel-arte-en-nuestro-cerebro-segun-la-ciencia/>
- Lopez, M. y Valenzuela, B. (2015). *Niños y adolescents con necesidades educativas especiales*. *Revista Medica Clinica Los Condes*, 26 (1), 42-52.
- Maika. (2019). *¿Apreciar arte tiene algún beneficio para la salud?* [Agencia de

- contenido]. Disponible en: <https://makia.la/beneficios-del-arte-para-la-salud/>
- Martínez Diez, N. (2005). *Nuevas herramientas para la intervención terapéutica con menores con trastornos de conducta: Arteterapia. II Congreso Internacional Trastornos del comportamiento*. Disponible en <https://www.obelen.es>
- Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación. (2019). *Educación Inclusiva: Fundamentos y prácticas para la inclusión*. Buenos Aires, Libro digital
- Montessori, M (1972). *The Discovery of the Child*. New York: Editorial Ballantine.
- Reyes, Gloria. (2006). *Psicodrama: paradigma, teoría y método*. Santiago de Chile, Editorial Cuatro Vientos.
- Rodríguez Fernández, E. (2007). *Arteterapia: papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social. Aplicaciones del arteterapia en el aula como medio de prevención para el desarrollo de la autoestima y el fomento de las relaciones sociales positivas: "me siento vivo y convivo"*, 2, 275-292. Disponible en de <http://dianet.unirioja.es>
- Ruffa, A. y Ruffa, M. (2014). *Arte, diseño y comunicación en el jardín*. Buenos Aires: Editorial Noveduc.
- Ruiz, V. (2008). *Arte Down*. Madrid. Disponible en: <http://www.artedown.com>
- Tobon, Y. (2013). *Teoría del color*. Editorial Calaméo
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco). (2006). *Hoja de Ruta para la Educación Artística, Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI*, Lisboa.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco), (2004). *Temario Abierto sobre Educación inclusiva. Materiales de Apoyo para Responsables de Políticas Educativas*. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001252/125237so.pdf>
- VV.AA. (2002). *Arte y Creatividad de las Personas con Discapacidad Intelectual*. Publicación de Inclusión Europa financiada por la Comisión Europea. Inclusión Europe ediciones.
- Vygotsky, L (2008). *Psicología del arte*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Wicius, W (2015). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Editorial GG Diseño.

Bibliografía

- Asociación Argentina de Neurofibromatosis. (s.f.). Guía práctica. *Integración educativa*, 8 (1), 1-12.
- ASSIDO (Asociación para personas con síndrome de Down). (2018). *Vivir el Arte XXI*. [Muestra]. Colegio de Arquitectos de Murcia.
- Augustowsky, G (2012). *El arte en la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Benjamin, W. (1924). *Viejos libros infantiles*. [Ensayo].
- Bernis, L. (2008). *El saber ocupa un lugar*. Buenos Aires. Universidad Abierta Interamericana
- Borja, C. (2013). *Arte en la discapacidad: un doble beneficio*. Revista para el aula. Quito.
- Bottini, G. (2016). [Entrevista] Infobae.
- Botton, A. y Armstrong, J. (2017). *El arte como terapia*. Madrid: Editorial Phaidon.
- Camarotti, A, Kornblit, A., y Wald, G (2012). *Salud, sociedad y derechos*. Editorial Teseo.
- Contreras, M., Garrido, R y Spravkin, M. (2012). *Arte En La Trama De La Escuela Infantil*. Buenos Aires: Editorial Noveduc.
- Dabenigno, V y Vinacur, T. (2016). *La educación secundaria en la Ciudad de Buenos Aires*. Buenos Aires: Editorial Eudeba.
- Dalley, T. (1987). *El arte como terapia*. Barcelona: Editorial Herder.
- Dalley, T. y Case, C. (2007). *Art Therapy with Children: From Infancy to Adolescence*. Londres: Editorial Routledge.
- Dissanayake, E (1988). *What is for?* Seattle. University of Washington Press.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Erdelyi, M. (1990). *Psicoanálisis. La psicología cognitiva de Freud*. Barcelona: Editorial Rústica.
- Federico, G (2013). *Música Prenatal*. Buenos Aires: Editorial Kier.
- Fernández, C. (2011). *La Inteligencia emocional como estrategia educativa inclusiva*. *Revista Innovación Educativa*. 21, 133-150.
- Fernandez, M. (2000). *Historia y pedagogía de la educación inicial en la Argentina*. Buenos Aires: Editorial Homo Sapiens.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Editorial Ediciones Infinito.

