

TRES PROPUESTAS Y UN TALLER

Vamos a presentar, en esta segunda parte del libro, algunas ACTIVIDADES plástico-visuales, que pueden servir como ejemplificación de todo lo que hemos venido exponiendo en la fundamentación teórica.

Seguiremos este esquema:

- **PRIMERA PROPUESTA:** Algunas ACTIVIDADES clasificadas en función de la TÉCNICA empleada y la **METODOLOGÍA**.
- **SEGUNDA PROPUESTA:** Algunas ACTIVIDADES clasificadas en base a los principales **ELEMENTOS FORMALES**.
- **TERCERA PROPUESTA:** Algunas ACTIVIDADES relacionadas con las **EXPERIENCIAS ESTÉTICAS**.
- Y por último: **PLANIFICACIÓN DEL TALLER DE PINTURA** (hemos elegido una sola posibilidad técnica, pero lo que exponemos sobre este medio de creación y representación, puede aplicarse a otras técnicas o materiales).

LA METODOLOGÍA DETERMINA EL TIPO DE APRENDIZAJE

Vamos a enumerar una batería de juegos y actividades ordenados en función de la METODOLOGÍA empleada.

Bajo este término se agrupan una serie de aspectos didácticos muy diversos:

- **El espacio y el tiempo en el desarrollo de una actividad:** ¿Qué tipo de espacios necesita la propuesta? Puede comenzar en el patio, en el jardín, jugando con el entorno, en la sala de psicomotricidad... O puede comenzar directamente con un diálogo global alrededor del círculo.
Podemos trabajar en el suelo, en la mesa, en la pizarra...
Después utilizaremos las paredes del aula para colocar los trabajos.
O el pasillo. O se enviarán a casa...
En cuanto al **tiempo**, se trata de prevenir la duración del juego o actividad, así como las fases o etapas de su desarrollo. Algunos juegos plástico-visuales duran, apenas, diez minutos. Otras actividades pueden tenernos ocupados una tarde completa de trabajo (como en los talleres). Y seguro que, en ocasiones, haremos propuestas que implicarán volver a coger las herramientas en una segunda o tercera sesión.

- **Las dinámicas personales de relación:** ¿Qué tipo de agrupamientos vamos a emplear? ¿Cuál será nuestra misión durante las diversas fases de la propuesta? Existe una gran variedad de combinaciones: desde un juego de todo el grupo en el patio, donde todos los niños/as (y nosotros/as) estemos bailando, jugando o paseando, hasta el trabajo individualizado, con un solo alumno/a, para atenderlo en alguna necesidad específica o hacerle alguna prueba.

Las dinámicas grupales dependen, también, de otros factores: el tipo de tarea que hayamos propuesto (no es lo mismo jugar con las manchas de pintura, goteando y salpicando para experimentar, que un trabajo de coloreo); las características de nuestra clase (no es igual tener doce alumnos/as en el grupo o en el taller, que veintisiete).

Nuestra función variará a lo largo de las fases del trabajo perceptivo/creativo: será muy importante en la fase inicial de creación de estímulos, favoreciendo un ambiente adecuado mediante el impulso de la motivación. Menos protagonista durante el desarrollo, ayudando de manera individualizada, mostrando, interviniendo... según observemos la evolución de la sesión. Y fundamental, de nuevo, en la creación de un buen clima que nos permita disfrutar la obra (ya sea para exponerla o para llevarla a casa).

- **La adecuada presentación, manejo y recogida de los materiales e instrumentos:** los talleres de los artistas nos podrían dar una idea de que cada uno de ellos/as tiene sus formas y sus *manías* respecto al uso y colocación de los materiales. Pero con los niños y niñas, resultan fundamentales algunos aspectos:

- Explicar bien el uso o manejo de un instrumento, herramienta o material.
- Permitir un tiempo para explorar sus posibilidades (salvo que ya se dominen o conozcan).
- Disponer de lugares establecidos para cada material o herramienta (estanterías, botes, cajas, archivadores...).
- Enseñarles a recoger y a ordenar.
- En las actividades más arriesgadas (pintura, experiencias con arcilla, grafismos con ceras blandas...) resulta imprescindible tener los lavabos cerca (además del jabón y los trapos y toallas).

