

UN LISTADO ALTERNATIVO

Si pudiéramos apretar una tecla del ordenador para indicarle que nos ofreciera, de una manera simple y clarificadora, los principales aspectos que han ido apareciendo en el largo recorrido, sería muy interesante.. Tendríamos delante de nosotros/as, en una simple enumeración, un desfile de todos aquellos *personajes* (protagonistas o no) que hemos ido visitando.

Vamos a intentarlo (aunque lo hagamos a mano).

Este listado alternativo no es una propuesta de diseño curricular. Pretende ser, simplemente, una despedida. Como ocurre en las salas de cine al final de la sesión: si la película os ha gustado mucho, entonces permanecer unos minutos más en las butacas, atentos a la música y a los títulos de crédito. Si os ha gustado poco (o nada), entonces coged los abrigos y... hasta pronto.

1) ACTIVIDADES SOBRE LA “TOMA DE POSESIÓN” DEL MEDIO AMBIENTE, DEL ENTORNO.

Ofrecer un medio estimulante. Poner en contacto al niño/a con la naturaleza y con las producciones del entorno sociocultural. Buscar objetos al azar. Transformarlos: mirarlos, tocarlos, olerlos... Jugar con ellos. Experimentar, investigar, ensayar... Descubrir la posibilidad de sorprenderse por las cosas (hechos, acontecimientos) de la naturaleza.

2) JUEGOS Y ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN SENSORIAL.

Promover situaciones planificadas de *contacto con la materia*, aislando los otros sentidos. Prestar atención a las cosas corrientes. Prestar atención a las manos, que tocan, crean, construyen, destruyen, acarician, bailan... Fabricar cosas, cocinar, hacer carpintería, jugar con los papeles... Garabatear en la arena, en el agua, en el aire, en la pizarra.



3) LA EDUCACIÓN DEL GESTO GRÁFICO.

Explorar ese campo intermedio entre el dibujo representativo y las actividades de preparación a la escritura. Garabateos libres, decoraciones gráficas, cenefas, grecas, entretenimientos gráficos semidirigidos. Relacionar con movimiento corporal y con música.

4) **EL DIBUJO FIGURATIVO.**

El dibujo como forma de expresión de vivencias, de sentimientos, de ideas... Dibujar observando el natural. Dibujar de memoria, recordando. Dibujar motivado por cuentos, canciones, viajes, excursiones, fiestas... Dibujar como medio de explorar un material, un instrumento (lápiz, rotulador, ceras...).

5) **JUEGOS CON EL PUNTO.**

Tratar de hacer actividades que “aislen” este elemento formal. De manera intuitiva, experimental. Jugar con el punto (lunares, pinchazos, manchitas, gotas, golpes con ceras...). **Paul Klee** (artista y profesor de la Bauhaus) escribió: “ *Comienzo exactamente donde comienza la forma pictórica; en el punto que se pone en movimiento. El punto como agente que se aleja y surge la línea como primera dimensión.*”

6) **JUEGOS CON EL PAPEL (EL PLANO BIDIMENSIONAL).**

El papel no es solo el soporte. Puede ser el protagonista de la creación y la expresión. Se puede rasgar, trocear, arrugar, cortar, pegar, transformar, servir para hacer caretas, disfraces, para hacer decorados, mantelitos... Convertir el plano soporte en una alfombra mágica, en un avión que vuela, en una construcción con volumen (recortables)... En una cometa.

7) **JUEGOS CON LAS ESTAMPACIONES.**

Es un bloque muy amplio donde recogemos todo tipo de juegos y actividades: estampar con la mano, dejar huellas, estampar con instrumentos (telas, cartones, esponjas, patatas, tapaderas, corchos...). Estarcir, grabar, hacer monotipos, serigrafiar... Es un procedimiento que permite trabajar el color, las manipulaciones, el plano, la composición... Y el mundo de las imágenes.

8) **JUEGOS CON LAS TEXTURAS.**

Aunque es muy difícil hacer actividades donde el tacto no intervenga con un cierto protagonismo, podemos planificar algunos juegos específicos para tocar “*la piel de las cosas*”, para observar sus calidades, para aprovecharlas en ciertos trabajos plásticos (rugosidades, arrugas, papel lija, papel aluminio, telas diversas...).

9) **ACTIVIDADES SOBRE LA COMPOSICIÓN Y ARTICULACIÓN DE OBRAS E IMÁGENES.**

Estos aspectos (ritmo, equilibrio, simetría, armonía, contraste...) suelen estar presentes en todas las manifestaciones plástico-visuales. Trabajarlos para reforzar los patrones internos de disposición: el poder del centro, la forma estrellada, el muro de piedras...

