

¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?

“ Debemos poner más énfasis en ayudar a la gente a que enseñe, en vez de enfatizar sobre cómo vamos a organizar lo que vamos a enseñar. Al mismo tiempo, por supuesto, sigue siendo útil plantearse cuál es el conocimiento que parece más relevante.

*Hay mucha confusión en lo relativo a los contenidos. Hay una necesidad muy grande de limpiar el currículum. **Tenemos que llegar a esas ideas poderosas que son la llave del aprendizaje.** La clave está en buscar cuáles son las ideas llave, los conceptos principales a partir de los cuales desarrollar un aprendizaje significativo”.*

Joseph D. Novak.

Nuestro largo viaje va finalizando. Estamos recorriendo los últimos kilómetros y tenemos la sensación de que hemos dedicado pocas páginas a los aspectos didácticos. O por decirlo con mayor precisión, aunque hemos procurado relacionar en todo momento los fundamentos teóricos con algunas reflexiones sobre la práctica, quizá es el momento de sistematizar un poco las tareas de planificación.

Es normal. Uno de los objetivos de este ensayo es contribuir a la definición curricular de la Educación Plástico-Visual, esperando conseguir, al mismo tiempo, que la comprensión por parte del profesorado de los fundamentos psicológicos, epistemológicos y sociales de la disciplina, contribuya a la mejora de las experiencias didácticas.

Nuestra disciplina está necesitada de mucha clarificación, de mucha *limpieza* (como apunta **Novak**). Las consideraciones de carácter metodológico estarán incluidas en la segunda parte del libro (o en otras publicaciones posteriores).

Lo que sí queremos dejar planteado, al menos en forma esquemática, son los *datos del problema*. Algunas ideas básicas sobre programación y organización del currículum, combinadas con *media docena* de orientaciones didácticas de carácter general.

SITUACIONES DE USO DE LA EDUCACIÓN PLÁSTICO-VISUAL

Las actividades plástico-visuales, por lo general, suelen estar integradas en las Unidades Didácticas globalizadas. Junto a otros lenguajes artísticos y con otras disciplinas, intervienen en los procesos de enseñanza-aprendizaje que hayamos planificado.

Pero en otras ocasiones, según sean nuestras circunstancias ambientales, el número de matrícula, las características de los niños/as o las posibilidades espacio-temporales del centro, las actividades plástico-visuales pueden usarse de otra manera. Vamos a repasar algunas *situaciones distintas de uso* de la Educación Plástico-Visual. Y de esta manera, estaremos indicando una posible **guía de planificación**.

1) LAS FECHAS DE RIGOR.

A lo largo del curso escolar, existen unas cuantas fechas que están “ocupadas”, desde el inicio, por un conjunto de juegos y actividades artísticas. Cuando celebramos el carnaval, la fiesta de Navidad, el día de la Paz, el día del Medio Ambiente, el día del Libro... o la última convivencia antes del verano, la intervención de los diferentes lenguajes artísticos es fundamental.

Bailes, canciones, representaciones dramáticas, murales, carteles, felicitaciones, esculturas, maquetas, cuentos ilustrados... Las creaciones artísticas, en estas ocasiones, muestran una de sus facetas más conocidas: el entretenimiento, la celebración colectiva, el rito, el encuentro, el agrado de estar juntos...

La orientación didáctica que podemos sugerir, en estas ocasiones, es la variedad de materiales, técnicas y procedimientos creativos. Un día podemos disfrazarnos, otro día hacer una maqueta, en otro momento un mural colectivo, o un cuento ilustrado por los propios alumnos/as... Variar, explorar las posibilidades diversas de los lenguajes artísticos.



2) REPRESENTACIÓN DE OTRAS ÁREAS.

Como hemos indicado antes, la situación más habitual es que la Educación Plástico-Visual, junto con los otros lenguajes, intervenga en la programación en cada Unidad Didáctica. Fundamentalmente, de dos maneras distintas:

- **Como un lenguaje que nos permite dar a conocer, expresar o comunicar lo que hemos aprendido, lo que hemos descubierto, lo que hemos investigado.**
Cuando un niño/a tiene que estructurar y codificar la información, lo hace en función de los lenguajes que va a utilizar. Cada lenguaje aporta especificaciones diferentes (ni mejores ni peores). Y hay cosas que solo pueden decirse con el lenguaje artístico.