- **El grado de libertad individual que implica la tarea:** es el rasgo más decisivo del apartado metodológico, y a él nos referíamos al proponer un esquema de clasificación de actividades.

Casi todas las tareas, juegos y actividades que podamos planificar, se estructuran según este esquema:

- **Tareas creativas libres, de exploración o expresión espontánea:** son aquellas en las que el tipo de propuesta es muy flexible. Cada niño/a, una vez escuchadas las

orientaciones, puede elegir entre un número amplio de posibilidades expresivas. Nunca existirán dos trabajos iguales. Este tipo de propuestas favorecen la creatividad, permiten que afloren las vivencias o los sentimientos de los niños/as. Son las más aconsejadas para explorar y experimentar un material, un soporte, un instrumento o una técnica. No hay una *consigna rígida* para el desarrollo de la propuesta.



- **Trabajos y propuestas semi-dirigidos:** constituyen, sin lugar a dudas, el conjunto más amplio de actividades que forman la programación. Existen unas cuantas indicaciones (una especie de *reglas de juego*) sobre los materiales, sobre el tema a representar, sobre el elemento formal protagonista o sobre la composición. Pero el niño/a tiene un margen de libertad para interpretar a su gusto el trabajo. O sea, por un lado debe seguir u observar las *reglas de juego*, pero al mismo tiempo, siempre encontrará posibilidades de realizar una solución personal. Como ejemplo, puede servirnos una propuesta que hacemos como presentación de las manos: contorneamos con rotulador la silueta (o sombra de la mano) sobre un folio. Decoramos con rotuladores y grafismos. Recortamos por el contorno y las colocamos, juntas, en un mural. Cada niño/a tiene que respetar algunas reglas fijas, pero en el espacio interior de la mano, a la hora de decorar con grafismos, serán sus preferencias estéticas las que dirijan los trazos.
- **Ejercicios muy estructurados:** ligados a las habilidades motrices o a un aprendizaje muy concreto de una técnica o de un procedimiento (objetivos educativos). Muchas de las actividades plásticas que incorporan las fichas de trabajo de las diversas editoriales, están planteadas desde esta óptica. Cuando queremos que los niños aprendan a mezclar dos colores (amarillo y azul para obtener el verde), o a doblar papel, recortar una forma, contornear una silueta... estamos empleando esta *frecuencia* metodológica.

También las actividades relacionadas con el juego sensorial o con las exploraciones del ambiente (incluida la percepción visual) podrían clasificarse según este esquema.

ALGUNOS EJEMPLOS...

GRAFISMO

- **Primer nivel: dibujo representativo libre.** Después de haber hablado en el círculo sobre algún tema (por ejemplo, las actividades del fin de semana), cada niño/a elegirá, según sus propias vivencias, aquel suceso o acontecimiento más destacado. Nuestras intervenciones son mínimas (o en todo caso están referidas a la fase de motivación y diálogo).
- **Segundo nivel: el vuelo musical de un mosquito travieso.** Después de jugar con la música y la expresión corporal, imitando las trayectorias y movimiento de nuestro simpático animalito, proponemos pasar las acciones vivenciadas a papel, a las dos dimensiones de un soporte. Con rotuladores de colores, favoreciendo el trazado de bucles o presillas. Distinguiendo entre tiempos de movimiento del rotulador (líneas) y momentos de parada (picotazos del mosquito, puntos).
- **Tercer nivel: decorar una pegatina siguiendo unos pasos fijados en la pizarra.** Se trata de una actividad gráfica decorativa. Los niños y niñas repiten alrededor de un gomet o de otro motivo circular, una serie de tres o cuatro grafismos (zig-zag, onduladas, rayitas, puntitos, cruces...) Procediendo por capas o niveles que se van ampliando alrededor del círculo inicial.



