

# Bases para un taller de arte y juego

Desarrollo del juego y el lenguaje en la niñez  
por Ana Fabiola Medina Ramírez



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

Primera edición, 2023 (UANL)

---

Medina Ramírez, Ana Fabiola.

Bases para un taller de arte y juego: desarrollo del juego y del arte en la niñez / Ana Fabiola Medina Ramírez. Monterrey, Nuevo León, México: Universidad Autónoma de Nuevo León, 2022.

120 páginas : fotografías, dibujos y gráficas; 25x21 cm. (Colección: Especial).

ISBN: 978-607-27-1786-2

1. Juegos educativos – Estudio y enseñanza      2. Estrategias de aprendizaje

---

LCC: LB1029.G3 M43 2022

Dewey: 371.337

Santos Guzmán López  
Rector

Juan Paura García  
Secretario General

José Javier Villarreal  
Secretario de Extensión y Cultura

Antonio Ramos Revillas  
Director de Editorial Universitaria

© Universidad Autónoma de Nuevo León  
© Ana Fabiola Medina Ramírez

Padre Mier No. 909 poniente, esquina con Vallarta  
Centro, Monterrey, Nuevo León, México, C.P. 64000  
Teléfono: 818329 4111  
e-mail: [editorial.uanl@uanl.mx](mailto:editorial.uanl@uanl.mx)  
Página web: [editorialuniversitaria.uanl.mx](http://editorialuniversitaria.uanl.mx)

---

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra —incluido el diseño tipográfico y de portada—, sin el permiso por escrito del editor.  
Impreso en Monterrey, Nuevo León, México

---

Monterrey, Nuevo León, México.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



La  
**excelencia**  
por principio  
la **educación**  
como instrumento



CASA UNIVERSITARIA DEL LIBRO  
EDITORIAL UNIVERSITARIA UANL

A mis niños, Xavier y Daniel,  
con quienes siempre dibujo y juego.

A mis mentores: José Javier Villarreal  
y Ramón Cabrera Salort por su inspiración.

A niñas y niños de todas edades  
que han aceptado la invitación a jugar  
y crear en mis talleres.



# Índice

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| <b>Presentación.....</b> | <b>7</b> |
|--------------------------|----------|

## **Nociones Básicas**

|   |    |
|---|----|
| Definición de infancia.....                                       | 10 |
| Definición de niñez.....  | 11 |
| Desarrollo del lenguaje en la niñez.....                          | 14 |
| Desarrollo del juego.....   | 19 |
| Niveles del juego simbólico.....                                  | 21 |
| Niveles del proceso simbólico y del proceso de significación..... | 22 |
| Pensamiento sincrético y lenguaje.....                            | 24 |
| Un taller de arte y juego.....                                    | 27 |
| Elementos del juego.....  | 28 |
| ¿Cuál es el aporte del arte?.....                                 | 29 |
| En lucha constante contra el estereotipo.....                     | 30 |
| Metodologías lúdicas.....   | 31 |
| Diseño de actividades de arte y juego.....                        | 32 |
| Grupos multinivel.....  | 36 |

## **Taller de arte y juego**

|  |    |
|--|----|
| El proceso de significación.....                       | 40 |
| Análisis del juego y del proceso de significación..... | 42 |
| Las formas en las nubes.....                           | 44 |
| Gran garabato.....                                     | 46 |
| Cuéntame una pintura.....                              | 48 |

|   |     |
|---|-----|
| La audición.....                          | 50  |
| Escultura rompecabezas.....               | 52  |
| Canción-rompecabezas.....                 | 54  |
| Llueve.....                               | 56  |
| Cuento dibujo.....                        | 58  |
| Ojitos.....                               | 60  |
| Reciclado de cuentos.....                 | 62  |
| Collage 3D.....                           | 64  |
| Hormifagante.....                         | 66  |
| Pintura cubista.....                      | 69  |
| Cubo-cuento.....                          | 71  |
| Topo-cuento.....                          | 73  |
| Definicionario.....                       | 75  |
| Móvil semántico.....                      | 77  |
| Bicicleta.....                            | 79  |
| Aventura de ratones y libro acordeón..... | 81  |
| Libro-bicho.....                          | 83  |
| Libro-juguete.....                        | 85  |
| Abejitas polinizadoras.....               | 87  |
| El árbol.....                             | 89  |
| Juego de sombras.....                     | 91  |
| Historia secreta.....                     | 93  |
| Relato en ruta.....                       | 95  |
| Relato enredado.....                      | 97  |
| Manchas.....                              | 98  |
| Bestiario.....                            | 100 |

# Presentación

La inquietud de escribir este libro surge por el deseo de compartir con profesionistas cercanos a la niñez, recursos lúdico-didácticos que despierten habilidades expresivas proporcionando, además, las bases teóricas que los sustentan. En este texto reúno una serie de estrategias didácticas que he desarrollado a lo largo de 15 años de investigación de los procesos creativos en la niñez. Es importante subrayar que estas estrategias han sido vivenciadas en talleres de arte y juego, a menudo con grupos multinivel. Así mismo, han sido trabajadas en cursos dirigidos a grupos multidisciplinarios de profesionistas que las han incorporado a su práctica en sus respectivos espacios: consultorio, aula o taller. Esto ha permitido su observación y una profunda reflexión en torno a aspectos como la manera en que niñas y niños responden a la actividad, la facilidad o dificultad para su aplicación y sus posibles variantes. También ha facilitado entender la diversidad de resultados de acuerdo a las características de edad, contexto y espacio en el que se llevan a cabo. Estas reflexiones acompañan cada actividad para servir de guía y ayudar a incluirlas en el programa de trabajo o adaptarlas para cubrir objetivos específicos.

En la primera parte de este texto abordo los temas de reflexión que son sustento del taller. Inicio con la necesaria **definición de infancia** subrayando la importancia de utilizar este término adecuadamente diferenciado de **niñez**. Ambos, no sólo señalan dos momentos en la vida sino **maneras muy distintas de acercarse al mundo para construir experiencias**.

Como siguiente tema, expongo el desarrollo del lenguaje en la niñez, fundamentado en el trabajo experimental de Lev Vygotski. En este despliegue que va desde el gesto a la escritura, Vygotski da un lugar al dibujo por lo que entretejo planteamientos de autores como Víctor Lowenfeld, Rodha Kellogg, entre otros, así como observaciones propias, con el objetivo de articular la pertinencia de las actividades que propongo más adelante. La intención es ofrecer un modelo esquemático que muestre las dinámicas que se presentan entre lenguajes dado que este texto persigue fines prácticos.

Una propuesta central es el desarrollo de los niveles de juego simbólico. En éste se despliegan, a partir de las definiciones ofrecidas de infancia y niñez, facetas del juego que tienen como base teórica a Vigotsky, y que ofrecen puntos de observación desde el nivel de significación dado al objeto-juguete. En este mismo apartado, hay otros temas que me parece relevante revisar: Lenguaje y pensamiento sincrético, que abordaré desde la teoría de Henry Wallon, y el diseño de actividades lúdicas que muestra la estructura de las actividades incluidas en este material con la finalidad de facilitar su aplicación y ser guía para que el tallerista desarrolle las

propias. Se proporciona, también, el formato de una ficha de actividades como apoyo visual, aunque en mis cursos incentivo a la creación de instrumentos propios.

En la segunda parte de este libro, encontrarás las estrategias del taller organizadas de acuerdo al desarrollo del lenguaje en la niña y el niño. En cada una, dedico las líneas necesarias para explicar de qué manera participan en la adquisición de habilidades lingüísticas y de qué manera desarrollan la imaginación en la niñez.

Este taller de arte y juego es motivación de cientos de niñas y niños que han participado en mis talleres, así como de múltiples lecturas y experiencias. Además de los autores citados, se palpa la influencia de Gianni Rodari, Walter Benjamin, Lewis Carroll, Octavio Paz, Leonora Carrington, Vincent Van Gogh, Pablo Picasso, Joan Miró, Hans Christian Andersen, Gastón Bachelard, Isabel Cabanellas... a quienes trabajo saltando de uno a otro como sólo es posible siguiendo el juego creativo de la transdisciplina.

Fuentes de inspiración son, sin duda, mis mentores: José Javier Villarreal en las letras y Ramón Cabrera Salort en la educación por el arte a quienes agradezco su amistad y acompañamiento.



# **Nociones básicas**

## Definición de infancia

Es común que se defina infancia a partir de su etimología: del latín “infans” que significa “el que no habla”. Yo misma lo cito así en mis trabajos anteriores. Lo primero que deseo hacer notar es su forma en negativo. Define como lo que no se es. Teniendo esto como único apoyo, infancia aplicaría sólo para aquellos pequeños que no han aprendido a comunicarse por medio de la palabra hablada. Pero esta definición no arroja luz sobre cualidades que muestren lo que sí se es en la infancia. Para Giorgio Agamben<sup>1</sup>, la infancia coexiste con el lenguaje, esto quiere decir, que hay características palpables de la infancia que pueden seguir siendo observadas aún en la niñez y en otras etapas de la vida.

En lo que concierne a la expresión, es fundamental extender el concepto de lenguaje anterior al habla. Lo infantil dispone más del cuerpo para expresarse, incluye todas aquellas maneras pre-verbales que persisten en la comunicación humana a lo largo de la vida como el gesto del rostro, del cuerpo, los sonidos guturales y las emociones. Así, una idea puede ser externada en varios lenguajes a la vez, por lo que no todos los mensajes dejan su huella en un mismo medio. Posteriormente, la persistencia del rasgo infantil se mostrará en las representaciones gráficas —en el garabato, trazo o textura— como evocación directa de sensaciones que no siempre quedan claramente codificadas en el habla o la escritura. Esto es tan válido en el trazo infantil como en el del pintor más reconocido.

Lo infantil plantea también la acción como necesaria para que la experiencia suceda. Es una forma de acercarse al otro, con curiosidad y confianza. Implica una manera lúdica de interacción, donde las posibilidades se exploran con fascinación, con disposición de aprehender la sorpresa como quien atrapa un globo en pleno vuelo.

**Entiendo por infancia:**  
la etapa de la inmediatez en la vida humana cuya manera de explorar el mundo y aprehender sus cualidades es a través de los sentidos y cuya forma de responder a los estímulos es pre-verbal. Es una forma de acercarse a las cosas, no mediada por el signo, las cuales, así conocidas dejarán una inscripción (imagen) sensorial en la memoria.



<sup>1</sup> Agamben, G. (2007) Arte e Historia. Argentina. Adriana Hidalgo.

## Definición de niñez

En fecha reciente, asistí a una conferencia sobre la vida de **Leonora Carrington** dictada por una psicóloga y amiga querida. Disfrutaba de la presentación y anécdotas, así como de lo interesante del análisis cuando una de las proyecciones llamó por completo mi atención. La conferencista Martha Patricia la muestra como el dibujo infantil de Leonora.

Se trataba de la representación de un animal fantástico compuesto con partes de diversos animales. Este dibujo me regresó a las reflexiones de este texto, el cual estaba en proceso. El dibujo de la pequeña Leonora es muy similar al de tantas niñas y niños que han participado en mis talleres en una actividad en particular: **Hormigafante**, que consiste en crear un personaje nuevo a partir de la combinación de animales u objetos elegidos al azar. Entendí en ese momento que lo que estaba observando no era un dibujo infantil sino el dibujo de una niña. Entonces, por el destello de una epifanía, me di cuenta que, como muchos estudiosos, me había conformado con una definición de infancia sobreentendida e indiferenciada de niñez.



Sorprendentemente es difícil encontrar una definición del concepto de niño o niñez. Mis búsquedas me llevan a líneas simplistas que se conforman con determinarlo como el periodo desde el nacimiento y hasta la adolescencia. Otras establecen una distinción entre primera y segunda infancia, que corresponde a la edad escolar. Otros autores se inclinan por señalar rangos de edad: niñez temprana, de 3 a 6 años y niñez media de 6 a 11 años.

Siguiendo con la búsqueda de una definición reviso su etimología pues, como en el caso de infancia, pienso que ayudará a su comprensión. Pero tampoco parece haber muchas pistas del origen de la palabra "niño". Las pocas que hay nos regresan a la idea anterior: La raíz nin presente en el gallego menino era aplicado a niñas y niños que entraban desde muy

pequeños a la corte a servir de acompañantes a príncipes y princesas; pudiera también derivarse del italiano *ninus* o del bajo latín *ninnus* ya que la doble *nn* se transfiere al castellano como *ñ*.

Esta indefinición e indistinción entre infancia y niñez, revela vacíos en la conceptualización y, por tanto, en la comprensión de ambos periodos de la vida humana. Reconocerlo, provocó en mí la necesidad de buscar rasgos determinantes de estas etapas para construir un concepto operativo que guíe nuestra reflexión. Revisemos brevemente los aportes de la teoría de Jean Piaget (1896-1980)<sup>2</sup>, quien en la etapa de los 3 a los 7 años de edad señala el periodo pre-operacional, cuya característica es el pensamiento intuitivo y simbólico:

“Corresponde a la edad preescolar. El niño ya es capaz de utilizar el **lenguaje**, las **imágenes mentales** y otra clase de **símbolos** para referirse al mundo, que antes sólo había conocido directamente, actuando sobre él”.

Lo que paulatinamente lleva al periodo de las operaciones concretas, de 8 a 11 años:

“Surge la capacidad para manipular las imágenes mentales y otras formas de conocimiento simbólico. Recurriendo a operaciones mentales o acciones internas, el niño de 7 u 8 años es capaz de apreciar una situación no sólo desde su punto de vista sino también desde el punto de vista de una persona situada en otro lugar. Y puede pasar de una perspectiva a otra de la misma escena utilizando la operación denominada reversibilidad.”

Lo sustancial de esta aportación de **Piaget**, es que de sus afirmaciones deriva la educación formal abocada en la enseñanza de operaciones formales que es el siguiente periodo en su teoría evolutiva:

“El niño se torna capaz de ejecutar acciones mentales, sobre símbolos, tanto como sobre entidades físicas. Puede resolver ecuaciones, formular proposiciones y efectuar manipulaciones lógicas sobre conjunto de símbolos, por ejemplo combinándolos, contrastándolos o negándolos. Adquiere la capacidad de plantear y resolver problemas científicos que requieren la manipulación de variables pertinentes.”

---

<sup>2</sup> Piaget, J. (1991) Seis estudios de psicología. Barcelona. Labor.

Lev Vygotski (1896-1934)<sup>3</sup> coincide con **Piaget** en que éste es un periodo importante para el desarrollo de las facultades simbólicas. Este autor,

Abrazando el pensamiento de Vygotski, en este texto vamos a entender por niñez: la edad de la introducción a la mediación del signo y de apertura lúdica al lenguaje. Esto es: Niña y niño será entendido como el que juega con el signo. Por lo anterior, el cuento, el dibujo y el juego son espacios de experiencia privilegiados por la niñez.



dirige sus trabajo experimental a la comprensión de la adquisición del símbolo con miras a explicar el desarrollo de los procesos secundarios del pensamiento, dando especial valor a las acciones y actitudes naturales presentes en el juego. Esta revisión me llevó a considerar la naturaleza de la interacción entre el lenguaje y el juego como el rasgo distintivo que buscaba para definir niñez.

Mientras el infante usa el cuerpo y sus percepciones al jugar con el objeto para explorar sus cualidades físicas y así obtener **imágenes sensoriales**, el juego con el signo prepara las bases de un lenguaje que permitirá a la niñez estructurar

el mundo en **imágenes simbólicas**. El resultado de esta nueva facultad es la representación. Explicaré lo anterior a muy grandes rasgos puesto que lo revisaremos con detenimiento más adelante. Se trata de un **proceso de adquisición del símbolo** a través del **juego**. En la infancia, el juguete es el objeto que se explora para ser reconocido; después, las cosas podrán funcionar como suplentes, esto es, ser representantes de otras para hacer posible la simulación del juego: una botella envuelta en un trapo, por ejemplo, será un bebé para la niña que lo carga. Paulatinamente, la palabra y las imágenes mentales harán posible que la niña y el niño se apoyen menos en sustitutos físicos. La imaginación empezará a desplegarse en el espacio de juego y a sostenerse en el relato oral que más tarde podrá pasar al dibujo. La niña y el niño descubrirán así, las maravillas que pueden lograr con el nuevo súper poder de la imaginación creadora que hace de las cosas

La aventura de la escritura inicia en el primer instante de vida fuera del útero materno. La piel, erizada por el roce del aire, se vuelve susceptible de recibir la inscripción de la experiencia humana en un largo proceso en el que acontece el ser.

<sup>3</sup> Vygotski, L. (2000) Obras escogidas III. La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. Madrid. Visor.

comunes imagen poética.

Volviendo al animal fantástico de la pequeña Leonora, estaremos ahora de acuerdo que sólo puede ser el dibujo de una niña, primero porque ha requerido de la **representación simbólica**, esto es, usar trazos para presentar lo que no está, y segundo porque exhibe todo un proceso de transformación de los animales de su experiencia en uno inédito. A partir de su **imagen mental**, opera un mecanismo de análisis y descomposición de las partes significativas, las cuales selecciona y reconfigura, traduciéndolas en un lenguaje gráfico que finalmente muestra el dibujo de la proyección. Como podemos apreciar, la niña juega con mucha libertad con el símbolo y el lenguaje.