Pero además de los condicionantes propios de la codificación del mensaje, nos interesa destacar que la expresión de un conocimiento, de una idea, de una emoción, de una vivencia... es lo que le permite al niño/a integrarla en su construcción del mundo. Lo que no sabemos decir, expresar, codificar en un lenguaje determinado... permanece en el caos de las sensaciones.

- **Como un medio de exploración activa del entorno, como un medio de conocimiento.** El Arte no es un reflejo de las emociones (exclusivamente). O una actividad relacionada con lo decorativo. Ni con la motricidad. A estas alturas del libro, damos por supuesto que, la idea de que las actividades artísticas son una de las diversas formas de la inteligencia humana, tan complejas y ricas en posibilidades como las actividades científicas o los lenguajes denotativos, ha quedado *enmarcada* en un lugar destacado de nuestro ensayo. Las actividades artísticas son, además de todo lo expuesto, una forma de conocer el mundo, de conocernos a nosotros mismos, de aprender... Por eso también deben intervenir en las fases de investigación y exploración de la realidad.



Ilustración 103: Observamos las cualidades plástico-visuales del entorno; y después, representamos en un mural el tema investigado.

La orientación didáctica en este apartado pasaría de nuevo por la variación, la flexibilidad, la alternancia de medios expresivos. Cada tema, proyecto o Unidad Didáctica parece que sugiere el empleo de técnicas expresivas o perceptivas distintas. Lo importante, a la hora de evaluar la programación, es asegurar que los niños/as utilicen un amplio repertorio. Y que esté asegurada la progresión adecuada impuesta por la lógica interna de la propia disciplina.

3) LA EXPRESIÓN ESPONTÁNEA.

Mencionamos que una de las finalidades de la Educación Plástico-Visual es contribuir al desarrollo individual, a la autorrealización de cada uno de nosotros/as, de los niños y niñas. En algunos momentos de la jornada escolar los alumnos/as pueden necesitar un tiempo individual para jugar con los materiales plásticos. Para dibujar, para modelar, para construir...

Son situaciones en las que se ponen de relieve los aspectos proyectivos de nuestra materia: los niños/as dejan salir al exterior su propio mundo, su fantasía, su necesidad de descargar energías negativas, o simplemente de entretenerse manipulando materiales: jugando.

En estas ocasiones, no existen propuestas dirigidas por nosotros/as. Simplemente nos basta con tener reservado un pequeño espacio (mesas, estantería, tablón para exponer...), con los materiales básicos ordenados, para que los niños/as que más lo necesiten puedan expresarse durante un rato.



Ilustración 104: En algunos momentos, todos/as necesitamos algún tiempo personal para expresar, crear, jugar...

4) LOS TALLERES.

Otra forma distinta de planificar las actividades creativas, según las necesidades específicas de cada centro, pueden ser los talleres monográficos. Una o dos tardes a la semana, los niños/as realizan una serie de actividades o juegos plástico-visuales, generalmente basados en los aprendizajes de alguna técnica concreta (modelado, pintura, dibujo/grafismo, estampaciones...).

En algunos centros, estas actividades implican una redistribución de los grupos de clase, de los espacios e incluso de las personas que intervienen (colaboraciones de otros compañeros/as, de padres o madres).

No está reñida, en absoluto, una organización por talleres dedicados a algunas técnicas o modos de creación, con el resto de situaciones de uso de la Educación Plástico-Visual. Lo que no sería correcto es que encomendásemos el peso total del currículum a los talleres.



Ilustración 105: El momento de la prueba del vestido. Taller de moda y teatro.

5) LOS CONTENIDOS PROPIOS DEL LENGUAJE PLÁSTICO-VISUAL.

Además de todas las situaciones descritas hasta el momento, lo más importante que podemos hacer a la hora de planificar, es asegurar **que los contenidos específicos de la disciplina estén presentes a través de las actividades y juegos plástico-visuales.**

Ya sea introduciéndolos en el conjunto de actividades de cada Unidad Didáctica, en la programación de los talleres, en los actos y celebraciones colectivos... Los niños y niñas de Educación Infantil tienen que vivir una serie de experiencias artísticas a lo largo de los tres años del ciclo.