PINTURA

- **Primer nivel: campo de color.** Llamamos "*campo de color*" a un tipo de actividad muy utilizada por los pintores abstractos en nuestro siglo. Consiste en mezclar dos o tres colores (nada más), buscando

todas sus posibilidades combinatorias referidas a los matices. Por ejemplo, en una cartulina amplia, se pueden disponer dos manchas de colores primarios (amarillo y azul). Invitando a los niños/as a que con una brocha o con las manos (pintura de dedos) extiendan, mezclen, restrieguen la pintura. Observando el color resultante de la mezcla y procurando dejar alguna zona en amarillo, alguna zona en azul, y un campo amplio donde aflorarán los verdes (en diversos matices).

- **Segundo nivel: el primer contacto con los rodillos.** Estos instrumentos son fundamentales en la Escuela Infantil. Permiten utilizar la pintura de una forma muy agradable, restregándola mediante un movimiento que hay que aprender a controlar. Favorecen las exploraciones, la búsqueda de posibilidades distintas. Pero una vez dominado el procedimiento adecuado, podemos emplearlos para hacer bandas, líneas gruesas de color o caminitos (en el Taller de Pintura volveremos a explicar con mayor detenimiento esta propuesta).

Se pueden imitar bandas horizontales, verticales, inclinadas...

- **Tercer nivel: pintamos frutas (naranjas, uvas y melones).** En las actividades destinadas al grupo de los mayores (cinco años), una vez que los alumnos/as han adquirido una cierta soltura con los instrumentos de pintar, podemos incidir sobre los conceptos de la pintura y el color. Por ejemplo, ampliando las mezclas iniciales que hicieron a los tres años, con una mayor libertad.

Ahora se trata de un aprendizaje más estructurado: buscamos la aplicación de lo que aprendimos sobre las mezclas del color a un tema concreto, la representación pictórica de tres frutas: el naranja (en sus varios matices e intensidades para una naranja); el verde (en sus distintas combinaciones para un melón); y el violeta (mezcla de mayor dificultad con magenta y azul zyan para unos granos de uva).

COLLAGE

- **Primer nivel: trocear y pegar trocitos de papel sobre un soporte (alfombra de papeles).** En estas ocasiones buscamos la esencia original del collage, o sea, las acciones más elementales de este procedimiento creativo. Trocear papel (según nuestros intereses) y pegarlos (sin consignas establecidas) en un soporte.

Podemos simular una lluvia de papelillos, y dejarlos pegados en el sitio donde hayan caído...

- **Segundo nivel: el dragón azul.** Tras la lectura de un cuento de la biblioteca, un día decidimos hacer entre todo el grupo una imagen gigantesca (como imaginábamos al dragón protagonista del cuento). Cada niño/a tuvo que recortar (y buscar) fragmentos o teselas de papel azul.

Cuando tuvimos una buena colección (cada alumno/a los iba depositando en una bandejita o en un recipiente), propusimos darle forma a la piel del dragón (el dibujo del contorno lo hicimos nosotros).

Cada niño/a colocaba sus trocitos (que actuaban como escamas de la piel) dentro del espacio/silueta del cuerpo del dragón. Nos ayudamos de los pegamentos de barra. Hasta completar o rellenar todo el soporte de color.

- **Tercer nivel: banderas de tres colores diferentes.** Ya mencionamos en otras páginas anteriores un tipo de propuesta similar. Podemos rasgar (o recortar) tres bandas rectangulares, alargadas, de colores distintos (aprovechando el cajón de retales de papel).

Las disponemos en un soporte de cartulina, en la forma de una bandera típica de tres franjas. Podemos mejorar el efecto plástico separando un poco cada una de las franjas de papel.

MODELADO

- **Primer nivel: amasar y restregar sobre tabla.** Es la propuesta típica del periodo inicial del nivel de tres años. El niño/a necesita hacer barro, aprender lo que pasa con la arcilla cuando le aprieta y la extiende. Cubrir la tablita totalmente con amasijo de arcilla y agua... y hacer garabatos rayando con el propio dedo o con otras herramientas (mango de las brochas, tenedores de plástico, palillos de arcilla).