El juego es el pasadizo que se recorre en dos sentidos y que facilita el proceso de interiorización y estructuración de un mundo subjetivo. Así, la niñez es una etapa en la que persiste la infancia en tanto es necesaria la corporización y la manipulación y por lo que aún se debe hablar de aspectos infantiles en el juego, el dibujo y los primeros escritos. Idealmente un taller de arte y juego debe tener como objetivos insistir en la conservación de las formas infantiles de acercamiento al objeto, así como fomentar la aprehensión lúdica del símbolo.

## Desarrollo del lenguaje en la niñez

La experiencia como acontecer, es la motivación que lleva a comunicar necesidades más allá de lo esencial para subsistir y buscar una forma de estabilidad más reconfortante: la interacción con el otro. En las siguientes páginas, se hará visible la intrincada red en la que se tejen las diversas líneas del desarrollo relacionadas con la adquisición del lenguaje en la niñez. Esta red se suele simplificar al estudiar cada línea de manera aislada. Aquí, el interés es destacar la forma en que unas a otras se potencializan para dar como resultado la formación del individuo y la estructuración del sujeto.

Antes de exponer un modelo esquemático del desarrollo del lenguaje, reflexionaré sobre dos nociones básicas: La importancia del signo en la adquisición de los procesos superiores del pensamiento.

En sus investigaciones, Vygotski<sup>4</sup>, destaca la trascendencia del **signo** en la adquisición de los **procesos superiores del pensamiento** y señala su origen socio-histórico. Así, los procesos cognitivos superiores del ser humano son mediados, esto es, posibles gracias a la facultad humana de crear, pensar y comunicar a través del signo: verbal, escrito, matemático o gráfico, entre otros más. **Vygotski** incluye también el dibujo y el juego como **procesos externos del pensamiento** que facilitan a la niña y al niño la abstracción de sus objetos por apoyarse en la creación y manejo del signo.

---

<sup>4</sup> Vygotski, L. (2000) Obras escogidas III. Desarrollo del lenguaje oral. Madrid. Visor.

## Lenguaje.

Por **lenguaje** entendemos un **sistema de signos convencionales** que sirve de medio para la expresión humana. Cada lenguaje tiene sus propias reglas de codificación, pero es esencial que cumpla con tres características: generatividad, semantividad y desplazamiento. La **generatividad** es la capacidad del lenguaje de recombinarse para generar nuevas estructuras, es decir, es su facultad creativa; la **semantividad** implica que cada uno de los signos que conforman el sistema están relacionados a un elemento de la realidad, esta relación crea el significado; el **desplazamiento** permite que la realidad codificada se traslade y se comunique a través de gran diversidad de medios.

En este estudio revisaremos las líneas de desarrollo de los lenguajes<sup>5</sup> en la niñez y su interacción dinámica. Entender el lenguaje en su diversidad de formas y no solamente como habla, engloba otras modalidades expresivas tales como el dibujo y la escritura y permite distinguirlos para apreciar su interacción y su aporte en el desarrollo de la **subjectividad** en la niñez. Además, el que estos signos sean heredados y aprendidos implica una modelación cultural.

Para lograr lo anterior, tomaremos como base la **línea del desarrollo de la escritura** planteada por **Vygotski** ya que, según su concepción, "la historia del lenguaje escrito del niño está representada por una sola línea de desarrollo a pesar de sus interrupciones, metamorfosis y extinciones". Con ello se refiere a que, en el esfuerzo de la niñez de comunicar de forma escrita, depende de otras formas de representación que la soportan. Lo valioso de esta idea es que **Vygotski** coloca a la escritura como un acontecimiento más en una serie de eventos. En este ejercicio iremos entretejiendo las líneas de desarrollo de lenguajes como el habla y el dibujo para visibilizar la forma

en que unas a otras se potencian.

Para analizar el desarrollo del lenguaje desde el llanto a la escritura, consideremos que la capacidad inata para vincularse y la dependencia del bebé hace necesaria la interacción. En el primer mes de nacido el bebé reconoce el sonido de la voz y suele calmarse al escucharla, prefiriendo la voz de la madre a la de algún extraño. Es importante entender la trascendencia de que, en esta etapa inicial, es la madre



<sup>5</sup> Berko y Bernstein (2010) Desarrollo del Lenguaje. Madrid: Pearson.

quien da significación a todo gesto del bebé, incluyendo su llanto. Esta respuesta temprana deviene en el aprendizaje precoz de la satisfacción de necesidades a través del mismo. Como tales necesidades son diversas, el llanto se vuelve polifónico. La sonrisa es otro gesto del bebé que surge hacia los dos meses de edad como reflejo espontáneo a la voz. En unos meses más tarde, su gesto de demanda será más claro, lo que indica que empieza a formarse el individuo (esto es, se pone en marcha el proceso de separación de la madre). El bebé que extiende los brazos

Quien cumple la función materna es quien da significación a todo gesto del bebé.

para solicitar el ser cargado o para que le sea entregado su juguete, comunica su necesidad no sólo con la acción de los brazos sino con toda la expresión del rostro y el cuerpo. Hacia el sexto mes de vida el gesto se acompañará de **balbu-**

**ceos**, reacción vocal determinada por estímulos externos y emocionales. En el transcurso del primer año de vida, el gesto pasa a dar claridad a la intención de las **primeras palabras monosilábicas**.

En un momento del segundo año de edad, una habilidad más se integra al proceso: se trata del **garabateo**, inicio del dibujo, que exhibe aún muchas cualidades del gesto del brazo. Los primeros son movimientos sin control que dejan un rastro sobre el papel (etapa del garabato descontrolado), lo cual atrapa y estimula la mirada infantil. Cerca de los tres años, la maduración visomotriz permitirá el control paulatino del trazo en un **garabato** cada vez más **controlado** que empieza a experimentar distintos movimientos de la muñeca y los dedos en una serie de garabatos básicos<sup>6</sup>. En esta exploración, el infante logra fijar figuras simples en las que seguirá ejercitándose. En ese intento de proseguir en su trazo, aparecen gráficos como círculos, semicírculos, pequeñas líneas y cruces y combinaciones de ellas.

Entonces, la niña y el niño se inclinan por asignar un nombre a los **primeros trazos** denominados **ideográficos**. Así, tenemos que la palabra del niño, refuerza un dibujo pre-esquemático que aún no esboza características del objeto que dice representar. La palabra que nombra transforma el trazo en símbolo, un evento que da inicio al proceso de **impregnación simbólica**.

Cuando el infante alcanza cierta fluidez en su habla podemos considerar su entrada a la niñez.

En pocos meses estos trazos tomarán dos caminos distintos y evolucionarán ya sea en dibujos o en letras.

La siguiente etapa del dibujo se conoce como **esquemática**. Se trata de representaciones sintéticas que muestran el conocimiento y los afectos que la niña y el niño tienen de los objetos. Este conocimiento del objeto

---

<sup>6</sup> Kellogg, R. (1987). Análisis de la expresión plástica del preescolar. Colombia. Cincel Kapelusz.

también suele ser la base para el trazo de la palabra escrita, que inicialmente se presenta como imitación de la escritura del adulto pero que permanece muy cercana a ser una representación de las cualidades del objeto que nombran. Así "hormiga" se "escribirá" con un conjunto corto de líneas y círculos pequeños (grafías) y "elefante" con un conjunto de estos trazos más grandes. Si se elige un color para las palabras, es más probable que sea el correspondiente al objeto: como verde para hoja, rojo para manzana, etc.

En esta etapa, el dibujo acompaña y amplía el **relato** de una **incipiente escritura**. La línea del desarrollo de la escritura tiene sus inicios aquí. De acuerdo a **Vygotski**, los trazos destinados a evolucionar como escritura funcionarían primero como símbolos mnemotécnicos topográficos que sitúan en el espacio del papel una línea o un punto que recuerda la colocación del objeto al que se hace referencia. La nube se marca arriba con cualquier trazo y un carro abajo con otro rasgo similar.

A estos seguirán los **pictogramas** y posteriormente el trazo de las **primeras palabras** aprendidas en su conjunto. Tal es el caso del nombre propio y otras importantes como mamá, sin que se haya adquirido la capacidad para leerlas, de manera que la niña y el niño no suelen percatarse de omisiones o mal trazo de las letras. Hacia los seis años de edad (o aún a una edad más temprana), la educación formal concentrará todo su esfuerzo en perfeccionar la lecto-escritura. El dibujo deja de ser importante en la escena escolar.

Para nuestro estudio es relevante señalar que la facilidad con la que niñas y niños aceptan una invitación a dibujar, no permite valorar ese hacer de la hoja en blanco un espacio para la expresión gráfica (escritura o dibujo). Sin embargo, se trata de un proceso complejo, resultado del desarrollo de facultades motoras, cognitivas, psíquicas y sociales alcanzadas en la niñez. Otro factor que desestima el perfeccionamiento del dibujo como lenguaje gráfico, es la priorización de la escritura sobre otras formas expresivas.

A grandes rasgos, en el modelo siguiente podemos apreciar un entrelazamiento entre lenguajes distintos: el gesto, el habla, el dibujo y la escritura. Percibimos también la creación y manejo de símbolos que cada vez se vuelve más abstractos y complejos (Figura 1).

Es condición necesaria la adquisición del habla para que el dibujo emprenda su desarrollo hacia la representación.



# Modelo esquemático del desarrollo del lenguaje en la niñez

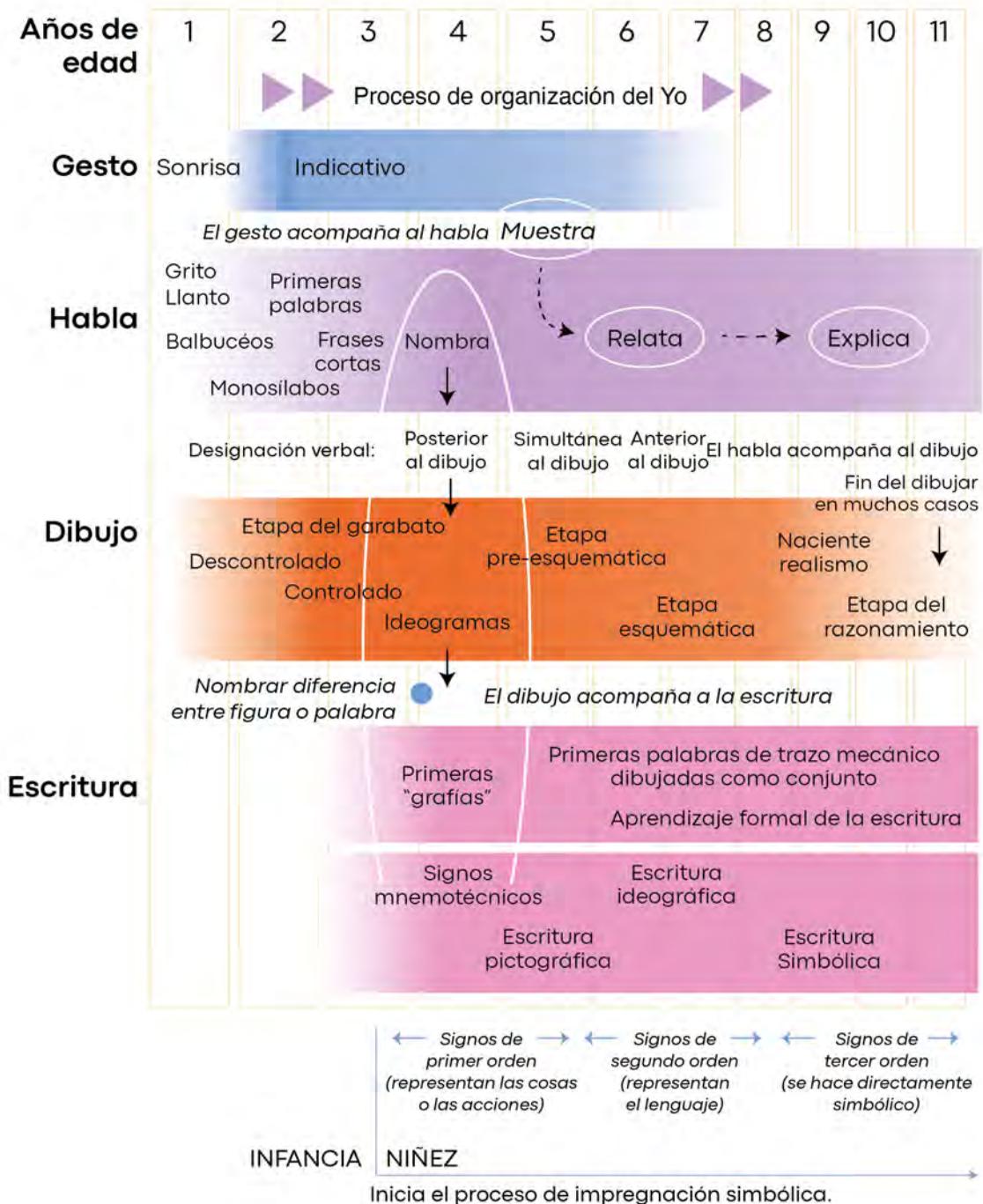


Figura 1. Modelo esquemático del desarrollo del lenguaje en la niñez. Las edades señaladas siempre serán aproximadas y para fines de estudio y no para evaluar a la niñez ya que su desarrollo integral responde a variables internas y externas.

## Desarrollo del juego

Podemos considerar que el jugar se inicia al manipular las cosas para reconocerlas. La plasticidad cerebral logra inscribir la manipulación reiterada como huella significativa. La primera acción corresponde al plano físico y favorece la madurez del aparato visomotor y de la percepción en general entre otras facultades. La segunda, en un nivel psíquico, facilita la aprehensión del objeto; su transformación en imagen mental y la creación de experiencias. Las primeras inscripciones de la experiencia son en el cuerpo. Yo me aventuraría a nombrarlo el espacio de la proto-escritura, la cual es, finalmente, fuente de toda expresión creativa.

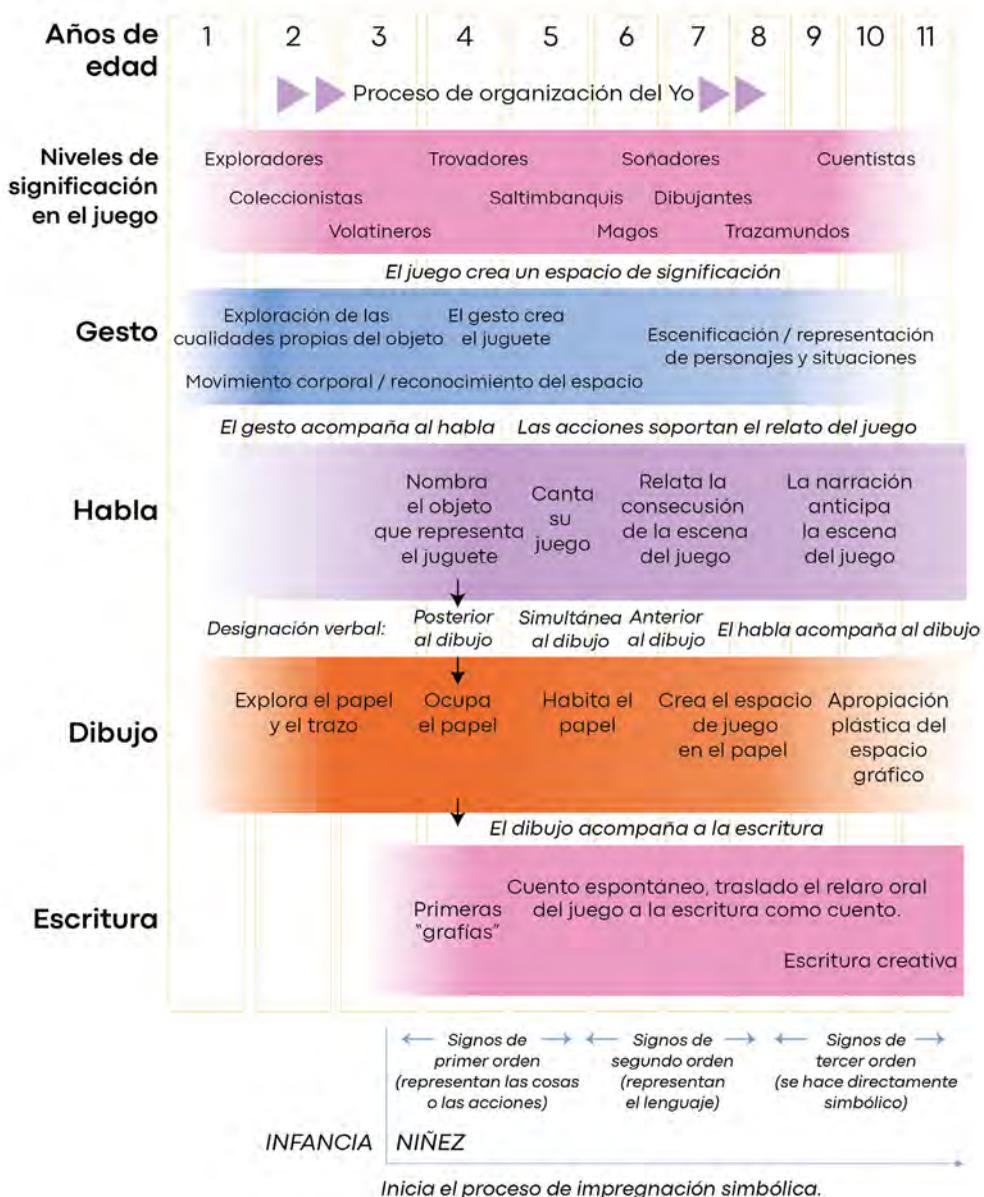
Tempranamente el bebé se acercará al símbolo al hacer de ciertas cosas el sustituto de sus objetos. Recordemos el ejemplo clásico de la frazada como sustituto de la madre que, como tal, adquiere las propiedades de calmarlo momentáneamente. Por supuesto, estamos hablando de una colección muy limitada de objetos. Antes de adquirir un carácter abstracto, el símbolo aparece en el espacio que rodea al bebé y lo reconocemos como juguete. En el juego, la expresión del cuerpo y el gesto se acomodan alrededor del juguete para imprimirle movimiento y significado, sobre todo en el momento pre-verbal del infante. El habla empezará por nombrar el juguete y más tarde auxiliará en la consecución del juego al relatar las acciones. Alrededor de los 3 años de edad, el habla egocéntrica domina la escena. Es la etapa previa a la abstracción del pensamiento en la cual, los infantes hablan para sí mismos. Un tiempo después, el "guion" podrá compartirse con los compañeros de juego aunque con ciertas dificultades para aceptar modificaciones. La madurez llevará a niñas y niños a comunicar y escuchar y a llegar a un acuerdo que haga posible el jugar juntos.