¿Qué experiencias? Aquellas que se relacionen, fundamentalmente, con **los dos grandes ejes del lenguaje plástico-visual:**

- Juegos o actividades relacionados con los **ELEMENTOS MATERIALES DEL PROCESO DE CREACIÓN:** materiales, soportes, técnicas... Ceras, témperas, rotuladores, papeles, rodillos, transparencias, collage, modelado...
- Juegos o actividades relacionados con los **ELEMENTOS FORMALES DEL LENGUAJE PLÁSTICO-VISUAL:** las siete palabras mágicas (forma, color, textura, volumen...).

Sabiendo que cada actividad plástico-visual, por lo general, funciona como un acorde: al mismo tiempo, al unísono, estamos trabajando contenidos relativos a varias dimensiones (percepción, expresión, materiales y técnicas, elementos formales, composición, sensibilidad estética...).

Lo hayamos reflejado, o no, en nuestra programación, cada vez que ponemos en marcha la *máquina del arte*, estamos activando contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) relativos a diversos aspectos de la disciplina.

A la hora de planificar, o de diseñar alguna actividad creativa, lo fundamental es clarificar (y reflejar) dos cosas muy simples:

- ¿Qué técnica expresiva es la protagonista?
- ¿Qué elemento básico voy a destacar?

El resto de objetivos y contenidos van incluidos, de manera *gratuita*, en el lote. Podéis reflejarlos por escrito, por supuesto. Pero como indicaba **Eisner**, los objetivos expresivos se nos escapan, a veces, de los papeles.

UN PASO PREVIO ANTES DE PLANIFICAR

Cuando los educadores/as planifican, en reunión de equipo docente, en seminario o grupo de trabajo, las líneas generales de la programación de Educación Plástico-Visual, pueden utilizarse como guías o *mapas de*

carreteras, **unas líneas secuenciales**, una especie de bagaje de recursos ordenados.

Además de aprovechar los conocimientos y experiencias acumuladas de cada maestro/a, podemos ir elaborando, poco a poco, unos materiales complementarios: **una especie de secuenciaciones de las actividades relativas a una técnica (o material), o a un elemento básico del lenguaje plástico-visual.**

Por ejemplo, podemos asegurar una batería de juegos y actividades relacionadas con el collage, para los tres, cuatro y cinco años, respetando las características evolutivas de los alumnos/as, las dificultades propias de la tarea y las exigencias internas de la propia técnica (o material).

Esa colección ordenada de juegos o actividades, en donde se recogerán las propuestas de cada uno de vosotros/as, tendrán que funcionar como ejes de la programación, como facilitadores previos. Serán los encargados de asegurar una cierta coherencia interna en los aprendizajes.

Pero no solo hay que tener *mapas de carretera* de las técnicas fundamentales, sino también de los elementos formales o morfológicos. ¿Cómo vamos a trabajar la **línea** en tres, cuatro y cinco años? ¿Qué juegos, actividades o ejercicios vamos a planificar?



Ilustración 106: El trabajo en equipo es fundamental para integrar experiencias y conocimientos individuales. Pero no sólo para programar en el papel, sino también para trabajar juntas con todos los niños/as, para comunicarse con soltura y para tener buen ambiente.

DOS MODELOS

UN ELEMENTO FORMAL: EL COLOR

Una vez reunidos/as en equipo de trabajo, comentadas las incidencias del día y saboreando un buen café, podemos intentar elaborar una guía, una línea secuencial, destinada al color (por ejemplo).

Lo primero que habría que decidir, antes de elaborar una colección de juegos y actividades, son los **contenidos básicos** que vamos a trabajar en el ciclo.

¿Qué contenidos básicos tenemos que trabajar, a lo largo del ciclo, con el tema del color? Seleccionar los contenidos por niveles, atendiendo a las características de la edad y a las exigencias de la propia disciplina. Habréis observado el orden de presentación de los tres colores primarios en los cuadernos de fichas de trabajo. Se supone que ese orden está basado en las características de los niños/as o en la lógica interna de la materia.