- **Segundo nivel: los mantecados.** Chafar la arcilla (o la plastilina) requiere una buena dosis de habilidad y de fuerza. Cuando llega la Navidad, podemos imitar algunas formas típicas de los mantecados y tortas (triangulares, ovaladas, circulares, con forma de corazón...). Podemos pintar la arcilla cuando esté seca, o añadirle piedrecitas, chapinas, grafismos...

Y podemos exponer nuestras producciones en una bandeja, imitando una obra grupal que nunca podremos comer (aunque siempre podemos compartir la creación con el placer de saborear algunos mantecados “de verdad”).

- **Tercer nivel: los erizos, los cactus.** Ambas figuras son muy conocidas en el repertorio formal que suelen inventar nuestros alumnos/as. En el caso de los erizos, se trata de hacer bolitas de arcilla y de clavar palillos alrededor. En el caso de los cactus, se trata de hacer bolas, churros o planchas (según el tipo de cactus) y añadirles, también, medios palillos, a modo de pinchas.

En algunas clases, en el rincón de naturaleza, hemos tenido una cierta variedad de macetas con cactus. Siempre es mejor observar primero, y después crear...

CONSTRUCCIONES

- **Primer nivel: el juego con el chinarro, los cubos, las palas y las botellas de suavizante.** En este tipo de actividades nosotros/as no tenemos que hacer nada. Ya se encargan ellos/as de inventar. Nuestra misión está en facilitar los instrumentos para la creación. Y decimos *creación* de manera consciente: señalamos que algunos escultores actuales realizan sus obras con elementos naturales y, en

algunas ocasiones, incluso el mismo público espectador puede ir dando formas distintas a la obra, manipulando los materiales naturales...

- **Segundo nivel: las caretas de cartulina.** Con recortes de cartulina, pegatinas, ceras, rotuladores y algún añadido caprichoso, podemos hacer unas caretas muy elementales. Elegimos una forma exterior (un contorno) según el personaje representado (o inventado). Abrimos los huecos necesarios (en esta fase nuestra ayuda resulta decisiva). Pero el resto de la decoración gráfica puede quedar al gusto de cada niño/a.
- **Tercer nivel: una maceta para mamá.** En una ocasión tuvimos que tomar mucho queso blanco en tarrinas, tantos quesos como niños y niñas teníamos en clase. Preparamos una maceta muy sencilla para homenajear a las madres. Una tarrina de plástico, redondeada, pintada de negro. Decorada después con pegatinas de colores. Rellenada de tierra por los propios niños/as. Y con una bonita experiencia dentro: ver crecer las semillas (lentejas en esa ocasión).

ESTAMPAR/IMPRIMIR

- **Primer nivel: ¿Qué podemos hacer con estas esponjas?** Dentro del conjunto de primeros pasos que mencionaremos en el Taller de Pintura, están las primeras estampaciones con materiales diversos (esponjas, cartones gruesos de perfil, trapitos, tapaderas de tarros...). En estas ocasiones iniciales la acción *mágica* reside en explorar, en descubrir, en experimentar... Sin más consigna que procurar cubrir todo el espacio del soporte con colores y formas.



- **Segundo nivel: la piel del guepardo.** Es una posibilidad muy conocida, pero que tenemos que realizar con nuestros alumnos/as de vez en cuando. Utilizando como motivación algún relato dónde el protagonista sea un leopardo o guepardo “sin lunares”. Podemos emplear tapones de corcho, *muñequitas* de papel arrugado, los propios dedos, etc., dependiendo de la forma que queramos dar a los lunares.
- **Tercer nivel: dentro y fuera.** Una de las muchas aplicaciones de las habilidades y destrezas plásticas puede ser el desarrollo de algunos conceptos espaciales básicos (dentro/fuera, arriba/abajo, derecha/izquierda...).

En estas ocasiones, solicitamos al alumno/a que estampe con el dedo, haciendo puntitos de color, en una zona determinada del espacio.