Un aspecto interesante y a menudo olvidado del juego, lo observamos en el área donde se juega. Si observamos con atención el recorrido del jugar, podemos valorarlo como escritura en el espacio. En ocasiones, este rastro queda plasmado en dibujos espontáneos realizados durante el juego que pueden estar acompañadas de relatos breves. A estos textos espontáneos los nombro cuento-dibujos porque requieren del apoyo del dibujo para comunicar su relato. **Vygotski** ha señalado que el gesto y el habla se organizan para la configuración del juego, logrando de esta forma la experiencia del signo necesaria para abrirse al entendimiento de la escritura. A partir de esto, sugiere que sería ideal que la enseñanza de la escritura se diera de manera natural en la niña y el niño, y no con la imposición con la que se imparte. Propone también, que no deberían desestimarse las transformaciones y extinciones de otras formas de lenguaje que se dan en el proceso de la adquisición de la escritura. En este caso está el gesto, que

queda relegado al grado que muchas personas al hablar, sólo se comunican sin el menor ademán o expresión del rostro. Lo mismo sucede con el juego y el dibujo que desaparecen de la vida de la niñez.

En las notas anteriores sobre el juego, podemos reconocer su participación transversal en el desarrollo de diversos lenguajes: el gesto, el habla, el dibujo y la escritura. En las siguientes líneas, mostraré de qué manera se articula el juego en nuestro modelo integral del desarrollo del lenguaje en la niñez.

## Modelo esquemático del desarrollo del juego en la niñez



## Niveles del juego simbólico

Siguiendo el trabajo de Vygotski experimental e integrando mi propia experiencia en talleres de arte y juego, propongo los **niveles del juego simbólico** para nuestros fines reflexivos y prácticos.

En cada uno de ellos señalo la conducta y el manejo del lenguaje observable en el juego y en las actividades creativas, subrayando qué es lo

“El juego simbólico infantil puede entenderse como un sistema de lenguaje muy complejo que, mediante gestos, informa y señala el significado de los diversos juguetes.”

que otorga la significación. Es importante no olvidar que no se trata de un desarrollo lineal, pues el juego en la niñez suele apropiarse de distintos espacios: el físico en la escenificación, la imaginación, el dibujo y el cuento y conservar en el fondo sus formas sensibles infantiles. De esta propuesta estructuro la

tabla de la siguiente página que identifica los niveles con una taxonomía que es mas bien una alusión a figuras con las cuales comparar el momento central del juego.

Las emociones, deseos y sensaciones pre-verbales de la experiencia infantil, hallan cabida en el juego simbólico, participando de la imagen significativa. Wallon<sup>8</sup> lo explica en el sentido que los juegos ofrecen situaciones para las demostraciones o naturaleza del afecto:

“Sustituyendo a su objeto verdadero, le dan la ocasión de manifestarse y expresarse”... “el juego conserva la significación de la libido que, a pesar de ser inconfesada, es apta para suscitar, diversificar y satisfacer las necesidades de una sensibilidad ávida de probarse y conocerse a sí misma”.

El juego permite a la niñez elaborar sus vivencias, transformarlas y mostrarlas como imagen en la escena del juego, del dibujo o del cuento. **Wallon** desarrolla sus ideas hasta llegar a una reflexión que aporta mucho a nuestro estudio:

“con la ficción se introduce en la vida mental el uso de simulacros, que constituyen la transición necesaria entre el indicio, todavía ligado a la cosa, y el símbolo, soporte de las combinaciones intelectuales puras. El juego, al ayudar al niño a franquear ese umbral, desempeña un papel importante en su evolución psíquica”.

---

<sup>7</sup> Vygotski, L. (2000) Obras escogidas III. La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. Madrid. Visor.

<sup>8</sup> Wallon, H. (2000) La evolución psicológica del niño. Barcelona: Crítica.

## Niveles del juego simbólico y del proceso de significación

Lo que nos muestra el esquema resultante (Figura 2) es que el juego simbólico no desaparece con la niñez sino que, con el dominio del símbolo está listo para trasladarse a otros planos, el de la **creatividad** y el **arte**. Planteado así, puede sentirse como un paso natural, sin embargo es algo que debe ser estimulado y aprendido, dado que el arte requiere de la enseñanza de técnicas expresivas y del dominio de un lenguaje complejo.

Figura 3. Modelo esquemático de los niveles simbólicos del juego en el desarrollo del lenguaje en la niñez.

| <b>Niñez / Infancia</b> |   |  |
|-------------------------|---|--|
|                         | <b>Observables</b>  | <b>La significación es otorgada por...</b>   |
| <b>Exploradores</b>     | Exploración de las cualidades físicas de las cosas. Sabor, textura, consistencia, movilidad, sonidos, etc.  | Plasticidad cerebral. La exploración reiterada crea una huella mnemotécnica en el cerebro (memoria).   |
| <b>Coleccionistas</b>   | El juguete no es sustituto de otro, sino que es la cosa misma. Oso de peluche, pelota, cubo, etc. Ejemplo, un oso de peluche amado tiene tanto valor como el perrito real de casa.  | Permanencia del objeto. Animismo. No hay diferenciación entre juguete y otros objetos, inclusive los animados (mascotas).  |
| <b>Volatineros</b>      | Juguete, signo-gesto. (Antes de los 4 años) Gracias a la manipulación de la cosa, todo puede ser todo.  | El significado lo da el gesto del niño.  |
| <b>Trovadores</b>       | Juguete, signo-palabra. (4 a 5 años) Se aceptan los juguetes como sustituto de ciertos objetos por una designación verbal convencional sin que haya relación entre la cosa y el objeto que sustituye. Ejemplo: un libro ubicado en la mesa será la guarida a la que corre el oso a esconderse, el cual puede ser a su vez indicado por un ovillo de hilo.   | Nombra. El significado se atribuye a la cosa por el gesto que apoya la designación verbal y el relato egocéntrico del juego y en ocasiones por el lugar que se le asigna en el espacio de juego.   |
| <b>Saltimbanquis</b>    | Juguete, acción, imagen mental. El juguete deben cumplir con ciertas características funcionales del objeto que sustituye, de manera que permita la realización del gesto representativo. Ejemplo: Una caja puede funcionar como barco si permite al niño meterse dentro y fingir que navega. Un envase de refresco envuelto en telas puede ser el juguete que sustituye a un bebé si permite a la niña arrullarlo. | En este nivel la significación está soportada aún por el gesto, la designación oral y el relato, la diferencia es que el juguete debe corresponder a una imagen mental del objeto, formada en el niño y la niña que recuerdan las características más destacables. |

|                      |   |   |
|----------------------|---|---|
| <b>Magos</b>         | Juguete + imaginación. El desarrollo del pensamiento infantil faculta el manejo de imágenes mentales que cada vez requieren menos apoyo del objeto físico para aparecer en escena. Ejemplo: Un palo usado como espada de juguete en la mano de un niño evoca al dragón que enfrenta en su fantasía. Sucede también la apropiación del espacio a través de la metáfora.  | La significación continúa otorgándola el gesto y el relato del niño pero su despliegue se da a partir de un juguete que lo evoca indirectamente.  |
| <b>Fantaseadores</b> | Juego simbólico, fantasía. La niña y el niño se han apropiado de la fantasía. Las escenas de juego se llevan a cabo en un plano totalmente imaginado, sin apoyo del gesto ni el relato. Permanece invisible a la observación del otro.  | La significación la da el juego de las imágenes mentales y sus deseos.  |
| <b>Dibujugantes</b>  | Dibujos-juguete. Ya ocupado el espacio del papel, los esquemas mentales pueden considerarse juguetes en tanto que son representaciones del objeto. Son dibujos producto de la experiencia infantil y dan información del conocimiento y afecto. Los esquemas mentales exitosos sintetizan las cualidades del objeto destacando las más esenciales. Esta nueva habilidad de plasmar los esquemas mentales en distintos soportes, sumada a otras, facilitará la creación de juguetes al recortarlos para manipularlos como tales. | La significación la da el trazo y las características de la representación, así como el lugar que ocupa en el espacio del papel y la relación que establece con otros esquemas mentales. Vygotski los considera símbolos de primer orden en tanto que son representación directa de las cosas.  |
| <b>Trazamundos</b>   | Los nexos que se establecen entre los esquemas mentales, crean un relato visual, un mundo inicialmente apoyado por el relato oral de la niña o el niño. Se puede observar también la presencia de imágenes integradas por la fantasía a escenas familiares.   | La significación la dan las relaciones entre esquemas y el relato oral. El juego simbólico gráfico pasa por un proceso que va desde la mera descripción de la escena hasta la incorporación de elementos de otras experiencias y proponer escenas nuevas.   |
| <b>Escribujantes</b> | Escritura - dibujo. A medida que se aprende a escribir, se incorpora al juego simbólico del dibujo, las primeras palabras. Los temas de este relato escribujado se observarán transitar de la vivencia inmediata a la integración de experiencias posibles.   | El significado de la palabra escrita la da las cualidades de su trazo y el dibujo que la acompaña. Poco a poco tendrán una participación equitativa en la significación.  |
| <b>Cuentistas</b>    | Cuento escrito. Se observará un proceso en el manejo simbólico, iniciando por la descripción de acciones hasta lograr incluir reflexiones y metáforas más profundas. En la niñez, el cuento debe ser considerado un juego simbólico pues dispone de las cualidades formativas del juego con las reglas y posibilidades del texto escrito. Además, la escritura del cuento da la posibilidad de ser autor de un relato que hay que aprender a llevar hasta un buen fin.  | La palabra escrita es inicialmente la transcripción del relato oral, por lo que adquiere la calidad de un símbolo de segundo orden en tanto que representa el habla. Llegará el momento en que la escritura se transforme en una habilidad tan natural como el habla, entonces pasará a representar directamente al objeto para ser considerada un símbolo de primer orden. |

## Pensamiento sincrético y lenguaje

Por **sincretismo** debemos entender la forma de concebir el mundo en la infancia que es consecuencia del estado de no diferenciación del yo. Se caracteriza por una fusión entre las percepciones, los actos y el pensamiento que da como resultado una articulación confusa de la imagen en sus representaciones. Es un pensamiento primario estructurado a partir del egocentrismo que privilegia y prolonga al yo y sus deseos.

Wallon<sup>9</sup> Explica el pensamiento sincrético como “una especie de compromiso, a diferentes niveles, entre la representación (del mundo) que se busca y la complejidad cambiante de la experiencia”. Para este autor, la experiencia inmediata determina la expresión infantil, donde el cuerpo es el único espacio —contemplado en sus dimensiones y destrezas físicas y en su desarrollo mental y emotivo— para reconocer y elaborar los datos obtenidos de la interacción con el mundo. El proceso de representación implica un reconocimiento de esa experiencia del mundo además de una disociación de ésta con el sí mismo. Es decir, para representar un mundo hay que reconocer que lo hay. De forma más sencilla: para decir “mamá” hay que entenderla como alguien diferente a sí mismo, otra persona, separada y distinta. Ese reconocer al otro implica reconocerse a sí mismo como otro. Este proceso parte de la necesidad de comunicación que en el infante se origina en el gesto. Debido a la preponderancia del aparato motor sobre el aparato conceptual, la idea -el pensar- requiere de la motricidad para formarse y mantenerse. Esto lo hemos revisado con detenimiento en el tema del juego. A esta forma de exteriorización (motriz o verbal) se le conoce como acción expresiva y constituye lo que se denomina el **aparato de proyección**.

Por su parte, Vygotsky<sup>10</sup> describe el sincretismo como “el resultado de una tendencia a compensar con una superabundancia de conexiones subjetivas, la insuficiencia de las relaciones objetivas bien aprendidas y a confundir esos vínculos subjetivos con enlaces reales de las cosas.” Para **Vygotsky**, se trata de la primera fase de la **creación del concepto**, puesto que el concepto depende de categorizar las cosas, y se puede observar fácilmente en las agrupaciones sincréticas, que realiza el infante y que más bien son constelaciones. Por ejemplo: la constelación “mis juguetes”,

“El pensamiento sincrético es una especie de compromiso, a diferentes niveles, entre la representación del mundo que se busca y la complejidad cambiante de la experiencia”

---

<sup>9</sup> Wallon, H. (2000) La evolución psicológica del niño. Barcelona: Crítica.

<sup>10</sup> Vygotski, L. (2000) Obras escogidas III. La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. Madrid. Visor.

dado su egocentrismo, estaría conformada por todo objeto que esté en su campo visual y que desee, le pertenezca o no. Esta tendencia infantil a categorizar subjetivamente es percibida como "fallas" en su forma de pensar. Esa misma no diferenciación de sí con respecto al otro, puede hacerle sentir que un suceso que presenció o que tan sólo escuchó de otro niño le pertenece y lo relate con mucha seguridad, como sucedido a él mismo. Así es como, en ocasiones, da la impresión que el niño pequeño miente al relatar sus historias. El pensamiento sincrético también es causa de que el miedo a algo se traslade a otros objetos cuya única relación es su presencia en la escena traumática.

Sin duda es un tema muy interesante que tiene muchos aspectos que nos ayudan a comprender esta etapa de transición hacia la niñez y que puede estudiarse con profundidad en los autores citados. En este espacio nos interesa por su pertinencia en el desarrollo del lenguaje que consiste en la relación existente entre el pensamiento sincrético y la **representación**, de manera que retomemos el camino.

Voy a ilustrar el proceso del conocer el mundo y de su representación con algunos ejemplos sencillos: Todo recién nacido experimenta una serie de eventos que dan como resultado la separación de la madre (individuación) a quien se vive, inicialmente, como parte de sí mismo debido al estado de no organización del yo. Se trata de la paulatina toma de conciencia del otro, que depende mucho de la maduración de las percepciones pero sobre todo, de la experiencia. La frustración de la satisfacción de la necesidad, la presencia o la ausencia, son acontecimientos que van formando al individuo. Pensemos en una bebé de casi un año de edad: Isabela. A ella se le ha regalado un oso de peluche. Un oso cuya experiencia al tacto es suavcito y que pronto adquirirá aromas particulares que la bebé aprenderá a reconocer dentro de la constelación formada por "las cosas de su cuna". Un día el oso no está en la cuna pero alcanza a percibirlo en la mecedora. Lo solicita con el gesto del rostro y los brazos. ¡Ah! Quieres a tu oso. Isabela balbucea algo parecido a "Oto". Su mamá afirma repitiendo claramente "Toto". Desde ese momento será el nombre dado al oso. Este nombre es el logro de una representación que en la imaginación de Isabela quedará impregnada con todas las cualidades de su oso de peluche: suavidad, aroma, color, peso, tamaño, etc. Todo esto conformará la imagen particular para "Toto".

La representación, afirma **Wallon**, es **delimitación** y **estabilización**, distingue, divide e inmoviliza al objeto. Pero es una **representación primaria** incapaz de variar con la experiencia. Esto significa que si, por ejemplo, a Toto se llevara a la lavadora, Isabela se negará a reconocerlo como Toto. Pero también el hecho de que Toto esté en la cuna o en la mecedora o que no se encuentre en el campo visual y que entonces haya necesidad de solicitarlo con el nombre que se le dio, logra hacerlo un objeto individual. Así, cada cosa del mundo se delimita a partir del lenguaje.

Dos o tres años más tarde, Toto, aparecerá en los dibujos. Su representación podrá incluir otras cualidades, como el **color** y la **textura**. Isabela quizá invente una canción para su oso, que acostumbre a cantar aún sin llevarlo consigo. Cuando **Wallon** afirma que el sincretismo es una actitud completa ante las cosas, hace referencia a esa respuesta de la infancia expresada a través del movimiento corporal, el gesto y el habla.

La calidad de la **representación** depende de la intensidad de la experiencia. Como ejemplo citaré a Iván de 4 años de edad. Él participa en uno de mis talleres de libro objeto. En esta ocasión la actividad consiste en realizar un libro-juguete. Él comparte con su padre la afición por los trenes, así que su elección se inclina por un libro-tren. Yo le ayudo a realizar pequeñas libretitas engarzadas entre sí con chinchetas a modo de vagones, pero él se encarga de dibujar la locomotora. El resultado me sorprende. Su experiencia con las locomotoras queda claramente expresada en una figura construida con todas sus partes las cuales, además de que fueron dibujadas, recortadas y pegadas en su sitio de manera individual, el niño es capaz de nombrar. Yo no lo hubiera hecho mejor.