10) **JUEGOS CON EL COLOR.**

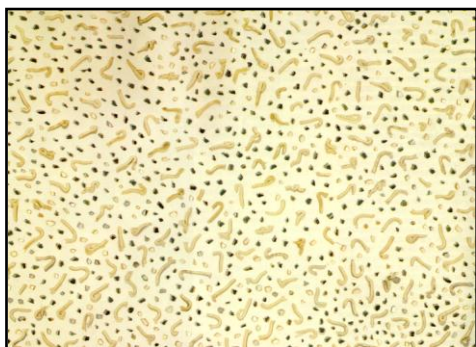
Es un campo de experiencias muy amplio, relacionado con la afectividad. Se puede abordar desde varias perspectivas: funciones simbólicas de los colores, juegos con la luminosidad del color, exploración de un color con papeles y telas, identificación de sus nombres, mezclas de colores con pinturas, utilización de los colores para la fiesta y el teatro, el color en la decoración y en la ropa...

11) **TALLER DE PINTURA.**

Dentro de los procedimientos expresivos básicos, la pintura destaca con luz propia. Suele ir emparejada con el color (como elemento formal). La pintura implica explorar los materiales, los soportes y posiciones, los instrumentos, los recursos técnicos. Se pueden diferenciar dos grandes grupos de actividades: las ejercitaciones para el dominio técnico de un material, instrumento o recurso... Y las aplicaciones espontáneas de lo aprendido a las pinturas libres.

12) **JUEGOS CON LA LÍNEA (EN UN SENTIDO AMPLIO).**

Ya hemos mencionado la línea como huella, como trazo de un instrumento de dibujo. Pero la línea puede entenderse como afirmación de un objeto en el espacio: como lana, hilo, cuerda, alambre, listón de madera... Como límite, como borde o contorno, como costura, como doblez...



13) **EL MODELADO.**

Es uno de los tres procedimientos expresivos iniciales en Educación Infantil. Va unido a los juegos de Educación Sensorial y al desarrollo de las habilidades motrices. Con arcilla, plastilina, pasta de papel... Con imaginación, con las manos.

14) **CONSTRUCCIONES, FABRICACIONES.**

El volumen también se puede explorar en base a una gran familia de procedimientos de construcción: unir, atar, forrar, colgar, ensamblar, pegar, colocar, encajar... La mano cerebral, la mano creadora.

Por otro lado, ya mencionamos la importancia de las construcciones como forma de aproximar a los niños/as al mundo de la escultura contemporánea.



15) MARIONETAS, CARETAS, TÍTERES, CABEZUDOS, DISFRACES...

Un apartado muy especial de las construcciones estaría relacionado con el juego dramático y con el propio cuerpo. Mediante la manipulación de papeles, telas y cartones, y con un poco de fantasía, los alumnos/as pueden elaborar construcciones figurativas para el teatro y para el juego.

16) JUEGOS CON EL ESPACIO.

Ya sea en dos o en tres dimensiones, el espacio merece que le dediquemos algunas actividades específicas: bailando, jugando, haciendo expresión corporal... Haciendo decorados, escenografías, cuidando la ambientación de los espacios habitados por el niño/a, jugando en el rincón de la casita, con las construcciones... Jugando en el patio, en los juegos del parque (toboganes, barras, gusanos...).



17) LA ARQUITECTURA TAMBIÉN EXISTE.

Aunque estemos con niños/as muy pequeños, conviene llamar su atención sobre uno de los grandes géneros artísticos: la arquitectura. Jugar a construir casitas, construir con módulos y apilables, con recortables de papel... Observar nuestro colegio, la propia casa, los edificios de la localidad.

18) MANIPULACIONES Y DESTREZAS.

Están presentes en casi todas las actividades artísticas (y no artísticas). Nos llegan a los tres años iniciadas del periodo sensoriomotriz. Pero nos toca a nosotros/as convertirlas en herramientas creativas.

19) EL COLLAGE.

Es otra de las grandes familias técnicas de la creación artística. Gracias a **Picasso** y a **Braque**, que decidieron incorporar papeles y objetos reales a un cuadro. Así empezó una de las grandes revoluciones del arte en nuestro siglo. Incorporamos objetos de la realidad a las propias obras. Recortamos y pegamos.