MANIPULACIÓN DE IMÁGENES

- **Primer nivel: recortar o trocear de un catálogo una imagen concreta.** Siempre que nos interese trabajar la imagen fotográfica de un objeto, animal o acontecimiento, podemos tener preparados varios catálogos comerciales (de grandes almacenes, por ejemplo). Seleccionar la página que nos interese (una imagen de unos zapatos, unos alimentos, ropas...). Recortar o trocear esa imagen, para pegarla después en un soporte. Y colorear, contornear, o someter la imagen a cualquier otra manipulación.
- **Segundo nivel: convertir un recorte en un muñeco.** Por ejemplo, la foto de una lavadora, un neumático, una manzana, un bote de tomate... Hay fotografías en los suplementos dominicales, en los periódicos o en las revistas, que se pueden manipular con facilidad (bien sean para que las recorten los mismos niños/as, o bien maquetando nosotros/as un modelo original para sacar fotocopias fácilmente manipulables).
La excusa puede ser algún cuento donde los objetos tomen vida y haya que humanizarlos: añadiendo ojitos, boca, pelos, brazos, piernas...(según el tipo de imagen que hayamos elegido).
- **Tercer nivel: ¿Qué dice el perrito?** Muchas de las actividades que hacemos con la fotocopidora están basadas en algunas manipulaciones muy elementales. No hay envase, cartel, revista o anuncio al que no busquemos sus posibilidades didácticas. En este ejemplo, recortamos una imagen muy conocida para los niños y las niñas (la cabeza de un perro de una bolsa de croquetas para perros). La pegamos en un folio, le añadimos un bocadillo tipo cómic (ya sea para decir algo o para pensar). Y el resto fue una larga sesión dialogada donde cada niño/a tenía que contar sus experiencias (o las de su perro).
Poco a poco, podemos ir introduciendo códigos del mundo del cómic o del cine.

APROXIMACIÓN AL ARTE

- **Primer nivel: describir y jugar.** Si disponemos de una buena lámina, diapositiva o catálogo de la obra pictórica de **Goya** (por citar un ejemplo muy conocido), podemos elegir un cuadro, solamente uno, para observar lo que se ve en él, el tema más destacado. Con un poco de vista, nos interesa seleccionar aquellos temas que se puedan *trasvasar con facilidad al juego dramático*. Por ejemplo "la gallinica ciega".
En este primer nivel nos basta con jugar al lado de un cuadro importante.
- **Segundo nivel: coloreamos un dibujito de Miró.** Ya lo mencionamos en otro apartado anterior (no siempre tenemos que

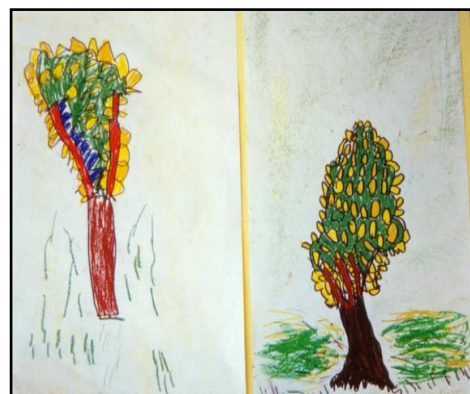
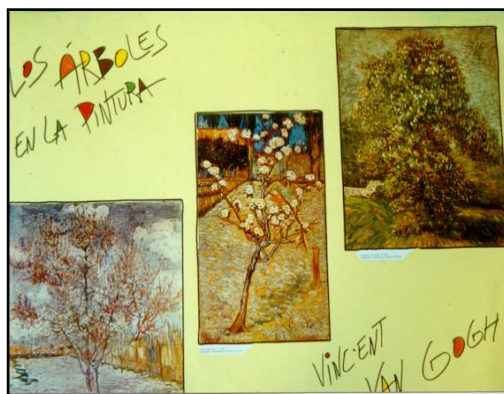
ofrecer como tema para colorear el Rey León). Este tipo de actividad supone, previamente, que nosotros/as tendremos que calcar o dibujar de una buena lámina el motivo gráfico que deseamos modificar. Se fotocopia, se amplía o se reduce, y se le pide a cada niño una interpretación personal, mediante decoraciones gráficas.