Por tratarse de una fase del **proceso de individuación**, el sincretismo es una forma de expresar en donde la representación del objeto no está plenamente diferenciada del sí mismo. Esto implica que las proyecciones subjetivas modifican la representación de tal manera que puede percibirse la carga sensible que lo envuelve. Isabela podrá dibujar a su oso Toto más grande que a su hermano, por ejemplo, puesto que para ella es más importante o siente que lo quiere más. Esto significa que la percepción del mundo y la expresión infantil, están impregnadas por sus emociones, por lo que la representación no alcanza a desligarse del objeto. Este fenómeno se observará en formas representativas como el dibujo y se conserva aún en signos más convencionales como la palabra escrita. Esta indiferenciación engloba también la forma expresiva en sí, esto es, la niña y el niño no alcanzan a expresar una idea a través de un solo lenguaje, sino que hacen uso de todas las maneras que tienen para comunicarla.

La representación de la imagen en la niñez transita a través de varios lenguajes en un amalgama emotivo de gestos (caras, actuación, juego, baile), oralidad (sonidos, palabras, canciones), dibujos (garabatos, figuras, colores) y palabra escrita (garabatos, letras, nombres, palabras, cuentos). Algo importante para tener en cuenta.

El sincretismo infantil también consiste en esta facultad de apoyarse en lenguajes distintos para representar con mayor claridad una misma imagen. Toda manera de representar participa en una construcción mental más completa del objeto a la vez que en una diferenciación más plena del individuo.

La calidad de la representación depende de la intensidad de la experiencia.

## Un taller de arte y juego

Taller de arte y juego es sin duda un título atractivo. Pero lo importante es que nuestra propuesta se enriquezca realmente del aporte de ambas actividades para la formación de la niñez. Empecemos por el juego sobre el cual hemos reflexionado en los temas anteriores.

¿Cuál es el aporte del juego en nuestro taller?

El juego será base de la metodología.

**En su carácter de infancia:** Significa que se debe facilitar la exploración para el reconocimiento de las cualidades físicas de los materiales con los que se trabajará. El comportamiento de éstos, transformaciones, etc. Significa también incluir lo **pre-verbal** a las actividades, permitir y provocar el movimiento del cuerpo y sus sensaciones en las actividades programadas, el gesto, así como la expresión de las emociones.

En el juego, los participantes se ajustan voluntariamente a reglas para lograr los objetivos. La actividad se goza: Lo que más se disfruta del juego es jugarlo, por tanto, en un taller de arte y juego se debe dar más valor al **proceso** que al resultado por lo que no es necesario terminar con una cosa para llevar a casa sino disfrutar y aprender de la experiencia.

**En su carácter de niñez:** Se trata de posibilitar el juego con el símbolo, a través del proceso de significación, desde su contacto más directo con

En el juego, todas las acciones se organizan bajo una finalidad clara.

las cosas. Este **proceso de significación** debe ser sustentado por el material, las acciones y el relato, hasta lograr la manipulación abstracta -mental- de las ideas y su representación. Se trata de desarrollar los procesos superiores del pensamiento alentando una **imaginación creadora** al fomen-

tar la fantasía y la **metáfora**. De esta manera, facilitaremos las proyecciones de la niña y el niño en pro de la estructuración y crecimiento del yo.

Consideremos que:

- El juego transforma aspectos del mundo y los vuelve manipulables para la exploración de la niña y el niño.
- El juego es acción e imaginación.
- Acerca una parte del mundo a la experiencia.
- En el juego se aprende a crear y a ser imagen, en tanto es posible involucrarse y ser eso que se dibuja, se pinta, se baila, se canta.
- La mejor parte del juego es jugar.
- El juego es un espacio para el encuentro con el otro, de manera que un taller de arte y juego debe incluir en su programa un mayor número de actividades colaborativas y grupales que fomenten el intercambio de experiencias, el respeto y la empatía hacia la expresión del otro.

## Elementos del juego

Todo juego tiene elementos básicos en su estructura. Es importante que los reconozcas para que los consideres en la creación de tus actividades. La siguiente tabla los describe brevemente. Mientras lees, piensa en cualquiera de los juegos que jugabas en tu niñez para que los identifiques.

|                   | Descripción  | Función  |
|-------------------|--|--|
| <b>Espacio</b>    | El plano físico o imaginario donde se realizarán las acciones del juego.   | Delimita el área de desplazamiento y determina la manera de ser recorrido.   |
| <b>Tiempo</b>     | Delimitado claramente por dos señales: una que marca el inicio ("Había una vez...") y el fin (¡Una dos tres por mí!).  | Indica cuando inicia la acción válida en el juego y en su ficción y cuándo termina y se deja de jugar.   |
| <b>Reglas</b>     | Determinan las acciones del juego, sus momentos, la finalidad y muchos de sus detalles.<br>Las reglas del juego se obtienen del modelo de la realidad que origina su representación. | El juego modeliza el comportamiento de la niña y el niño. El juego disciplina. Pretender ser otro en el juego, permite a la niña y al niño explorar la experiencia, poner a prueba sus habilidades y conocimientos así como sus emociones. |
| <b>Ficción</b>    | Es la fantasía del juego, su representación.   | Contextualiza el juego, le da significación a las representaciones, los movimientos o al relato.   |
| <b>Movimiento</b> | Determina las acciones del juego, sus momentos, desarrollo y muchos de sus detalles.   | El juego modeliza el comportamiento de la niña y el niño. El juego disciplina.   |
| <b>Gozo</b>       | El factor de gratificación y disfrute por realizar la acción, por participar en el desarrollo del juego.   | En el juego, el mayor disfrute está en participar en su evolución, en el proceso.  |

## ¿Cuál es el aporte del arte? ¿Qué es el arte?

Definir **arte** resulta complicado puesto que abarca una serie de fenómenos diversos y que han experimentado grandes transformaciones a lo largo del desarrollo cultural de la humanidad. Me inclino por una definición sencilla: Arte es la expresión sensible de la experiencia humana.

Esta línea muestra, para mí, la esencia del arte: **Expresar** es una acción que requiere la transformación de la experiencia (**imagen**) en un sistema simbólico (**lenguaje**). Esta transformación es necesariamente una materialización de la imagen, una representación. Lo expresado es aquello que puede ser percibido por el otro, de manera que debe ser hablado, cantado, bailado, musicalizado, dibujado, pintado, escrito, etc.

Lo **sensible** es lo que puede ser **perceptible** por los sentidos, pero debido al doble significado de sensible, esta afirmación implica que también es lo **emotivo**. Y lo que a nuestra percepción provoca una emoción es la **belleza**, la cual, entendida en un sentido amplio puede traducirse a una armonía (a veces **disonante**) de elementos materiales y simbólicos organizados en una imagen. En arte, esta acción es una **operación poética**.

La expresión artística de la experiencia abre a la niñez a la posibilidad de **codificar** su propio yo en diversos lenguajes y experimentar la otredad. Arte es transformar la experiencia en una forma bella. En poesía.

En la creación artística todos los elementos adquieren una **carga simbólica**, esto es, se vuelven significativos. El rojo de un vestido pasará de ser una cualidad del objeto, a un estado de ánimo, por ejemplo. En el arte cada detalle y su totalidad crean diferentes **sistemas de relaciones** y como resultado adquieren a la vez más de un **significado**. Cada giro (cambio en la disposición de los elementos) en la composición resignifica la imagen.

Un taller de arte debe facilitar la expresión poética de la experiencia humana. Esto significa que se debe partir de la experiencia de la niña y el niño, animarle a tomar como motivo de expresión su propio mundo y enriquecerlo con experiencias nuevas. Por otro lado, un taller de arte necesariamente es un acercamiento a técnicas artísticas considerando que lo importante es el proceso creativo. Cada vez que se introduzca un material al taller, deben realizarse ejercicios de exploración para conocer sus posibilidades.

Un taller de arte desarrolla habilidades del pensamiento en tanto el participante debe visualizar la imagen de lo que quiere lograr, anticipar el proceso, elegir lo necesario del material, haciendo cálculos de cantidades, dimensiones, etc. A veces no es fácil lograr que algo se pegue o se sostenga, o la figura necesita correcciones, entonces la concentración, la persistencia, el ensayo y error se ponen a prueba.

En el jugar participan dinámicamente todos los lenguajes de que es

capaz la niñez, por lo que recomiendo que las actividades diseñadas mantengan un carácter interdisciplinario. Que provoquen, por ejemplo: el dibujo y el cuento, el movimiento y el trazo: escribujar, pinbailar, musipintar, escridanzar, etc.

## En lucha constante contra el estereotipo

El **estereotipo** es una estructura mental fija que se expresan repetitivamente sin cambios. Podemos reconocerlo en el dibujo, pues se trata de una prolongación de la etapa esquemática con formas pobres y convencionales, repetición de las figuras bidimensionales, insistencia del trazo del contorno y uso plano del color. Pueden ser dibujos propios o aprendidos que ya no evolucionan; copias de personajes de cómics o televisión; o signos de uso común utilizados para la comunicación inmediata: caritas felices, corazones, pájaro logrado con dos curvas simples, etc. El estereotipo también se da en el habla, en la insistencia de frases hechas, en metáforas desgastadas, lugares comunes o en el vocabulario de moda de los adolescentes.

El problema del estereotipo es que se trata de un **signo** que no permite la expresión individual, como sucede con el **símbolo**, coartando el desarrollo de la creatividad. Vacía de significado las producciones de la niña y el niño. Puede darse en cualquier momento de la niñez por diversas razones que ya he abordado en otro espacio. Lo que aquí interesa es señalar que enfrentamos una lucha en la que debemos sumar esfuerzos. Se trata de acciones que incentiven la creación original, como privilegiar las libretas en blanco para el dibujo libre sobre los cuadernos para colorear. Insistir en el trazo de figuras propias y desalentar el uso de caritas felices y otros emojis.

Este taller de arte y juego tiene esencialmente esta finalidad, sin embargo, es muy probable el encuentro del tallerista con este invitado indeseado. ¿Qué hacer en este caso? La estrategia que propone Victor Lowenfeld<sup>11</sup>

El estereotipo estorba a la creatividad, es fácil descubrirlo en los dibujos pero también esta en la escritura y el habla.



<sup>11</sup> Lowenfeld, Viktor. (1961) Desarrollo de la capacidad creadora, Buenos Aires, Kapelusz.

es muy valiosa: “Ampliar el **campo de experiencia** de la niña y el niño”. Esto es, ayudarle a completar la imagen a través de una serie de preguntas sugerentes: ¿Dónde se encuentra la figura? ¿Qué más puedes dibujar en ese espacio? ¿Qué acción está realizando? Cuéntame y dibuja lo que sucede.

Como puedes darte cuenta, el apoyo verbal es muy valioso. Esta reflexión me permite tocar, apenas tocar, un tema imprescindible: la inclusión de cuentos e historias en nuestro taller de arte y juego que es una oportunidad maravillosa para ampliar el vocabulario y nos provee de imágenes nuevas. La literatura dirigida a nuestra niñez permite disfrutar de experiencias nuevas que difícilmente se vivenciarán de otra manera.

## Metodologías lúdicas

Si nuestra intención es diseñar un taller utilizando la didáctica del juego, lo central es entender de forma dinámica los conceptos involucrados.

En una estructura conformada como: metodologías lúdicas y arte, entendemos por **metodologías** los modos de proceder en la acción, es decir, se tratará de una serie de acciones (o sus posibilidades) estructuradas en su paso a paso. Lo **lúdico** implica la necesidad de dejar (a cada paso) un **espacio abierto** para el juego, no saturado de instrucciones. Para cumplir con esta condición, nuestro diseño debe asegurar un espacio de libertad al movimiento del participante, a su creatividad. Se trata de abrir en el espacio un vacío para la respuesta propia, única e imprevisible de la niña y el niño.

Este espacio para la sorpresa, la variabilidad, la creatividad y el placer es la cualidad más relevante de toda metodología denominada lúdica. Aún más, este espacio abierto, vacío, se hace necesario para el desarrollo de un proceso vital en la niñez: el **proceso de subjetivación**.

El proceso de subjetivación es aquél donde se forma el sujeto único e independiente. Así, cuando aseguramos un espacio vacío, que espera ser llenado con la respuesta de la niña y el niño, abrimos la posibilidad para que ellos se construyan como sujetos.

¿De qué será lleno este espacio? La respuesta es: de imágenes en gesto, palabra, juego, dibujo, escritura, danza... lenguajes del arte. La niña y el niño ocuparán el espacio con sus **representaciones** y, al tener la oportunidad de expresarse, transformarán la actividad de arte juego en espacio de **experiencia estética**.

Si la conclusión de la actividad diseñada a partir de una metodología lúdica es la respuesta subjetiva de la niña y el niño, esto implica reconocer que el aprendizaje es, finalmente, una experiencia individual.

## Diseño de actividades de arte y juego

Lo esencial en una actividad de arte y juego es facilitar el desarrollo de la **imaginación creadora** explorando la propia capacidad para construir significados diversos a partir de acciones sobre los materiales plásticos.

En los talleres que comparto con profesionistas cercanos a la niñez, insisto en la importancia de generar instrumentos propios que les apoyen en su práctica profesional de acuerdo a sus particularidades. Por lo tanto, considera la siguiente **Ficha de diseño de actividades de arte y juego** que propongo como una base que debes adecuar para tus objetivos.

### Título

El título de la actividad es importante. De la misma manera que todos los juegos tienen un nombre por el que los reconocemos, debes inventar uno para tu actividad con estas características:

- **Significativo.** Que tenga relación con la finalidad u objetivos que persigue. Que esté dentro del campo de experiencia de la niña y el niño y que lo amplíe. Esto es, que haga referencia a algo conocido y que introduzca algo nuevo.
- **Creativo.** No uses lugares comunes o formas de nombrar ya muy usadas como es el caso de los juegos tradicionales. Si lo haces, trata de introducir un juego de palabras extraño y hasta transgresor.
- **Divertido.** Que sorprenda y hasta se escuche gracioso.

Asegúrate que el o los participantes se enteren de cómo se llama la actividad para que puedan hacer la referencia en un futuro o pedir que se vuelva a realizar.

### Autor del recurso didáctico

Todas las cosas tienen su autor. Si el diseño es creatividad tuya, es justo que lleve tu nombre. Hay autores que han publicado libros con el compendio de sus recursos didácticos. Es también tu posibilidad. Una actividad lúdica genera conocimiento y compartirlo es parte de nuestro quehacer. Si es útil para ti y para otros es importante que lleve el registro de dónde se genera. Si la actividad pertenece a otro autor, debes indicarlo.

## Referencias

Este espacio es para documentar la referencia bibliográfica u otras fuentes de donde se deriva tu actividad. Es útil para la investigación y la generación de otros documentos o actividades.

## Finalidad

Las actividades se diseñan con una finalidad. Indica con qué interés haz creado la actividad en los términos que correspondan a tu espacio o disciplina:

- Competencias o habilidades que desarrolla.
- Objetivos del programa educativo que cumple.
- Condiciones terapéuticas que te ayuda a trabajar.
- Técnicas artísticas que se dominarán, etc.

## Dirigido a

En este espacio es importante declarar a quién va dirigido:

- Edad
- Nivel escolar
- Género
- Otras particularidades de los participantes
- Individual o grupal

## Materiales y preparación

Conocer de antemano los materiales que utilizarás en la actividad te ayudará a estar preparado o solicitarlos con tiempo a los participantes. Sugiero la utilización de recursos reciclados, de bajo costo y fácil de conseguir o de sustituir. Suma a estos requisitos que sean amigables con el medio ambiente, por ejemplo: tratemos de no utilizar unicele. El aprendizaje y la diversión no debe tener el impedimento de precios altos ni dañar el ambiente.

Precisa puntualmente materiales tangibles e intangibles:

Ejemplo de materiales **tangibles**: papelería, vestuario, fotografías, equipo de música.

Ejemplo de materiales **intangibles**: iluminación, ambientación en general. Melodías, textos, proyecciones.

Es importante señalar si el material debe prepararse de alguna manera previo a la actividad.

## **Espacio de juego**

Determina el espacio más adecuado para el desarrollo de tu actividad. Detecta los espacios alternativos con los que puedes contar para salir del área acostumbrada, esto estimula la expectativa y hace salir de su área de confort a quien no quiere moverse. El salón de clases, el taller o el consultorio puede vivenciarse como distinto con sólo disponer el mobiliario de otra manera.

## **Tiempo**

Señala el tiempo estimado de duración de la actividad en minutos. Toda actividad debe tener un **principio**, un **desarrollo** y un **final** observable en acciones o productos. Los participantes deben reconocerlo con facilidad. Nada es más aburrido que una actividad a la que no se le ve un fin, por muy divertida que haya sido. De igual manera, no utilices la actividad simplemente para llenar tiempos muertos dentro de tu práctica. Si no hay tiempo suficiente para alcanzar a completarla, es mejor que no la apliques. Alcanzar las metas debe generar una sensación de satisfacción a todos los participantes.

## **Instrucciones**

Las instrucciones son una **provocación**, deben ser las mínimas necesarias para que quede entendido el proceso y que dejen espacio para la **libertad creativa**. Equivale a las **reglas del juego**. Redacta claramente el desarrollo y seguimiento de la actividad de manera que cualquier persona, al leerlas, pueda replicarla. Señala paso a paso el proceso de su desarrollo pero permitiendo espacio para la creatividad. Recuerda que no se trata de realizar trabajos manuales, con resultados idénticos, sino que los productos dependen de la expresión y habilidades de los alumnos. Utiliza un **vocabulario adecuado** y significativo, esto es, debes incluir los **conceptos** que quieres trabajar en la actividad para que los participantes se vayan familiarizando con ellos. Si tu actividad está basada en algún juego tradicional puedes

mencionarlo. Si es suficientemente conocido y los participantes ya lo han jugado, entonces sabrán de antemano las reglas del juego y sólo tendrás que hacer énfasis en la innovación que introduces. Señala la acción que marca el principio, el desarrollo y el final.