- Freud, S. (1964). *Psychological Essay. Obsessive Actions and Religious Rites. The Poet and Fantasy. <<Cultural>> Sex Morals and Modern Neuroses*. New York: Editorial Macmillan.
- González, G. (2019). Comunicación personal, 6 de noviembre, 2019.
- Kornblit, A., Camarotti, A y Wald, G (2012). *Salud, sociedad y derechos*. Editorial Teseo.
- Hernando, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI*. Madrid: Editorial Fundación Telefónica.
- Hernández Castro, P. (2018). *Arteterapia y educación artística para la inclusión educativa en Ecuador*. Revista de Educación Inclusiva, 11(1), 267-276.
- Lobato, J., Martínez, M. y Molinos, I. (2003). *El desarrollo de habilidades en las personas con necesidades educativas especiales a través de la expresión plástica* Revista de Investigación Educativa, 6 (1), 1-50.
- Lopez, A. (2016). *Los beneficios del arte en nuestro cerebro, según la ciencia*. [Revista en línea]. Disponible en: <https://www.eldefinido.cl/actualidad/mundo/7381/Los-infinitos-beneficiosdel-arte-en-nuestro-cerebro-segun-la-ciencia/>
- López, M. y Martínez, N. (2006). *ARTETERAPIA. Conocimiento interior a través de la expresión artística*. Madrid: Editorial Tutor.
- Lopez, M. y Valenzuela, B. (2015). *Niños y adolescentes con necesidades educativas especiales*. Revista Medica Clinica Los Condes, 26 (1), 42-52.
- Maika. (2019). *¿Apreciar arte tiene algún beneficio para la salud?* [Agencia de contenido]. Disponible en: <https://makia.la/beneficios-del-arte-para-la-salud/>
- Matthews, J. (2002). *El arte de la infancia y la adolescencia. La construcción del significado*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Martínez Diez, N. (2005). *Nuevas herramientas para la intervención terapéutica con menores con trastornos de conducta: Arteterapia. II Congreso Internacional Trastornos del comportamiento*. Disponible en <https://www.obelen.es>
- Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación. (2019). *Educación Inclusiva: Fundamentos y prácticas para la inclusión*. Buenos Aires, Libro digital
- Montessori, M (1972). *The Discovery of the Child*. New York: Editorial Ballantine.
- Ramos, R. (1997). *Hacia una educación global desde la transversalidad*. Madrid: Editorial Anaya.
- Read H. (1977). *Educación por el arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Reisin, A. (2005). *Arteterapia, semánticas y morfologías*. Buenos Aires: Editorial EA.

- Reyes, Gloria. (2006). *Psicodrama: paradigma, teoría y método*. Santiago de Chile, Editorial Cuatro Vientos.
- Rodríguez Fernández, E. (2007). *Arteterapia: papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social. Aplicaciones del arteterapia en el aula como medio de prevención para el desarrollo de la autoestima y el fomento de las relaciones sociales positivas: "me siento vivo y convivo"*, 2, 275-292. Disponible en de <http://dianet.unirioja.es>
- Ruffa, A. y Ruffa, M. (2014). *Arte, diseño y comunicación en el jardín*. Buenos Aires: Editorial Noveduc.
- Ruiz, V. (2008). *Arte Down*. Madrid. Disponible en: <http://www.artedown.com>
- Saccone, L. (2019). Comunicación personal, 2 de noviembre, 2019. Tobon, Y. (2013). *Teoría del color*. Editorial Calaméo
- Torres, C. (2019). Comunicación personal, 11 de noviembre, 2019.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco). (2006). *Hoja de Ruta para la Educación Artística, Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI*, Lisboa.
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco), (2004). *Temario Abierto sobre Educación inclusiva. Materiales de Apoyo para Responsables de Políticas Educativas*. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001252/125237so.pdf>
- VV.AA. (2002). *Arte y Creatividad de las Personas con Discapacidad Intelectual*. Publicación de Inclusión Europa financiada por la Comisión Europea. Inclusión Europe ediciones.
- Vygotsky, L (2008). *Psicología del arte*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Wicius, W (2015). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Editorial GG Diseño.