- **Tercer nivel: interpretar una obra conocida.** Es un *recurso de toda la vida*. Los pintores y escultores siempre han aprendido copiando de algunos grandes maestros. Para aprender, a veces, hay que imitar.... Ese ejercicio no reduce la creatividad, al contrario, ofrecer modelos sugerentes, nos enseña a ver con otros ojos (con los del artista). Además, el niño/a nunca realizará las interpretaciones de la misma forma.

Algunos cuadros de caras, árboles, casas o bodegones, son muy asequibles a la percepción del niño/a. Pero también resulta muy estimulante trabajar con dispositivos de obras abstractas (**Mondrian, Noland, Vasarely, Pollock, Klein...**) proyectarlas en una pared a gran tamaño, oscureciendo el aula, y jugar con la luz y la *sombra* (*bañarse de color*).

Los niños y niñas que viven este tipo de experiencias, conviviendo junto al Arte, adquieren sin darse cuenta una cierta sensibilidad estética.



LOS ELEMENTOS BÁSICOS TOMAN EL RELEVO

Vamos a retomar aquel listado de las SIETE PALABRAS MÁGICAS (o siete elementos formales). Expusimos en el capítulo dedicado a PLANIFICACIÓN que los elementos morfológicos podían ser uno de los ejes de articulación de la programación. Ya se trate de la programación de un taller, de un curso o de todo el ciclo.

Mencionamos una característica propia de las creaciones plástico-visuales: la **teoría del acorde**. Aunque los protagonistas de un juego o actividad sean los elementos básicos, al unísono, estaremos trabajando alguna técnica, un material concreto, los pasos de procesos de creación, algún contenido procedimental muy destacado, algunas referencias al mundo del Arte o de la Imagen, etc. Comenzamos a explicar, en ese capítulo, *algunas líneas secuenciales*, indicando que consistían en un trabajo previo a la programación, para realizarlo, lentamente, en reuniones de etapa o grupos de trabajo.

En este anexo queremos enumerar, sin profundizar mucho en la narración de cada actividad, un listado de tres juegos por cada elemento. Es un ejemplo, una pequeña muestra, de otra manera de articular la planificación. Observar que además de los elementos básicos, subrayaremos en negrita la técnica o material empleado en cada caso.

EL PUNTO

- **Juegos sensoriales y corporales con las pelotas y los balones:** la mejor manera de comenzar a aproximar a los niños/as a los elementos básicos es el juego de exploración. **Nuevos procedimiento creativos del arte actual.**
- **La pasarela Cibeles:** con bolsas de basura grandes y pegatinas de colores, podemos elaborar trajes a la última moda. Trabajaremos el diseño creativo, la música y el baile. **Collage y moda.**
- **Perforar una cajita para que pueda respirar...** Podemos trabajar con cajas de cartón y hacer agujeros con punzones, clavos, destornilladores o bolígrafos viejos que ya no sirvan. Pintar las cajas y observar el efecto de las luces. Y sobre todo, hacer huecos (puntos) para que un animalito pueda respirar. **Construcciones.**

LA LÍNEA

- **Dibujo sobre la arena.** Con un palo y sobre la arena o la tierra como soporte, podemos dejar que los niños tracen sus garabatos. Es la forma más natural de encontrarse con las primitivas huellas internas del ser humano. **Dibujo y nuevos procedimientos del arte actual.**
- **Jugar con líneas de colores en una fiesta.** Las serpentinas son unos instrumentos maravillosos para que los niños/as puedan

manipular y utilizar la línea (en un sentido amplio) para jugar.
Procedimientos nuevos del arte actual.