### **Acciones esperadas**

Señala la forma esperada de participación sin que esto se convierta en una regla rígida. Puede ser indicada como **posibilidades de actuación** y el **espacio de movimiento** para la creatividad que tienen los participantes. Debes estar **abierto a la sorpresa**, esto genera nuevos conocimientos y abre la oportunidad de desarrollar nuevas actividades.

### **Reflexión**

Llenar este espacio es muy importante. Al final de cada actividad debes detenerte a revisar tus notas y valorar si la actividad tuvo éxito o no. Siempre he pensado que esa sensación de malestar generada porque la actividad no resultó como se esperaba, significa que realmente te interesa alcanzar el aprendizaje del grupo. La reflexión genera conocimientos.

### **Variantes**

Tus notas y reflexiones permitirán que desarrolles variaciones de la actividad. En ocasiones los mismos participantes pueden sugerirlas. Debes anotar todas las que se te ocurran como una lluvia de ideas. Probablemente debas usar otra hoja para el diseño de una nueva actividad derivada.

### **Notas**

En el lado derecho del formato para el diseño de actividades debe colocarse una columna completa de notas. Esto es porque, al desarrollarse la actividad, posiblemente tendrás alguna observación. No dudes en anotar corazoadas, sentimiento, estados de ánimo, expresiones de los participantes, inconvenientes al realizarla, etc. Todo ayuda en el momento de detenerse a reflexionar. Probablemente este espacio resulte insuficiente cuando vuelvas a aplicar la actividad. Conviene fechar la aplicación y mencionar las condiciones del momento.

## Grupos multinivel

En un taller de arte y juego es común que la conformación del grupo sea multinivel, a veces integrados por niñas y niños de edades y habilidades muy diversas. Este hecho puede ser una preocupación para el tallerista. Como podrás observar en las fichas de cada actividad, en la realización de la mayoría de ellas han participado, de forma experimental, alumnos desde preescolar hasta licenciatura e inclusive adultos mayores.

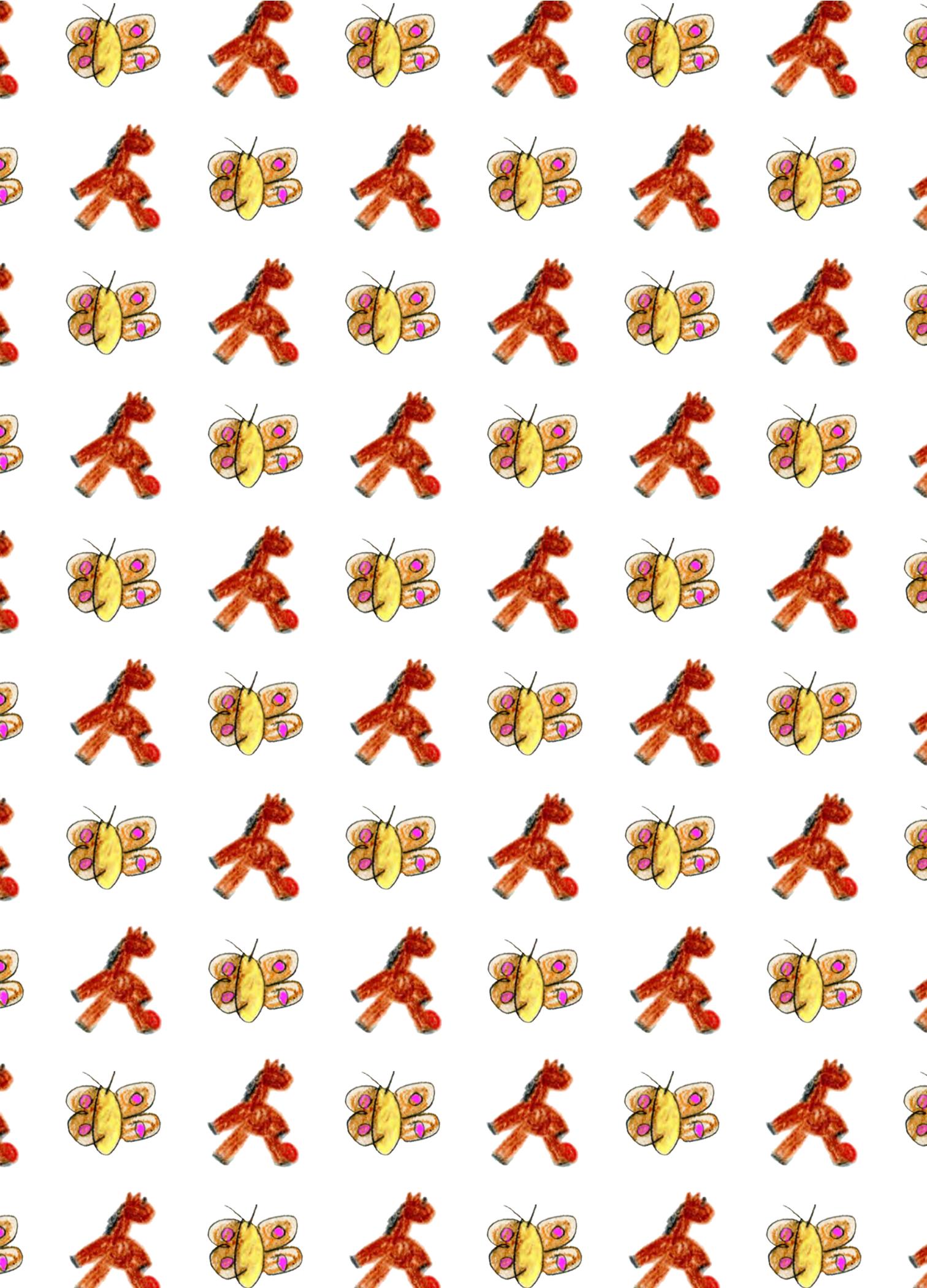
Se trata de diseñar actividades con distintos niveles de complejidad en el manejo de las técnicas artísticas obteniendo siempre un resultado satisfactorio para el participante. Otra característica relevante es que la proyección de la experiencia, necesaria para construir la imagen, imprime originalidad al objeto.

Como nuestra metodología es el juego, los participantes solo tienen que seguir sus reglas para lograr los propósitos exitosamente.



# Bibliografía

- Agamben, G. (2007). Arte e Historia. Argentina. Adriana Hidalgo.
- Berko y Bernstein (2010). Desarrollo del Lenguaje. Madrid. Pearson.
- Kellogg, R. (1987). Análisis de la expresión plástica del preescolar. Colombia. Cincel Kapelusz.
- Lowenfeld, Viktor, (1961) Desarrollo de la capacidad creadora, Buenos Aires, Kapelusz.
- Piaget, J. (1991) Seis estudios de psicología. Barcelona. Labor.
- Vygotski. (2000) Obras escogidas III. La prehistoria del desarrollo del lenguaje escrito. Visor.
- Vygotsy, L. (2000) Desarrollo del lenguaje oral. Obras escogidas III. Madrid. Visor.
- Wallon, H. (2000) La evolución psicológica del niño. Barcelona: Crítica.



# Taller de arte y juego

## El proceso de significación

El desarrollo de la infancia a la niñez es un proceso que sugiere una transformación en la forma de interactuar con el medio para aprehenderlo, es decir, para hacerlo propio. Inicia con la exploración de las cualidades de las cosas, lo que a la vez permite al bebé tomar conciencia de su propio cuerpo y de sí mismo. Así, la exploración física lleva a imaginar el mundo. Esto está expresado en forma literal: cada cosa que llega a las manos del infante para ser percibida por su tacto, su mirada, sus oídos, su olfato y su gusto dejará un registro mental de sus cualidades, es decir, dejará una imagen sensorial primaria que al ser ligada al nombre del objeto se transforma en una imagen secundaria. A medida que el proceso de significación avanza, se podrán evocar los objetos con sólo nombrarlos e investir de su imagen a otro objeto que podrá sustituirlo momentáneamente, para hacer posible el juego.

Una anotación más: Entre palabra y objeto hay una relación que se rompe para hacer posible el juego. Para que una silla pueda ser transformada en un automóvil, al objeto se desliga de su nombre, es decir, se deja de nombrar como "silla". Entonces puede ser manipulado, volteado, reacomodado hasta que su posición permita jugar como si se tratara de otra cosa. Entonces se le llamará con otro nombre: avión, auto, bote, casa, etc.

En la siguiente actividad de arte y juego, pretendo ilustrar el proceso de significación a través de estrategias, de distinto nivel en la línea del desarrollo del juego, con el mismo material de base.



## Telas mágicas

|                           |   |                   |   |
|---------------------------|---|-------------------|---|
| <b>Autor</b>              | Ana Fabiola Medina Ramírez  | <b>Dirigido a</b> | Edades, grado, individual/grupal, otros.  |
| <b>Referencia</b>         | Bases para un taller de arte y juego.   | <b>Tiempo</b>     | Una hora.<br>3 momentos. 15 mins / 15 mins / 25 mins y 5 mins cierre.   |
| <b>Instrucciones</b>      | Primer momento / Explorar desde la infancia.<br>Divide al grupo en equipo. Divide las telas en cantidades iguales y a cada equipo entrega el material. Invita a explorar las cualidades de las telas: transparencia, color, textura, cualidades físicas, etc. | <b>Espacio</b>    | Salón amplio con área libre. Retirar silla, mesas y bancos.   |
|                           | Segundo momento / invita a crear un espacio de juego con las telas: pasadizos, casas, etc. Introduce los cordeles y pinzas.<br>Tercer momento / invita a crear personajes para montar un teatro guiñol. Introduce limpiapipas y otros materiales.             | <b>Materiales</b> | 20 metros de telas de gasa de diferentes colores cortada en cuadros de 1m <sup>2</sup> . Limpiapipas, 2 cordeles de 5 metros c/u y pinzas para colgar ropa. |
| <b>Acciones esperadas</b> | Los alumnos seguirán las instrucciones. Será difícil explorar sin significar, esto es, sin dar nombre a los objetos que se van creando con las telas.   |                   |   |

*Se propone este formato de ficha de actividad para su fácil identificación y preparación. Se conservan los espacios vacíos para el llenado posterior.*

## Análisis: el juego simbólico y el proceso de significación

Como podrás observar al revisar la siguiente tabla, es posible detonar el proceso de significación o invitar a recorrerlo de nuevo, utilizando materiales que provoquen la exploración. El secreto es saber encontrar el momento preciso para desplazar el juego a sus distintos niveles.

| Infancia              | Actividad exploratoria  | Finalidad  |
|-----------------------|---|--|
| <b>Exploradores</b>   | <p>Actividades para explorar las cualidades de las telas.</p> <p>Tacto: Distribuye las telas por todo el piso del espacio de juego y permite que el bebé gatee libremente. Las telas se moverán a su paso, cambiarán de lugar, algunas las arrastrará consigo, las cogerá con sus manos, se enredará, etc. Sentirá su textura y ligereza.</p> <p>Visual: El bebé acostado o sentado. Dejar caer las telas sobre él. Pasarlas sobre su rostro suavemente. Cubrir el rostro con alguna para que vea a través de sus colores. Colocar distintas capas con colores cambiantes.</p>                              | <p>Explorar libremente las cualidades del objeto.</p> <p>Transformar la experiencia visual y táctil.</p>   |
| <b>Coleccionistas</b> | <p>Utiliza los cordeles y las pinzas para crear distintos espacios de juego:</p> <p>Amarra un cordel de lado a lado de la habitación, desde dos sillas para que las telas colgadas queden al alcance del infante. Cuelga las telas en intervalos iguales. Es mejor si organizas los colores como arcoiris o en contrastes. Así crearás ritmos y patrones.</p> <p>Amarra otro cordel en otras dos sillas para que puedas construir un túnel por el que se pueda pasar gateando. Construye escondites, tipis, etc.</p> <p>Amarra las telas de un extremo con ayuda de un limpiapipas, jueguen a la rueda.</p> | <p>Introducir el ritmo como el primer organizador de la experiencia.</p> <p>Creación de espacios de juego.</p> <p>Apóyate con las palmas o canciones para crear ritmos y recorrer los espacios, jugar a la rueda, etc.</p> |

| Niñez                | Introducción a la palabra y el signo. La tela será alguna cosa   | Finalidad  |
|----------------------|--|--|
| <b>Volantineros</b>  | <p>Invita a mover las telas como si fueran algo, sin necesidad de darle forma propiamente o colocando tu mano dentro. Apóyate con el movimiento y el relato.</p>   | <p>Dotar de significación a la tela: ahora el gesto le da una función y se le asigna el nombre de alguna cosa.</p> |
| <b>Trovadores</b>    | <p>Juguete, signo-palabra.<br/>Da forma a las telas con ayuda de pequeñas pelotas y limpiapipas. Crea personajes, muñecos. Algunos de los retazos de tela pueden permanecer sin forma determinada y ser aves o humo o nubes.<br/>Apóyate en un relato.<br/>Crea un teatro con el resto de las telas y los cordeles.<br/>Invita a niñas y niños a participar.</p> | <p>Lograr que las telas adquieran las cualidades de los personajes y objetos buscados.</p>                         |
| <b>Saltimbanquis</b> | <p>Juguete, acción, imagen mental.<br/>Usa las telas para vestir a la niña y al niño y desarrolla un juego de roles. Confecciona también bolsos, máscaras y todo lo que puedas realizar. Permite que ellos participen en todo momento.</p>   | <p>Apoyar el desarrollo de la imagen mental.</p>   |
| <b>Magos</b>         | <p>Juguete fantasía.<br/>El juego imaginativo con las telas deberá ser cada vez más fluido y por iniciativa de la niña y el niño.<br/>Permite que jueguen con las telas como su imaginación y su estado de ánimo les provoquen. Con la ayuda de los materiales pueden crear personajes, objetos y espacios.</p>  | <p>Desarrollar y proveer medios para la expresión libre de las ideas y las emociones.</p>                          |

## Las formas en las nubes

El elemento más importante de esta actividad es la imaginación. Su relación con el juego de las formas en las nubes, que todos hemos jugado, facilita entender y seguir las instrucciones. La mancha que sugiere la forma, dirige el trazo, por esto no es necesario tener gran habilidad para dibujar.

La imaginación se nutre de la experiencia, por lo que las figuras que se descubren tienen relación con el contexto vital de cada participante.

Esta actividad desarrolla la atención y ayuda a romper con el estereotipo en tanto se hace necesario seguir la forma irregular de la mancha sin importar si se tiene habilidad para dibujar o no.



## Las formas en las nubes

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Gombrich, Erns. Las Formas en las nubes. (en: Meditaciones sobre un caballo de juguete y otros ensayos. Paidós).   | <b>Dirigido a</b>         | Dibujugantes  |
| <b>Finalidad</b>                | Estimular la facultad figurativa de la niña y el niño.<br>Romper con el estereotipo.   | <b>Tiempo</b>             | 20 - 30 minutos.  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Un pliego de varios metros de papel kraft, calculado para que todo el grupo tengan un espacio al sentarse alrededor de él.<br>• Estopa o trapo, pintura acrílica blanca, crayones, marcadores.<br>• Cinta adhesiva si se pega en la pared.<br>Manchar el papel previamente, aplicando con la estopa o el trapo la pintura blanca, de manera que queden manchas irregulares. Se pueden hacer diferentes movimientos con la mano sin buscar sugerir figuras. Se debe cuidar que la mancha quede muy irregular, que haya transparencias y matices logradas al diluirse un poco la pintura con agua. También puede terminar goteando pintura. Se deja secar. | <b>Espacio</b>            | Disponer un espacio amplio sobre el suelo o sujetar con cinta en la pared a la altura de los participantes.   |
|                                 |  | <b>Acciones esperadas</b> | Usualmente no se requiere de más explicación. Se abalanzarán sobre los crayones para empezar a hacer sus dibujos.   |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Desarrollé una variante individual que incluyo con su ficha respectiva unas páginas más adelante, ya que es más apropiado para adolescentes y jóvenes.  |
| <b>Instrucciones</b>            | Se extiende el papel sobre el suelo y se pide a niñas y niños que se sienten alrededor. Se explica que este juego es muy parecido a encontrar formas en las nubes. Se debe aclarar que no hay figuras escondidas sino que en realidad ellos deben imaginar.<br>El tallerista debe mostrar cómo diciendo: —En esta mancha yo me imagino un gato (si es el caso)— Enseguida el tallerista siluetea el gato siguiendo el contorno de la mancha donde se le figura, lo completa con pequeños detalles (ojos, bigotes) y lo colorea de manera que los alumnos vean dónde y cómo lo está viendo.   | <b>Reflexión</b>          | Esta actividad desarrolla la atención y ayuda a romper con el estereotipo en tanto se hace necesario seguir la forma irregular de la mancha sin importar si se tiene habilidad para dibujar o no. |

*He trabajado esta actividad en grupos de preescolar, primaria, secundaria, preparatoria, licenciatura, docentes y adultos mayores.*

*Antes de llegar a elegir la pintura blanca como ideal, intenté con colores sin muy buenos resultados ya que el color de la pintura se absorbía o no destacaba lo suficiente.*

*El blanco sobre el papel kraft resulta ser el idóneo.*

*Para niños pequeños y jóvenes, el suelo resulta muy cómodo pero no tanto para personas mayores.*

## Gran garabato

Esta es una actividad que fui desarrollando en mis talleres de arte y juego. A medida que ha sido adoptada se ha diversificado mucho.