Puede trabajarse en dos y en tres dimensiones. Suele estar ligado al trabajo del papel, del plano como elemento formal. Y las texturas.

20) JUEGOS CON LAS IMÁGENES.

Se trata de un ámbito muy amplio. Que a su vez engloba a todas las manifestaciones plásticas. Pero que nosotros, de una forma un poco heterodoxa, hemos orientado hacia las producciones que implican el uso de las nuevas tecnologías y la reproducción a gran escala. A sus usos comerciales (publicidad).

Aunque la televisión sea el medio más decisivo, la fotografía es el tema principal: el punto de inflexión de las artes visuales. Ver fotos, manipular fotos, hacer fotos.

Pero hay muchas otras cosas: cómic, diapositivas, cine, vídeo... Publicidad, funciones de las imágenes, observación y lectura de imágenes...



21) EL MUNDO DEL ARTE Y LA CULTURA.

No es un tema extraordinario, ni una “lección” que haya que dar un día concreto. Ya ha quedado claro que el arte es una dimensión humana, una forma de vivir, conocer y estar en el mundo. Es nuestra propia vida en la escuela, es el juego sensorial, las manipulaciones, el juego creativo con los materiales, con los elementos formales... Es disfrutar con la creación. Es la emoción que produce algo bello.

Jugar, visitar, observar un cuadro, una foto, un edificio, una escultura... Conocer a un artista o fotógrafo. Estar con él/ella. Respirar de una forma distinta. Educar la sensibilidad estética.

22) PRESTAR ATENCIÓN A LOS ASPECTOS PROYECTIVOS.

Cuando producimos obras, pinturas, dibujos... estamos potenciando la expresión de la vida interior. Las actividades artísticas son un medio de conocer algunos aspectos del carácter de nuestros alumnos/as. Sin necesidad de ser psicólogos, podemos observar o comprobar algunas anotaciones que tengamos hechas, comentadas con la familia...

También el arte es una forma de ayudar en ciertas terapias, en ciertos problemas de la personalidad (descargando energía negativas, desinhibiendo, diciendo algo con materiales plásticos, en vez de palabras, un medio de estimulación precoz, un lenguaje alternativo para niños/as con necesidades educativas especiales...).

23) JUEGOS CON LA LUZ Y LA SOMBRA.

Merece la pena, al programar, incluir algunas actividades concretas que incidan, especialmente, en este elemento decisivo para que pueda existir la Educación Visual. Sí no hay luz... apaga y vámonos.

Jugar con la propia sombra, observar distintos tipos de luces (luz natural, bombillas, velas, mecheros...). Hacer sombras con las manos y el cuerpo en una pantalla (con ayuda de un foco o del proyector de diapositivas). Jugar con el papel celofán de colores... Vivir, mediante juegos, la ausencia de luz...



24) JUEGOS CON LA FORMA.

Ya lo mencionamos: todo es forma. La forma es un proceso. La creación está en permanente movimiento.

Siempre estamos jugando con la forma (bidimensional o tridimensional). Pero podemos destacar algunos juegos que nos ayuden a comprender aquella clasificación que mencionamos (forma orgánica o natural, formas geométricas básicas, formas artesanales o artificiales, y formas aleatorias/abstractas).

También podemos reconocer formas con las manos (cajas con sorpresas), o inventar formas con nuestro propio cuerpo (estatuas), apreciar las formas en las obras artísticas, en las imágenes publicitarias. Buscar significados en las formas. O en última instancia: comernos las formas de una caja surtida de galletas.

Tenía razón Balzac: *“Todo es forma, y la vida misma es una forma.”*



Ilustración 109: Habréis observado que las ejemplificaciones fotográficas, por lo general, responden a dos grandes tipos de obras: un grupo de pinturas, esculturas, instalaciones e imágenes, pertenecen a los artistas contemporáneos. El otro grupo de trabajos, pertenecen a muchos niños y niñas que nos han ayudado a que este ensayo llegue a su fin. Sin ellos, las vivencias estéticas y las reflexiones teóricas, no hubieran pasado de media docena de folios.

“Pregunta: ¿Qué es la belleza?”

Respuesta: Algo que se redefine constantemente. Esa redefinición es lo que crea las culturas y el movimiento de las culturas es lo que da complejidad al arte. La belleza de ayer no será nunca la belleza de mañana porque es algo vivo y dinámico. Por eso, el artista tiene que arriesgar. Ésa es la fuerza de la cultura.”

Entrevista a **Steven Holl** (arquitecto). El País (Babelia), 18 de septiembre de 1999.