- **Monotipos con cuerdas, hilos o lanas.** Una técnica preciosa para conseguir imágenes fantásticas es el monotipo. Sobre una plancha rígida (tablero chapado en formica, un soporte de plástico tipo bandeja, un cristal) añadimos pinturas plásticas, restregamos con rodillos libremente, dejando caer algunas cuerdas o lanas (como garabatos al aire). Cubrimos la mezcla con papel blanco y apretamos con suavidad. Generalmente se obtiene una copia bastante buena (la segunda no merece la pena). **Estampaciones.**

EL PLANO/SUPERFICIE

- **Una alfombra de hojas de colores.** Actividad ligada al otoño. Las hojas secas se pueden pintar con témperas en colores brillantes. Se dejan secar y se pegan en un gran pliego de papel continuo. **Collage y pintura.**
- **La vivencia de varios soportes distintos.** Se trata de destacar la importancia del soporte para la actividad gráfica: una veces en la pizarra, otras en papel continuo y otras en un viejo muro del patio del colegio.... **Grafismo.**
- **Siluetas de objetos muy famosos.** Se trata de potenciar actividades donde los niños/as obtengan imágenes muy sencillas de objetos de formas muy claras y precisas (que no ofrezcan dudas). Por ejemplo, unas tijeras, un martillo, un lápiz, un cucharón, una sierra... Se colocan sobre un papel/soporte, se dibuja el contorno y ... a recortar. Con las formas recortadas se pueden hacer paneles de herramientas (como los que suelen encontrarse en los talleres mecánicos). **Collage y habilidades motrices variadas.**

EL VOLUMEN/TRES DIMENSIONES/ESPACIO

- **Jugamos con los neumáticos pintados de color.** Se trata de una actividad a medio camino entre el juego corporal y las experiencias contemporáneas con la escultura. No hay consigna. Los niños y niñas juegan, se mueven, utilizan los objetos... **Nuevos procedimientos del arte actual.**
- **“El catalejo que nos dio Verdín”...** Se trata de elaborar sencillos catalejos con rollos de cartón (higiénico, de aluminio). Le ponemos un poco de papel celofán en la mirilla, para ver el mundo de colores. Esta actividad va ligada a la vivencia teatral y musical. A partir de una canción surgió la posibilidad de elaborar los catalejos. Luego añadimos decoración gráfica para el exterior... **Construcciones.**



- **Los caballitos.** Con dos triángulos de cartulina, unas orejitas (formas ovaladas de cartulina de otro color) y muchas tiras de papel seda para el pelo, elaboramos una cabeza de caballo. La tuvimos que unir a un palo de escoba, para poder montar y jugar. Como en la actividad anterior, la motivación viene derivada del juego dramático y la música. **Construcciones.**



EL COLOR Y LA LUZ

- **Jugar con pliegos de papel seda.** Es una propuesta para vivenciar el color sin necesidad de pintar o recortar. Va unida al juego de expresión corporal: con una música adecuada podemos jugar a los aventureros, a los astronautas, a los toreros... **Nuevos procedimientos del arte actual.**
- **El color y las ceras blandas.** Una posibilidad fantástica para decorar, pintar y manchar. Las ceras blandas son materiales imprescindibles en el taller de pintura. En una cartulina, con un grupo pequeño de alumnos/as, podemos explorar las posibilidades de las ceras: restregar, rayar, apretar, acariciar con suavidad el papel, quemar y dejar caer gotitas... Arañar con palillos o punzones... Restregar con un trapo ligeramente mojado en aguarrás. Cuando acabamos de hacer nuestros experimentos, miramos sorprendidos: habíamos hecho un cuadro de **Kandinsky** (¡Y él sin enterarse!). **Pintura con ceras blandas.**

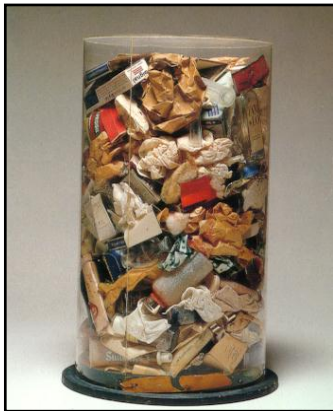


- **Los banderines para la fiesta.** Con los niños/as más mayores, podemos introducir los degradados de color con témperas: añadiendo a un color saturado (tal como sale del tarrito) un poco de blanco... Y fabricar el color rosa (o el azul claro). Podemos hacerlo en un soporte con forma triangular y obtenemos banderines a tres bandas: una banda para el color saturado (por ejemplo, magenta); la banda del vértice para el blanco; y la banda intermedia para mezclar y obtener el “rosa”. **Pintura con témperas.**