Originalmente, la instrucción fue hacer un dibujo distinto en cada espacio del garabato en base a un tema o sin ninguno en particular.

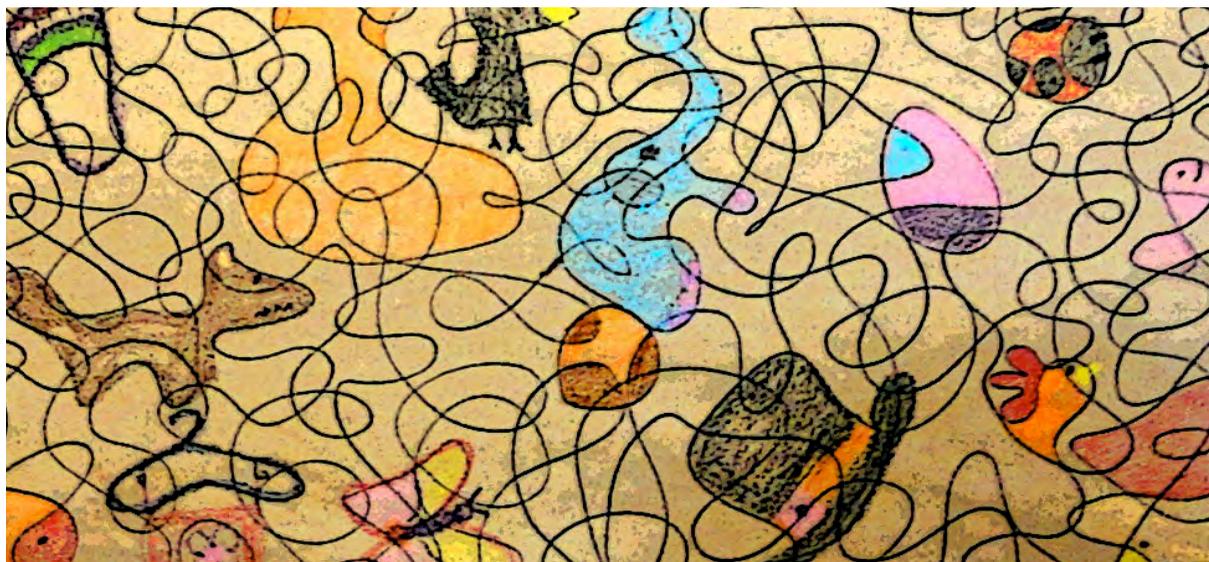
Algunos de los docentes que han llevado esta actividad a sus aulas me compartieron fotografías donde se observa su utilización de la siguiente manera:

Usaron la primera instrucción bajo un tema específico como el día de Independencia. En este caso, los alumnos buscaron elementos distintos para llenar los espacios: Héroe de la patria, emblemas, frases célebres y hasta poemas alusivos.

Otro docente solicitó a los alumnos de preescolar que siguieran las líneas del garabato con crayones de colores, esto para fortalecer la maduración visomotriz.

También, el garabato realizado en una hoja tamaño carta fue copiado y entregado para trabajo individual de los alumnos. De esta manera se observaron surgir figuras distintas a partir del mismo estímulo.

Para la feria del libro de la universidad UANLeer, realicé un mural de 1.4m de alto por 3m de base. Estuvo expuesto al público visitante que tuvo la oportunidad de participar durante tres días buscando figuras. Al final el mural quedó totalmente cubierto con una infinidad de figuras. Las fotografías registraron grupos de niños de preescolar, jóvenes de todas las edades y adultos. Todos con la misma actitud de concentración alegre.



## Gran garabato

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Finalidad</b>                | Dar espacios nuevos para el dibujo y la integración del grupo.<br>Estimular la imaginación. Romper con el estereotipo.  | <b>Dirigido a</b>         | Dibujantes  |
| <b>Materiales y preparación</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se elige el tamaño del papel dependiendo de la cantidad de participantes. Puede ser hoja de rotafolios o papel kraft por metros. Recomiendo el doble carta como tamaño mínimo a usar.</li> <li>• Marcador negro.</li> <li>• Crayones.</li> <li>• Cinta adhesiva para fijarse a la pared.</li> </ul> <p>Previamente debes trazar el garabato sobre el papel usando marcador negro de preferencia. Simplemente realiza movimientos amplios circulares o en zigzag y en diferentes sentidos hasta llenar el área de dibujo.</p> <p>Sujetar con cinta en la pared a la altura de los participantes.</p> <p>Esto permitirá que se pueda tomar distancia para observar con detenimiento las formas e inventar figuras.</p> | <b>Tiempo</b>             | 40 minutos.<br>También puede permanecer en la pared por una semana y para ser completando poco a poco.  |
|                                 |   | <b>Espacio</b>            | Un área amplia y un muro o pared dónde colocar el garabato.   |
|                                 |   | <b>Acciones esperadas</b> | Es una actividad muy bien recibida y es fácil encontrar figuras.  |
|                                 |   | <b>Variantes</b>          | Diversas dimensiones con objetivos de desarrollo distintos: coordinación viso-motora, imaginación, observación, concentración, relajación, etc.   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se invita a los participantes a imaginar figuras respetando las curvas y las formas de cada espacio, como si estuvieran construidas con piezas de rompecabezas.<br>Lo ideal es pegar sobre el muro, si no es posible fijar el papel sobre la pared, puede extenderse sobre una mesa larga, pero los participantes deben estar parados para que puedan moverse y buscar en distintos espacios del papel sus figuras.   | <b>Reflexiones</b>        | Esta actividad desarrolla la atención y ayuda a romper con el estereotipo en tanto se hace necesario seguir la forma irregular del garabato.<br>Las figuras imaginadas suelen corresponder al campo de experiencias de cada participante. |

*Surge con la idea de dividir la hoja de papel en varios espacios irregulares.*

*Indicada para nivel primaria y secundaria, aunque lo he aplicado en preparatoria, licenciatura, adultos mayores y docentes.*

*Las dimensiones del papel son el espacio de juego. Es muy importante utilizarlas de manera significativa para que nos apoyen en el desarrollo de la actividad.*

## Cuéntame una pintura

La finalidad de esta actividad es acercar el arte a la niñez y lograr que forme parte de su experiencia. Así, se sugiere que ésta sea una actividad que se repita con cierta frecuencia y que las pinturas relacionadas permanezcan en el aula por un tiempo. También, después del dibujo se puede pedir a los alumnos que realicen un dibujo más pero relacionado con ellos. Por ejemplo, si se trabaja con La habitación de Van Gogh, se puede pedir que ahora dibujen su propia habitación.



## Cuéntame una pintura

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Finalidad</b>                | Estimular la escucha atenta e imaginación del preescolar.<br>Crear interés sobre la información de las pinturas.<br>Acercar a la experiencia de niñas y niños, las obras de grandes artistas.<br>Dar claves para la apreciación del arte.  | <b>Dirigido a</b>         | Trazamundos   |
|                                 |  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clases.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Seleccionar la pintura de un artista reconocido en un formato físico o digital que pueda mostrarse a los alumnos.<br>Es preferible elegir una pintura figurativa que exhiba una escena con personajes claros y muchas posibilidades de narración.<br>Hojas y colores para dibujar.   | <b>Espacio</b>            | El salón de clases. Disponer las sillas de los alumnos de manera que todos puedan prestar atención al tallerista.   |
|                                 |  | <b>Acciones esperadas</b> | Los alumnos pondrán atención al relato sobre la pintura.<br>Los alumnos realizarán su dibujo con buena actitud.   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se explica al grupo que se contará una pintura como si fuera un cuento. El instructor sostiene la impresión de manera que él o ella puedan verlo pero no los alumnos para mantener la expectativa. Se hace un relato de la imagen cuidando de describir la escena como si se tratara de un cuento.<br>Al terminar se pide a los alumnos que dibujen lo que se han imaginado.<br>No se mostrará la pintura sino hasta que todos hayan terminado su dibujo.<br>Deben darse unos minutos para que se observe con atención las pinturas y para que los niños muestren lo que dibujaron y cómo lo hicieron. | <b>Variantes</b>          | Pasar de lo figurativo a lo abstracto; de la pintura a la escultura; de las artes plásticas a la danza o el teatro.   |
|                                 |  | <b>Reflexión</b>          | Los dibujos de los alumnos mostrarán la interpretación de los niños en relación a los objetos y situaciones que se nombran. Por ejemplo: en el caso de Las Meninas, la representación del pintor suele hacerse junto a una serie de botecitos de pintura y no con una paleta de pintor. |

*Aplicada a alumnos de preescolar.*

*Sugerencias: Las Meninas de Velázquez. La habitación, Los girasoles o La noche estrellada de Van Gogh. Las playas de Sorolla. Los circos de María Izquierdo.*

*Ya que los alumnos tengan varias sesiones de esta actividad se puede sorprender con una pintura abstracta: Miró, por ejemplo.*

*Es importante crear un relato y no sólo describir la pintura.*

*Se recomienda investigar antecedentes y detalles de la pintura, a fin de obtener datos para enriquecer el relato.*

*Buscar pinturas que tengan un punto de contacto con la experiencia infantil.*

## La audición

Se entrega a cada alumno una silueta y se explica que habrá una audición, por lo que deben dibujar un personaje que se presente en ella.

Cuando los alumnos terminen de dibujar, se les pide que uno a uno pase a hacer la presentación de su personaje y cuál es la habilidad artística que posee. Dadas las instrucciones los alumnos empezarán a dibujar.

Todas las figuras corresponderán a humanoides aunque muy diversos: bailarinas, payasos, superhéroes y hasta extraterrestres, apegándose a la silueta completa.



## La audición

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | El juego de los trazos.  | <b>Dirigido a</b>         | Saltimbanquis   |
| <b>Finalidad</b>                | La adaptación a un espacio (forma) que sugiere dibujar figuras humanas. La creatividad al utilizar las diversidad de posibilidades a partir de un mismo estímulo ofrecido a todos los alumnos. Las proyecciones individuales de niñas y niños.<br>Estimular la presentación oral.                            | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.  |
|                                 |  | <b>Espacio</b>            | Se trabaja en el aula, en el espacio de cada alumno. El teatrino se coloca a la vista de los alumnos.   |
|                                 |  | <b>Acciones esperadas</b> | Dibujos humanoides. Algunos niños dibujarán espontáneamente en el reverso.  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Siluetas de figuras humanas realizadas en cartulina blanca. Ofrecerlas recortadas y si es posible, agregar brazos móviles sujetos con chinchetas. Construir un teatrino con cartulina donde se hará la audición de personajes.   | <b>Variantes</b>          | Ofrecer diversas siluetas: zoomórficas, por ejemplo.  |
| <b>Instrucciones</b>            | Se entrega a cada alumno una silueta y se explica que habrá una audición, por lo que deben dibujar a un personaje que se presente en la audición. Cuando los alumnos terminen de dibujar, se les pide que uno a uno pase a hacer la presentación de su personaje y cuál es la habilidad artística que posee. | <b>Reflexión</b>          | La temática de la audición le da significación al dibujar a un personaje. Niñas y niños lo vestirán con ese propósito. El teatrino se coloca a la vista de los alumnos porque indica el objetivo de la actividad. |

*Algunas niñas y niños están familiarizados con el título "La audición", porque tienen esa experiencia, pero para quienes no, la instrucción ayudará a entender.*

*Algunas niñas tuvieron conflictos con la silueta redondeada de la cabeza pues querían pintar el cabello largo. Les sugerí que lo dibujaran por atrás.*

## Escultura rompecabezas

Los recortes de madera, que son un desecho de carpinterías, tienen gran posibilidad como material lúdico en nuestras aulas, consultorios o talleres. Niñas y niños encontrarán figuras muy diversas y atractivas sin importar lo sencillo de los esquemas.

Es común que el participante mencione qué es lo que va a pintar antes de hacerlo (designa con la palabra) como para buscar la aprobación del tallerista.

Los participantes pueden probar con la disposición de las piezas intercambiándolas de lugar antes de decidir que la escultura está formada.



## Escultura rompecabezas

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Juguetes de Pablo Picasso.   | <b>Dirigido a</b>         | Saltimbanquis   |
| <b>Finalidad</b>                | Adecuación de la forma a la imagen mental de figuras.<br>Creación de esquemas mentales.<br>Desarrollo y coordinación motora.<br>Trabajo colaborativo.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 40 min.   |
|                                 |  | <b>Espacio</b>            | Una mesa para trabajo en equipo cubierta para que no se manche.                       |
| <b>Materiales y preparación</b> | Recortes de madera de formas variadas y de dimensiones que vayan de 5 cms a 15 cms aproximadamente.<br>Lijar los recortes para que los niños no se vayan a astillar.<br>Pinturas base agua de distintos colores: acrílica o gouache.<br>Vasos para agua y godetes para mezclar los colores.<br>Pinceles.                                       | <b>Acciones esperadas</b> | Adecuar las figuras pintadas a la forma de la madera.<br>Construir esculturas.        |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Puede trabajarse en grupos temáticos, con esto desarrollamos campos de significación. |
| <b>Instrucciones</b>            | Se colocan al centro de la mesa los recortes de madera.<br>Se anima a los participantes a observar con detenimiento la forma y a pintar sobre la madera lo que se imaginan. Pueden pintar motivos distintos en cada lado.<br>Al terminar de pintar todas las figuras y una vez secas las piezas, se procederá a crear una escultura colectiva. | <b>Reflexión</b>          | El trabajo en equipo es reconfortante.  |

*Esta actividad puede desarrollarse en varias sesiones. Dedicar una para pintar las piezas de madera y otras para jugar con ellas.*

*Suele ser un reto encontrar qué figura divertida puede corresponder a la forma del trozo de madera.*

*Este tipo de actividades producen material lúdico que podemos integrar al material didáctico del aula.*

## Canción-rompecabezas

Lo que descubrí al realizar por primera vez esta actividad, es que hay canciones tradicionales, como las de Cricrí, que se escuchan en la escuela y que utilizan demasiadas palabras en desuso o que alientan conductas que ya no son aceptadas. Por ello es importante hacer una buena selección y leer previamente, y con verdadera atención, el cuento o la canción propuesta.

La alternativa es, por supuesto, explicar el significado de esas palabras, pero también podemos buscar el objeto nuevo que sustituye a ese que ya no utilizamos más.

Algunas niñas o niños se obstinan en dibujar palabras abstractas y preguntan al tallerista cómo representarlas. Es conveniente que se les explique que no todas las palabras pueden ser dibujadas, directamente, hay que encontrar la forma de hacerlo: por ejemplo, una niña dibujó un corazón para la palabra –querer-.



## Canción-rompecabezas

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Medina, A. F. (2010) El juego de los trazos. México. Ed. Trillas.  | <b>Dirigido a</b>         | Dibujantes   |
| <b>Finalidad</b>                | Estimular la escucha atenta.<br>Analizar, identificar y representar personajes y objetos del cuento.<br>Desarrollo de esquemas mentales.<br>Ampliar el campo de experiencia de los alumnos.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 30 minutos.  |
|                                 |  | <b>Espacio</b>            | Una mesa para trabajo en equipo.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Selección de una canción.<br>Un rompecabezas por equipo de 3 o 4 alumnos.<br>El rompecabezas debe ser de piezas grandes y en blanco.<br>Pegamento en barra.<br>Cartulina de color de un tamaño un poco mayor al del rompecabezas completo.<br>Colores.         | <b>Acciones esperadas</b> | Dibujos esquemáticos más apegados a la experiencia de la niña y el niño. |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Utilizar un cuento, un poema u otros textos.                             |
| <b>Instrucciones</b>            | Se canta la canción seleccionada al grupo.<br>Se entrega el rompecabezas con las piezas separadas.<br>Se pide que por equipos dibujen elementos que hayan escuchado en la canción.<br>Al terminar se arma y se pega sobre la cartulina para lograr un collage. |                           |  |

*Dirigido a alumnos de preescolar y primero de primaria.*

*Si no se encuentra el rompecabezas en blanco se puede utilizar el reverso de uno o imprimir el formato.*

*En este último caso, debe recortarse antes. No importa que no todos los dibujos tengan una orientación horizontal al armar el rompecabezas.*

## Llueve

“Llueve” ha sido una palabra especialmente sensible, ya que todos tenemos distintas experiencias con la lluvia y cada una de ellas nos ha dejado una imagen. La elección entre esta multiplicidad de imágenes dependerá del estado de ánimo en el que se encuentre cada participante funcionando como metáfora.

En uno de los talleres, tras escuchar la palabra “llueve” y las instrucciones y antes de empezar a dibujar, un niño de diez años saltó de su lugar para mostrar al grupo que se había imaginado brincando charcos de agua. Este comentario lo apoyó con el gesto del brinco. Juego-gesto-habla / la fantasía se soporta en el gesto y el habla.