No hace falta indicar que los contenidos conceptuales serán mínimos (para Educación Infantil), y que sin embargo los contenidos procedimentales y actitudinales serán los protagonistas de las actividades planificadas.

También merece la pena recordar que algunos contenidos básicos suelen ser "cíclicos", se trabajarán en cada uno de los tres niveles del ciclo, retomados con más profundidad, o adoptando otro tipo de propuesta metodológica.

- **En tres años:**

- Identificar los tres colores primarios
- Jugar con las mezclas básicas, de manera intuitiva
- Utilizar papeles o telas de colores para vivenciar el color
-

- **En cuatro años:**

- Aclarar un color básico con blanco (luminosidad del color)
- Nos hacemos catalejos con rollos de cartón y papel celofán para ver el mundo de colores...
- Aprendemos a fabricar varios matices de un mismo color. Por ejemplo, obtenemos verdes distintos (alterando la cantidad de amarillo y de azul).
-

- **En cinco años:**

- Mezclamos blanco y negro para obtener los grises, y pintamos un elefante (por ejemplo) de color gris.
- Observamos los colores que predominan en el otoño: tierras, marrones, ocres, dorados, rojizos...
- Magia: aprendemos a fabricar los marrones...

Esta propuesta es un ejemplo, un boceto de lo que podría ser un buen trabajo secuencial. Observaréis que se alternan, indistintamente, actividades y contenidos. Eso es lo de menos. **Eisner** sostiene que, cuándo en Educación Artística hablamos de contenidos, inevitablemente estamos hablando de ACTIVIDADES.

UN PROCEDIMIENTO TÉCNICO: EL MODELADO CON ARCILLA

Como material hemos elegido, a título de prueba, la arcilla. Y como procedimiento expresivo, el modelado.

Lo primero sería decidir que contenidos (sobre todo procedimentales), vamos a planificar. Explorar, experimentar, amasar, utilizar, manejar... son algunos de los procedimientos que tienen significado en el aprendizaje del modelado.

También podemos seleccionar algunos contenidos conceptuales (ligados al conocimiento de la propia arcilla, del barro y el agua), o algunos contenidos actitudinales.

Y según nuestras apreciaciones de las características de la edad, o según las implicaciones de la propia arcilla, distribuir las actividades en tres niveles:

- **En tres años:**
 - Exploraciones libres: amasar, chafar, apretar...
 - Hacer grafismos en una plancha de arcilla, sobre una tabla...
 - Hacer bolitas de arcilla, de diversos tamaños...
 -

- **En cuatro años:**
 - Aprendemos a realizar tortas de arcilla, planchas, con ayuda de rodillos...
 - Aprendemos a realizar churros de arcilla y hacemos círculos, aros, rosquillas...
 - Realizamos una pequeña vasija (cuenco, cenicero, plato...).
 -

- **En cinco años:**
 - Hacemos formas navideñas (mantecados) con ayuda de un cuchillo, cortando planchas de arcilla...
 - Hacemos representaciones de caras, a partir de una bola de arcilla...
 - Hacemos un erizo (bola de arcilla y palillos clavados)...
 -

Lo importante es que el equipo docente (o grupo de trabajo) se vaya dotando de herramientas válidas de trabajo. Progresivamente, podríamos tener preparadas las líneas secuenciales de todo el abanico de los elementos formales y de las principales técnicas expresivas.

A la hora de encajar las actividades, juegos o contenidos en cada nivel, siempre hay un margen amplio de posibilidades. En las Artes Plástico-Visuales, tenemos, los maestros/as, esa ventaja. ¿Podíamos colocar la actividad del erizo en cuatro años? Claro que sí. Esas decisiones deben tener un *ajuste fino* en cada ciclo.



Ilustración 107: Antes de pintar con gran dominio de las habilidades motrices una lámina de mezclas de color, es necesario recorrer un camino, una línea secuencial, que tenga en cuenta las dificultades propias de la pintura y las características de los niños/as.

UN CUADRO DE DOBLE ENTRADA

Otra comprobación que os recomendamos, a la hora de evaluar la programación, o de planificar la próxima, es elaborar *un cuadro de doble entrada*: en uno de los lados o ejes, podéis hacer una columna, un listado de las técnicas expresivas (o materiales básicos). En vertical, por ejemplo.