LA TEXTURA

- **Arrugar papel, hacer bolitas de papel.** Se trata de una típica actividad dirigida hacia los entrenamientos motrices. Pero con un poco de imaginación podemos *emparejarla* con el arte más actual: podemos ir guardando las bolitas en un tarro de cristal (de los que utilizamos para la mayonesa, las aceitunas o los melocotones en almíbar). Algo similar hicieron algunos artistas contemporáneos. Guardaban en un tarro la “basurilla” que el medio ambiente les ofrecía.

Y la expusieron en un Museo con un cierto tono provocativo. Cuando tengamos que emplear bolitas de papel, abrimos el tarro y sacamos algunas. **Nuevas tendencias del arte actual y destrezas manuales.**



- **Recortamos de las revistas texturas visuales.** Nos interesa destacar, de vez en cuando, el papel determinante de la textura visual, fotográfica, en las imágenes de las revistas y suplementos dominicales. Buscamos trozos o fragmentos de papel (no objetos enteros). Recortamos o troceamos y hacemos una pequeña colección de papeles *bonitos*. Podemos utilizarlos en trabajos creativos para representar algunos temas: un cielo, la tierra, el mar... **Collage.**
- **El papel de empapelar y las formas.** Ya os comentamos que el papel de decoración, en especial los que imitan madera, mármol, saco, tejidos... constituye un aliado material extraordinario para trabajar las texturas (reales). Uniendo la textura, la forma de un pez y unas ceras blandas restregadas, los alumnos/as realizaron representaciones fantásticas. **Collage y pintura.**

LA FORMA

- **La forma de una hoja de morera.** Los niños y niñas pequeños también aprenden mucho de lo que ven hacer a sus hermanos mayores. Un día, los niños/as de Primaria hicieron unas composiciones con hojas y flores secas. Llevamos a los alumnos/as de Educación Infantil a visitar la exposición. Y al llegar a su clase decidieron que ellos/as también querían hacer obras como las que habían visto. Recogimos hojas grandes de morera, las pegamos con cola blanca sobre cartulinas tamaño folio y las decoramos en eco con ceras blandas. **Collage y decoración gráfica.**
- **Un gran número, una gran letra.** ¿Conocéis las obras de **Jasper Johns**? Este gran artista americano, relacionado con el POP-ART, utilizaba como temas de algunos de sus cuadros las formas de las letras y los números. Los coloreaba de maneras muy diversas,

alterando las texturas y los colores, pero manteniendo la forma. En la foto adjunta podéis observar el número “8” en una de sus versiones. Un buen día, con los alumnos/as mayores, decidimos hacer como **Jasper Johns**. Dibujar un gran número o una gran letra y decorar su dintorno con rotuladores (o con ceras). OK. **Decoración gráfica**.

- **Siluetas de papel charol**. De nuevo otro artista POP nos dio una gran idea. En algunos cuadros de **Andy Warhol**, las formas quedan reducidas a siluetas de colores brillantes. Predomina la imagen sintética de un objeto o figura.

Nosotros/as decidimos dibujar y recortar formas, siluetas, utilizando papel charol. Se podían añadir algunos detalles para facilitar la comprensión de la imagen. Cada niño/a ordenó sus formas en una cartulina. **Collage**.



“Es una experiencia en la que vamos a la búsqueda de la capacidad de juego del espectador, pero un espectador nuevo –no ya solamente el contemplador pasivo- que lo solicita a nivel visual, de cocreación, de participación activa, de intercambio.”

Declaraciones de Julio Le Parc en una entrevista (El País, 85).