## Llueve

|                                 |   |                           |  |
|---------------------------------|---|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Medina, A. (2015) Procesos formativos y expresión creativa en la infancia. México-Conarte   | <b>Dirigido a</b>         | Magos  |
| <b>Finalidad</b>                | Evocar las experiencias personales de la niña y el niño a través de sus proyecciones en la imagen.<br>Ampliar el campo de experiencias.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Espacio para dibujar. Hojas blancas u otro espacio más atractivo.<br>Colores, gises, pinturas.  | <b>Espacio</b>            | El salón de clases o el taller.  |
| <b>Instrucciones</b>            | Se explica que se va a contar el cuento más corto del mundo para que dibujen lo que se imaginen. Ya que se tiene la atención se dice con mucho énfasis:<br>—¡Llueve!<br>Posteriormente, se les invita a dibujar lo que se imaginaron. | <b>Acciones esperadas</b> | Niñas y niños dibujarán en el acto sin inconvenientes.   |
|                                 |   | <b>Variantes</b>          | El tallerista pueden proponer otras palabras igual de sugerentes como: ¡Fiesta!, ¡Playa!, ¡Zoológico!, ¡Vacaciones!, ¡Recreo!, ¡Desfile!, ¡Circo! Inclusive: Auxilio |

*Puede ser grupal o colectivo.*

*La he aplicado a niñas y niños desde preescolar y a jóvenes de licenciatura usando "horizonte".*

*No todos los alumnos empezarán a dibujar de inmediato, algunos requieren un momento para expresar su imagen de otras formas, como relatando o actuando.*

*A veces niñas y niños desean contar previamente lo que se han imaginado, en el caso de que el relato se extienda mucho, se puede detener al alumno y animarlo a relizar el dibujo para que no pierda su contenido emotivo una vez expresado.*

## Cuento-dibujo

Es una actividad bien recibida aunque la libertad de expresión dada origina que se presenten situaciones relacionadas con el autocontrol de los participantes. Por ello el instructor debe estar atento y valorar la pertinencia del tema que se pretende desarrollar. Se debe mostrar apertura ante la diversidad de los temas posibles. También es importante insistir en el valor de la experiencia personal como motivo del cuento-dibujo.

Si se tiene la oportunidad de aplicar esta actividad a niñas y niños de distintas edades se podrá observar con claridad la transición del relato apoyado en el dibujo al totalmente escrito, aunque siempre habrá excepciones de acuerdo a las inclinaciones artísticas.

La realización iniciará casi de manera inmediata.

Habrán pocos participantes que no encuentren el tema de su cuento-dibujo.

En mis talleres con docentes insisto en utilizar los productos que surgen de las actividades como recursos didácticos del propio grupo. Del cuento-dibujo suelen surgir muy buenos relatos, divertidos y espontáneos que por estar dentro de la experiencia de la niñez, son atractivos para los otros alumnos. Por tanto, puede realizarse una compilación, quizá después de un tiempo de tallereos donde se corrija gramática, ortografía y se ilustren. Es muy importante que el trabajo de todos los alumnos se incluya y no sólo los que el instructor considere como mejores.

| Nombre  | Edad | Grado |
|---------|------|-------|
| Meliana | 12   | 6     |

Hubo una vez una niña llamada Alejandra y estaba leyendo un libro pero el libro estaba envasado así que la niña cuando llegó a la página entró al libro; y no podía salir así que una persona la leyó así que pasaron 2 días y la niña no podía salir, su mamá la buscó por todos lados llamó a la policía para que la buscase pero no la encontraron. Así que la mamá fue a buscar el libro para ver si ella había dejado una nota o algo parecido abrió el libro y el dibujo de una niña le pareció mucho a su hija ... continuara.



## Cuento-dibujo

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Medina, A.F. (2010) El juego de los trazos. México. Ed. Trillas.   | <b>Dirigido a</b>         | Trazamundos  |
| <b>Finalidad</b>                | Estimular la expresión libre de la niña y el niño.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | <p>Hojas en blanco, recomendable usar doble carta doblada a la mitad.<br/>Lápices, colores, borrador, sacapuntas. Es ideal que los alumnos lleven su propia caja de lápices porque ahí además llevan tijeras, pegamento y otros materiales que pueden utilizar.<br/>La forma del doblés siempre determina maneras de trabajar en el espacio del papel.</p> | <b>Acciones esperadas</b> | La realización iniciará casi de manera inmediata.<br>Habrá pocos participantes que no encuentren el tema de su cuento-dibujo.  |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Presentar las hojas de trabajo con distintos dobleces: a la mitad, tríptico, barcos, aviones, etc.   |
|                                 |  | <b>Instrucciones</b>      | Se explica a niñas y niños que harán un cuento mientras se les entrega la hoja de papel doblada por la mitad. El tema es libre y pueden elegir si lo escriben, lo acompañan con dibujos o lo hacen sólo con dibujos. Las únicas restricciones son no hacer mención de amigos o compañeros sin que ellos lo consientan y mucho menos ofender a alguien. Es importante animarlo para que escriban sobre cosas cercanas a ellos. Decirles que un buen tema puede ser cualquier experiencia por pequeña que parezca: un paseo de fin de semana, una fiesta de cumpleaños, su mascota, la escuela, etc. Se da tiempo y espacio para que desarrollen su cuento-dibujo. |

*Nombro cuento-dibujo a esta actividad, ya que los cuentos que hacen niñas y niños suelen incluir dibujos y palabras entrettejidas.*

*He trabajado esta actividad en grupos de primaria.*

*Dar libertad de utilizar los materiales escolares que deseen: Colores, plumas, marcadores, lápices, reglas, tijeras, etc.*

*Se sugiere que sea una de las actividades iniciales de un taller de escritura creativa.*

*El tallerista debe pasear por el aula ya que habrá muchas preguntas qué resolver en cuanto al tema, los materiales que pueden utilizar para sus trazos, etc.*

## Ojitos

La sola acción de colocar ojitos dota de vida a cualquier objeto. Lo anima. Este personaje será suficiente estímulo para que el cuento surja de forma fluida.

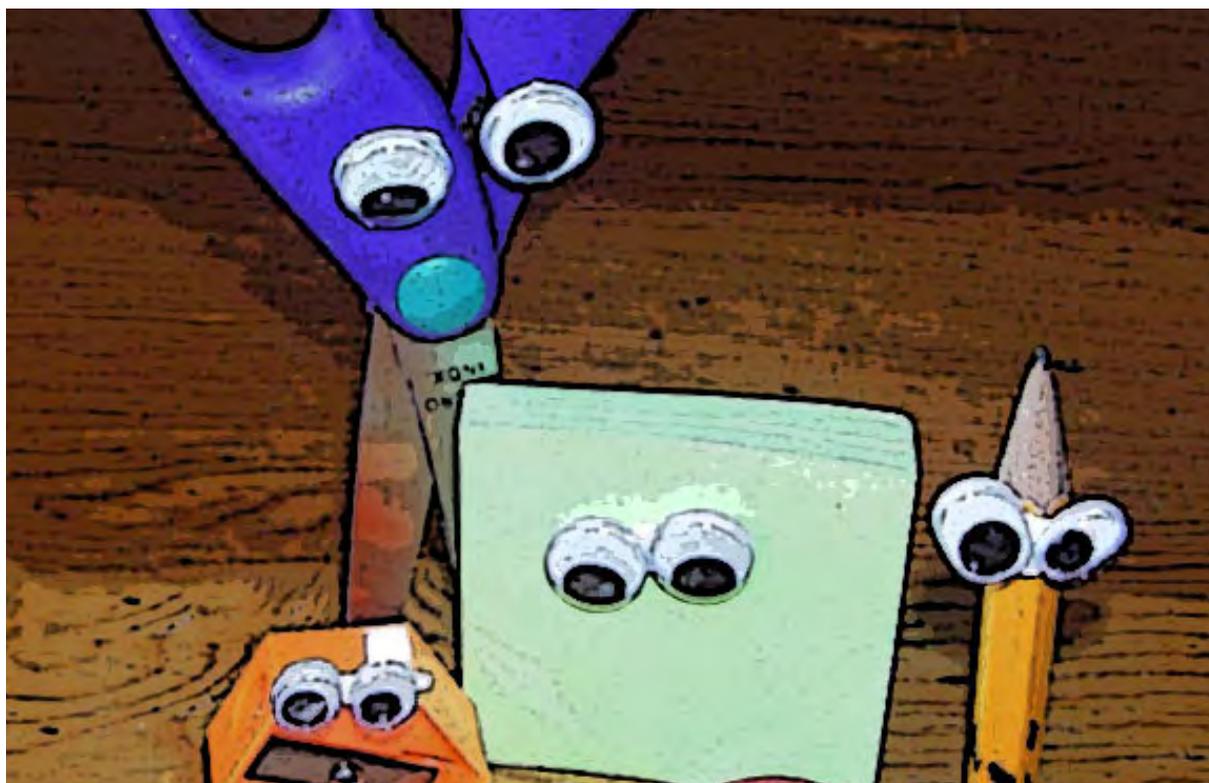
Es un feliz acierto entregar los ojitos por separado para que los participantes los peguen donde consideren. Esto permite la exploración de las cualidades y funciones del objeto que las trasladarán al personaje como sus características.

Es muy interesante observar la transformación del personaje del objeto al dibujo. Podrás notar que en el dibujo se acaba de construir al personaje, desestimando algunas características del objeto y dando énfasis a otras. Además, niñas y niños suelen darse la libertad de incluir otras cualidades para completar la apariencia del personaje.

Algunos niños incluirán el contexto donde vive u otros personajes o elementos.

En el desarrollo del cuento se podrá leer otras cualidades del personaje además de su conducta y la situación ante la que se enfrenta.

Es increíble cómo un par de ojos pueden dotar de vida a casi cualquier objeto. Una variante puede ser dibujar un par de ojos sobre cartulina, de tamaño proporcional, y pegarlo a objetos más grandes como sillas, pizarrones, computadora, cuadernos, pantalones, zapatos, etc.



## Ojitos

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | La tendencia infantil al animismo que persiste en la niñez como característica del pensamiento sincrético.  | <b>Dirigido a</b>         | Trazamundos   |
|                                 |   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.  |
| <b>Finalidad</b>                | Creación de personajes.<br>Creación del relato a partir de los personajes.  | <b>Espacio</b>            | Aula, taller, consultorio.  |
|                                 |   | <b>Acciones esperadas</b> | Niñas y niños explorarán el objeto antes de pegar los ojitos para crear el personaje.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Reunir en una caja objetos comunes pequeños suficientes para entregar uno a cada participante.<br>Ojos móviles.<br>Goma para pegar (la plastilina puede ser útil).<br>Hojas en blanco.<br>Lápices, colores, sacapuntas.   | <b>Variantes</b>          | Se puede invitar a imaginar un diálogo entre todos los objetos del aula o taller, colocando ojos grandes hechos de simples círculos blancos y marcar la pupila. |
|                                 |   |                           | <b>Reflexión</b>  |
| <b>Instrucciones</b>            | Se reparte un objeto a cada participante. No conviene permitir que tarden en elegir ya que los últimos pueden sentirse decepcionados con el objeto que les toque. Lo mejor es pasar la caja que los contenga de forma rápida. Después de esto se entrega la goma de pegar y un par de ojos móviles, hoja de papel, lápices y colores. Se invita a pegar los ojos móviles en su objeto para crear su personaje. Se solicita dibujar al personaje. Escribir un cuento sobre él. |                           |   |

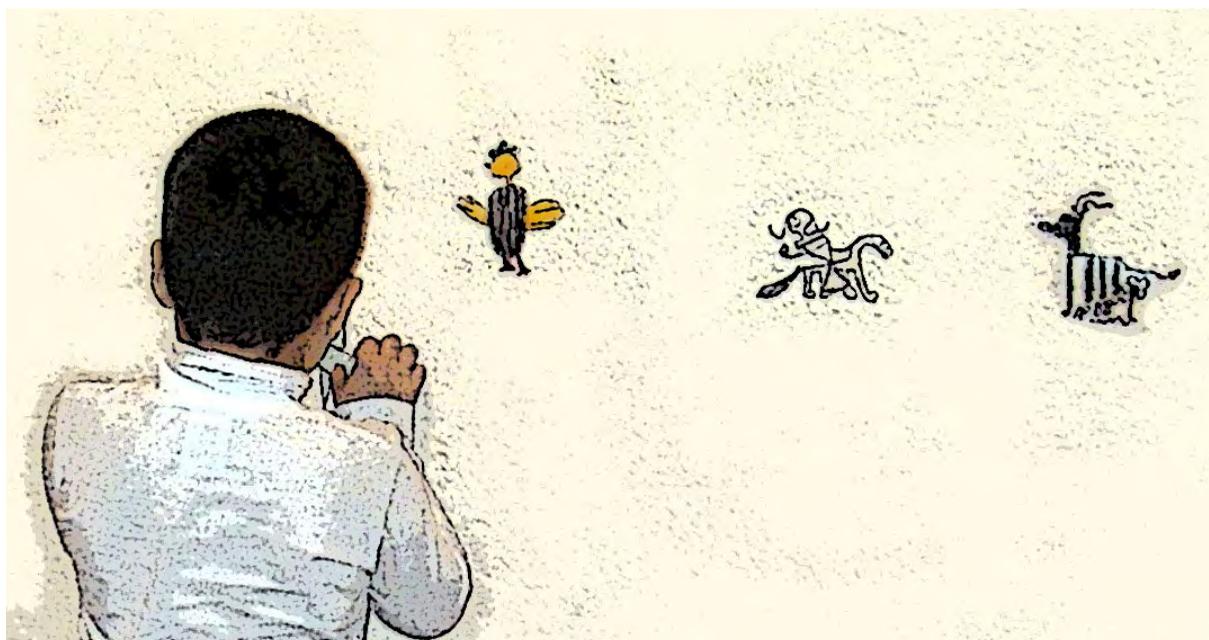
*Se pueden incluir cucharas y tenedores de plástico, pinzas de ropa, tijeras, caracoles, etc. El contenido de la lapicera de los propios alumnos puede ser suficiente.*

*En mis talleres compartieron personajes o incluyeron a los personajes de sus amigos en los cuentos.*

## Reciclado de cuentos

Se trata de un proceso de apropiación de una imagen ajena que por tratarse del dibujo de otra niña o niño puede ser que la representación no esté clara. En este caso los niños suelen darle una interpretación y re-dibujarlo de acuerdo a lo que se piensa que es. Debe permitirse resolver la forma de re-dibujar su personaje aún en el caso de que finalmente no tenga semejanza con el original.

El relato puede estar solamente en el dibujo de la ambientación.



## Reciclado de cuentos

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Procesos formativos y expresión creativa en la infancia.  | <b>Dirigido a</b>         | Saltimbanquis   |
| <b>Finalidad</b>                | Incorporación de los productos de los niños como material didáctico. Ofrecer personajes que provengan del propio imaginario de la niñez. Apropriación y contextos nuevos para los personajes.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.  |
|                                 |   | <b>Espacio</b>            | Se trabaja en el aula o taller.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Se hace una selección de dibujos realizados con anterioridad por los participantes del taller. Sacar copias a color si es posible. Recortarlas. Pegarlas en la pared con goma adhesiva (para que no se maltraten) a la altura de la mirada de niñas y niños y al alcance de su mano o distribuirlas sobre una mesa de manera que queden a la vista y disposición de todos. Hojas blancas, lápices, colores. | <b>Acciones esperadas</b> | Los participantes elegirán su personaje y lo redibujarán incorporándolo en un relato nuevo. |
|                                 |   | <b>Variantes</b>          | Los dibujos y cuentos pueden integrarse al material didáctico del aula.                     |
|                                 |   | <b>Reflexión</b>          | Es un ejercicio de apropiación de imágenes que se adapta con detalles propios.              |
| <b>Instrucciones</b>            | Se indica que el dibujo será el personaje de su cuento-dibujo. La idea es que la niña y el niño re-dibujen el personaje en su hoja de papel como les sea posible y no que simplemente pegue el personaje. Esto permite que lo re-elaboren y plasmen su propia representación del dibujo. Escribir un cuento a partir de la imagen nueva.  |                           |   |

*En mi caso escaneé e imprimí todos al mismo tamaño. Se recortan para aislarlos de su contexto original y para que niñas y niños pueda manipularlos como objetos y trasladarlos a su propio espacio imaginario.*

*Para el re-dibujo del personaje utilizaron muchos recursos desde simplemente copiarlo hasta colocarlo sobre la hoja, delinearlo y después "rellenarlo" con detalles a su gusto.*

## Collage 3D

Esta actividad es una variante de collage que rompe con lo bidimensional. Motiva a la manipulación del objeto y a resolver el problema del ensamblaje, equilibrio y sostén. Las figuras impresas y recortadas se manipulan como juguetes.

Fomenta la imaginación creadora, descomposición y composición de un objeto nuevo.