En el eje horizontal, colocáis en fila los elementos formales (las siete palabras mágicas).

Y vais analizando cada actividad o juego planificado, sabiendo que, por lo general, integrará una de las técnicas enumeradas y uno de los elementos básicos relacionados.

Por ejemplo. Hemos planificado tres juegos creativos con el **punto** como elemento formal protagonista (ya veremos después en que Unidades Didácticas nos interesa incluirlas o en que talleres).

- En una ocasión realizaremos puntos de colores **estampando** con tapones de corcho.
- En segundo lugar, recortaremos teselas de papel charol para componer un **collage**.
- Y por último, utilizaremos los punzones (o palillos) para perforar una plancha de plastilina. O le añadiremos a una torta

de plastilina piedrecitas de colores (**modelado** y collage tridimensional).

Cada una de las tres actividades, a su vez, implica el uso de un procedimiento técnico distinto. Sería absurdo que, para trabajar un elemento formal (el punto), siempre estuviéramos haciendo la misma cosa (pegando lunares, por ejemplo).

Pero a las mismas conclusiones llegaríamos si analizamos tres juegos o actividades para el desarrollo de una técnica concreta: el collage.

- En un primer juego, podemos rasgar papeles, con formas alargadas (tiras que funcionarán, pegadas en un soporte como **líneas**).
- En una segunda actividad, utilizaremos el collage en su versión tridimensional. Sobre una plancha de arcilla o plastilina clavaremos piedrecitas de colores (por ejemplo). Estaremos destacando el valor compositivo del **punto**.
- Y en tercer lugar, tras buscar en las revistas o catálogos imágenes de objetos o productos de color azul, por ejemplo, los pegaremos en un soporte. El **color** sería el elemento protagonista en esta ocasión.

Podemos hilar mucho más fino en las tareas de planificación. Pero nuestra recomendación básica es que sometáis vuestras programaciones a ese doble filtro. ¿Hemos realizado, a lo largo del ciclo, una serie, más o menos ordenada, de actividades plástico-visuales con los siete elementos formales? ¿Hemos previsto, a lo largo del ciclo, una serie, más o menos ordenada, de actividades relacionadas con las técnicas expresivas fundamentales?

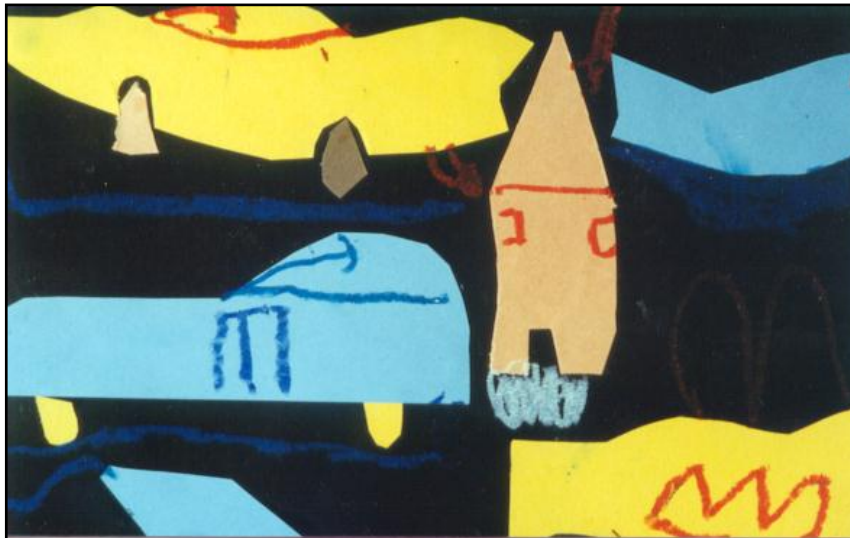


Ilustración 108: Analizando este trabajo podemos distinguir varios contenidos: el elemento formal protagonista es la forma (entendida como silueta). La técnica utilizada es el collage de papel charol. Pero además, según la teoría del acorde, estamos manejando las tijeras, estamos utilizando los pegamentos, añadimos algunos detalles gráficos, colocamos las formas en un orden determinado... Y además de todo eso, recuerdo que estuvimos observando algunas obras relacionadas con el POP-ART.