## Collage 3D

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Derivado de la actividad Hormigafante. Vigotski, L. Imaginación y creación en la edad infantil. (s. ed.) La Habana, Cuba: Pueblo y Educación. 1987.   | <b>Dirigido a</b>         | Magos   |
|                                 |   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.  |
| <b>Finalidad</b>                | Desarrollo de la imaginación creadora.  | <b>Espacio</b>            | Mesa circular o para trabajo en equipos.  |
| <b>Materiales y preparación</b> | <p>Imágenes de objetos diversos impresos en cartulinas. La dimensión debe ser de 10 cms aproximadamente.</p> <p>Se requiere una buena cantidad para estimular la creatividad. Al menos 5 por participante.</p> <p>Tijeras<br/>Cinta adhesiva.</p>   | <b>Acciones esperadas</b> | Alentar las combinaciones divertidas y extrañas.  |
|                                 |   | <b>Variantes</b>          | Es variante de la actividad hormigafante.   |
|                                 |   | <b>Reflexión</b>          | Es importante cuidar el aprovechamiento del material, que los alumnos no recorten echando a perder figuras al hacerlas pedacitos. |
| <b>Instrucciones</b>            | <p>Se extienden las figuras en la mesa de manera que puedan ser observadas claramente para su selección.</p> <p>La indicación es crear esculturas recortando partes de unas y otras y ensamblándolas. Se debe cuidar que la figura se sostenga y que el ensamblaje logre la tercera dimensión.</p> <p>La técnica es cortar pequeñas muescas (como la de los tazos) para ensartar las piezas en distintas direcciones. Sujetar con cinta adhesiva e inventar un sistema para que la figura se sostenga en forma vertical como una escultura.</p> |                           |   |

*Pueden funcionar objetos recortados de revistas.*

*El criterio para elegir nuestras categorías de objetos será que al combinarlas se cree un choque que estimule la fantasía.*

## Hormigafante

Hormigafante es una actividad para desarrollar la imaginación creadora con distintos niveles simbólicos que vale la pena analizar con detenimiento:

Dibujo del personaje  
Nombre del personaje  
Creación de cuento

Dibujo del personaje. La imagen mental evocada por las palabras debe sufrir todo el proceso de la imaginación creadora y –sufrir– en este caso es una palabra adecuada. La imagen mental de las palabras en las tarjetas debe ser analizada de forma abstracta (en la mente de la niña o el niño) y separada en partes para seleccionar aquellas más significativas que participarán en el esquema mental resultante. Un esquema mental combinado exitoso estará compuesto por aspectos tan significativos que será fácil identificar las dos figuras originales. Un esquema mental no logrado sufre en el proceso la pérdida de uno o más de sus elementos distintivos.

Creación del cuento. Es otro nivel que exige sus propios retos. El relato será sensible a la articulación orgánica de ambas figuras.

Nombre del personaje. En mi experiencia es el nivel más difícil de alcan-



zar. El juego simbólico se da en el significado de las palabras. Los recursos utilizados han sido muy ingeniosos: poner una palabra junto a la otra, utilizar un guión para unirlas y hasta dividir las para intentar crear un nombre nuevo. A menudo el significado se pierde en esta reestructuración ya que la niña y el niño debe tener un conocimiento más amplio de la forma en que la palabra adquiere significación. Me refiero a que se debe entender el lexema como la unidad mínima de significado en la palabra. Aún con esta dificultad, se ha dado nombres a los personajes muy creativos: Coco-mari-drilo-posa (cocodrilo y mariposa), Aradio (araña y radio), Catariconte (Catarina y rinoceronte). Este último es el mismo caso del título de la actividad "Hormigafante", donde el significante se apoya más en el sonido de la palabra que en su unidad mínima de significado: Hormiga es la palabra completa que al terminar con -fante- evoca sin duda a -elefante-. Como resultado se obtienen diferentes niveles en la combinación tanto de las palabras como de los dibujos. Permitir que la niña y el niño hagan su esfuerzo de acuerdo a su nivel. También se debe aceptar que usen otras palabras para dar nombre al personaje ya que en ocasiones adaptan mejor un sinónimo a la combinación de palabras.

Los mejores resultados suelen estar en el dibujo.

Los cuentos resultan ser ocurrencias divertidas.

Algunos participantes toman como reto su capacidad de crear personajes a partir de las palabras entregadas al azar y se concentran en crear uno más y uno más y uno más...

Si alguna de las palabras no está en el campo de experiencia de los participantes debe accederse al cambio.

El ejercicio constante de esta actividad permite que los participantes logren figuras más integradas. De figuras dicotómicas, como sirenas y centauros, pasarán a la creación de personajes verdaderamente híbridos.



## Hormigafante

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Parini, P. (2002) Los recorridos de la mirada. Barcelona. Paidós.<br>Rodari, G. (2009) Gramática de la fantasía. México. Booket<br>Vigotski, L. (1987) Imaginación y creación en la edad infantil. (s. ed.) La Habana, Cuba: Pueblo y Educación.  | <b>Dirigido a</b>         | Trazamundos   |
|                                 |   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de clase.  |
|                                 |   | <b>Espacio</b>            | Aula, taller, consultorio.  |
| <b>Finalidad</b>                | Desarrollo de la imaginación creadora.  | <b>Acciones esperadas</b> | Es una actividad muy divertida y bien recibida con resultados espontáneos.                                      |
| <b>Materiales y preparación</b> | Tarjetas de cartulina o fomy de distintos colores (para identificar su categoría) con nombres de animales y cosas comunes.<br>Hojas de papel, colores y lápices.<br>Se clasifican las tarjetas por categorías: animales (mamíferos, insectos, moluscos, etc.) y objetos. Puede distinguirse también la categoría de mamíferos grandes y la de insectos.   |                           |   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se muestra una tarjeta para que lean la palabra (por ejemplo "elefante") y se les pregunta si se lo pueden imaginar y si lo pueden dibujar. Después se les muestra una segunda tarjeta (por ejemplo "hormiga") preguntando lo mismo. A lo que seguramente responderán que sí. Entonces se les dice –pero, ¿pueden imaginar y dibujar un elefante-hormiga? ¿o un hormigafante?<br>Se reparten dos tarjetas al azar a cada participante, una de cada categoría. No permitir que elijan. El reto tiene grandes resultados creativos.<br>Se les pide que imaginen un personaje a partir de las tarjetas.<br>Inventar el nombre jugando con las palabras.<br>Dibujar el personaje resultante.<br>Escribir un cuento breve para conocer dónde vive el personaje, qué le gusta hacer, etc. | <b>Variantes</b>          | Su variante es el bestiario medieval, que incluyo más adelante pues la he trabajado con adolescentes y jóvenes. |
|                                 |   | <b>Reflexión</b>          | Esta es una de mis actividades estrella por lo fructífera y divertida que resulta.                              |

*Si es posible dar a las tarjetas forma de rompecabezas. Esta forma sugiere la idea de armado.*

*El criterio para elegir nuestras categorías será que al combinarlas se cree un choque que estimule la fantasía.*

*No es necesario que los participantes hayan aprendido a leer y escribir.*

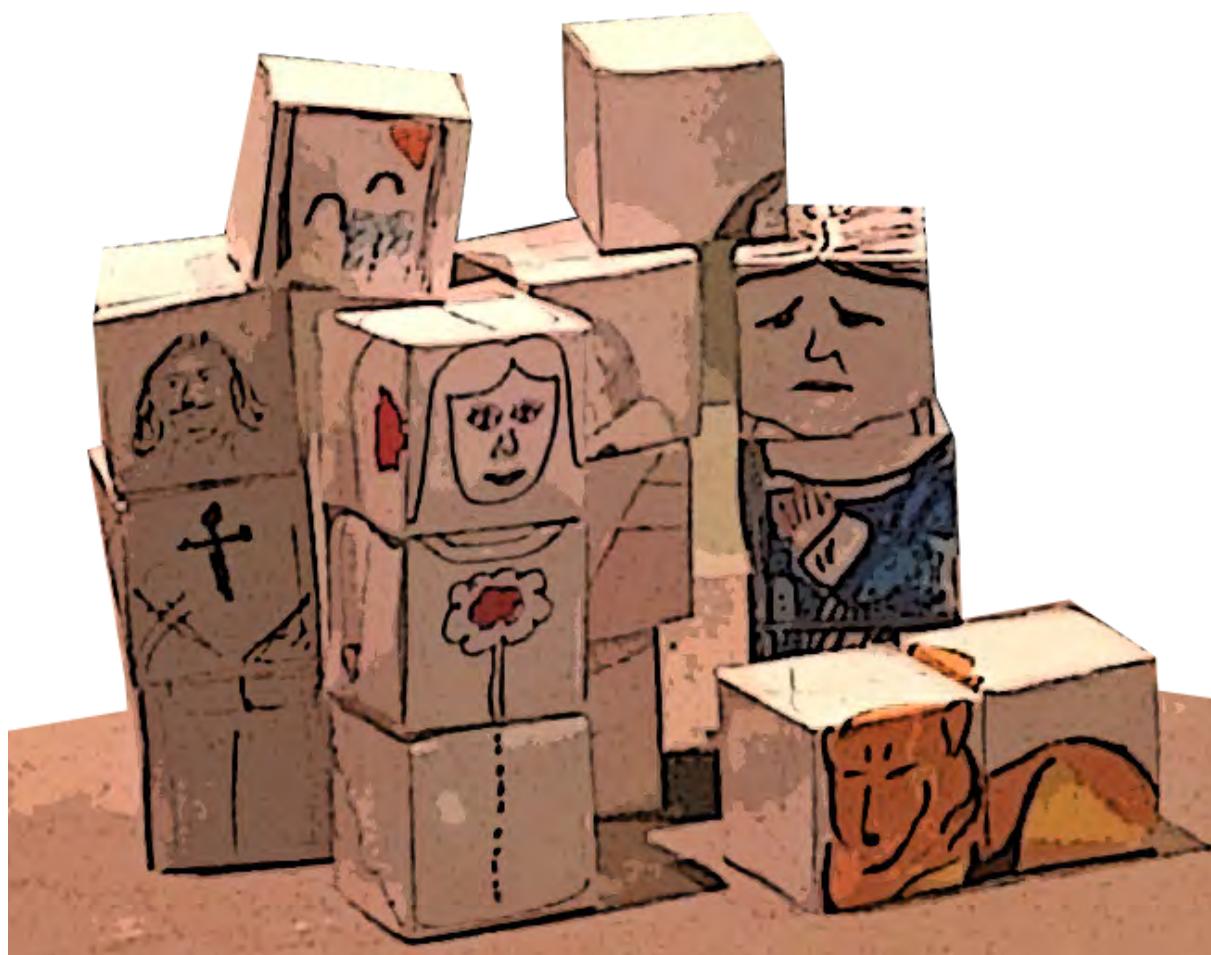
## Pintura cubista

La pintura bidimensional, al trasladarse a los cubos se transforma en juguete. El traslado de la figura bidimensional a lo tridimensional obliga a imaginar y representar gráficamente lo que no se ve o adaptarlo a la forma con volumen.

El juego gráfico se realiza en un plano simbólico de segundo nivel, puesto que lo que se interpreta y re-presenta es un objeto ya codificado previamente (pintura).

El juego con los cubos establecerá nuevas cadenas de significantes en tanto se crean relaciones nuevas con cada posibilidad de desplazamiento e intercambio de las piezas.

Se puede seguir jugando con las piezas combinando las pinturas. La actividad puede trasladarse a dimensiones mayores que requerirán más sesiones pero que pueden resultar más atractivas e inclusive hasta crear un espacio de juego.



## Pintura cubista

|                                 |                      |   |                  |  |
|---------------------------------|----------------------|---|------------------|--|
| <b>Finalidad</b>                | <b>Dirigido a</b>    | Análisis de los elementos de una pintura.<br>Traslado de lo bidimensional a lo tridimensional. Introducir al alumno al arte en el conocimiento de artistas y obras, así como en su apreciación. |                  | Es una actividad muy laboriosa por lo que se requiere estar pendiente del avance de los equipos y del tiempo para que logren terminarla. |
|                                 |                      | <b>Tiempo</b>   | Una sesión       | <b>Acciones esperadas</b>  |
|                                 |                      | <b>Espacio</b>  | Aula o taller.   |  |
| <b>Materiales y preparación</b> | <b>Instrucciones</b> |   | <b>Variantes</b> | <b>Variantes</b>   |
| <b>Reflexión</b>                | <b>Reflexión</b>     |   | <b>Reflexión</b> |  |

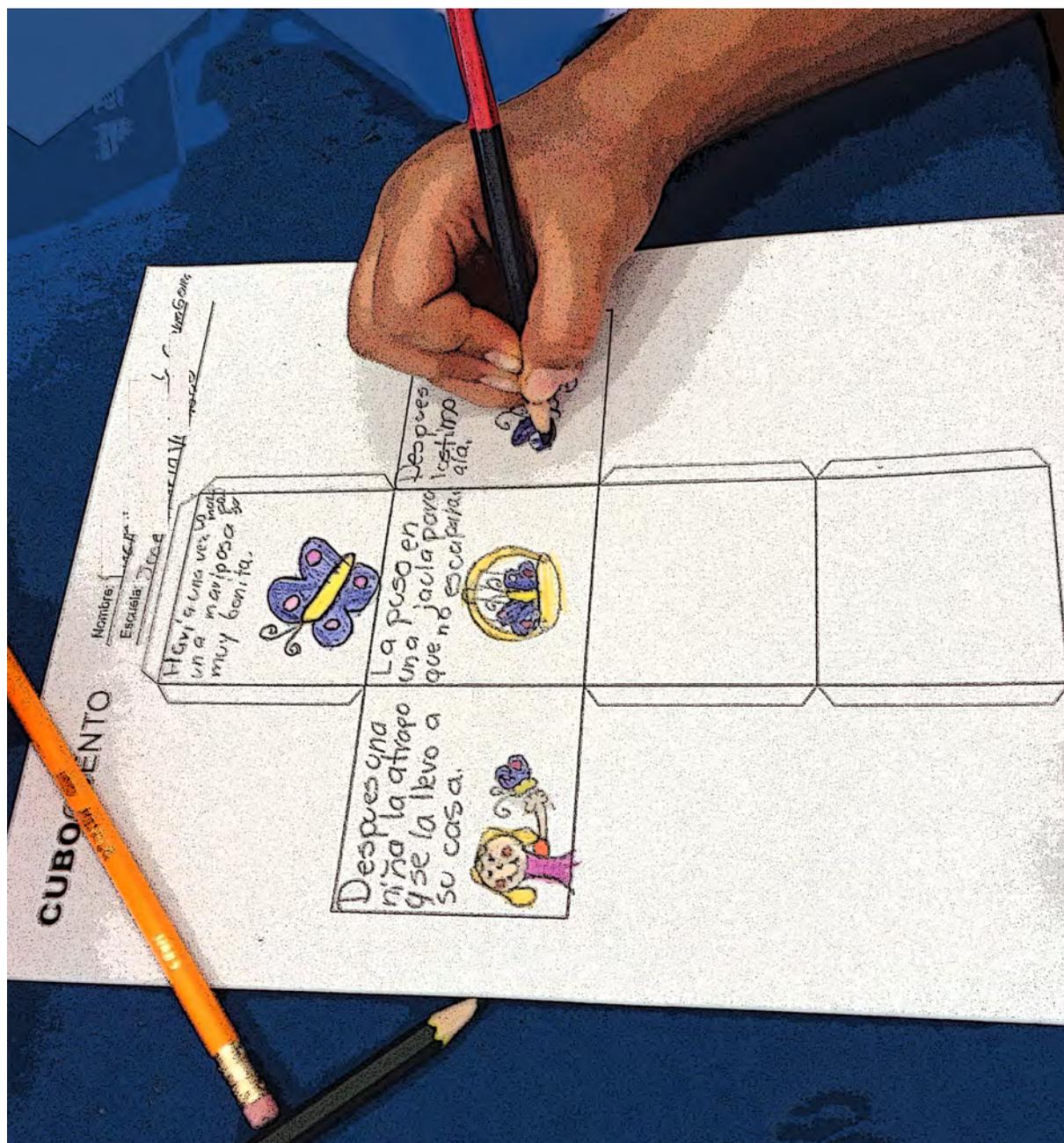
*El resultado es muy atractivo.*

*Se puede permitir completar las caras del cubo con otras interpretaciones de la pintura como frases, poemas u otras figuras alusivas.*

*Los objetos que se manipulan como juguetes permiten la apropiación del mismo.*

## Cubo-cuento

El desarrollo del cubo tiene muchas posibilidades creativas como ésta donde se invita a realizar un cuento en sus caras. Niñas y niños encuentran problemas para determinar cómo se sabrá cuál es el principio y el fin del cuento-dibujo. Si es el caso, se les invita a resolverlo sin darles una idea ya que suelen solucionar este problema de manera muy creativa: en ocasiones enumeran los cuadritos, dibujan flechas o hacen finales distintos.



## Cubo-cuento

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Medina, A. F. (2010) El juego de los trazos. México: Trillas.  | <b>Dirigido a</b>         | Escribujugantes   |
| <b>Finalidad</b>                | Explorar un espacio nuevo para crear un cuento-dibujo.<br>Anticipar el seguimiento de su lectura o las distintas lecturas que puede tener una vez armado.<br>Organizar el relato en 6 escenas.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 30 a 40 min   |
|                                 |  | <b>Espacio</b>            | Aula, en el espacio de cada alumno.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Una hoja impresa con un desarrollo de cubo.<br>Lápices, colores, tijeras pegamentos.   | <b>Acciones esperadas</b> | Resolver realizar el cuento en 6 momentos.<br>Resolver el seguimiento de la secuencia.                      |
| <b>Instrucciones</b>            | Se entrega una hoja con el desarrollo del cubo y se le indica que deben hacer un cuento dentro de él antes de recortarlo y pegarlo.<br>El cuento puede ser escrito o con dibujos o usando ambos.<br>Se debe terminar primero el cuento-dibujo y después recortar, doblar y pegar.<br>Ya que todo el grupo terminó, se invita a pasar y darle lectura a su cubo-cuento. | <b>Variantes</b>          | Se deriva de actividades donde la finalidad es proponer espacios nuevos para la creación del cuento-dibujo. |
|                                 |  |                           |   |
| <b>Reflexión</b>                | Niñas y niños dan soluciones diversas, creativas y espontáneas a los retos que les impone la actividad.<br>El cubo es un objeto con volumen que se transforma en un juguete.   |                           |   |

*Si hubiera niñas o niños que nunca han hecho un cubo se debe mostrar cómo: recortar con cuidado los bordes respetando las pestañas y marcar los dobleces antes de poner pegamento.*

*Debe cuidarse que el cuento se haga dentro de los cuadros que forman el cubo y no en las pestañas que sirven para pegar.*

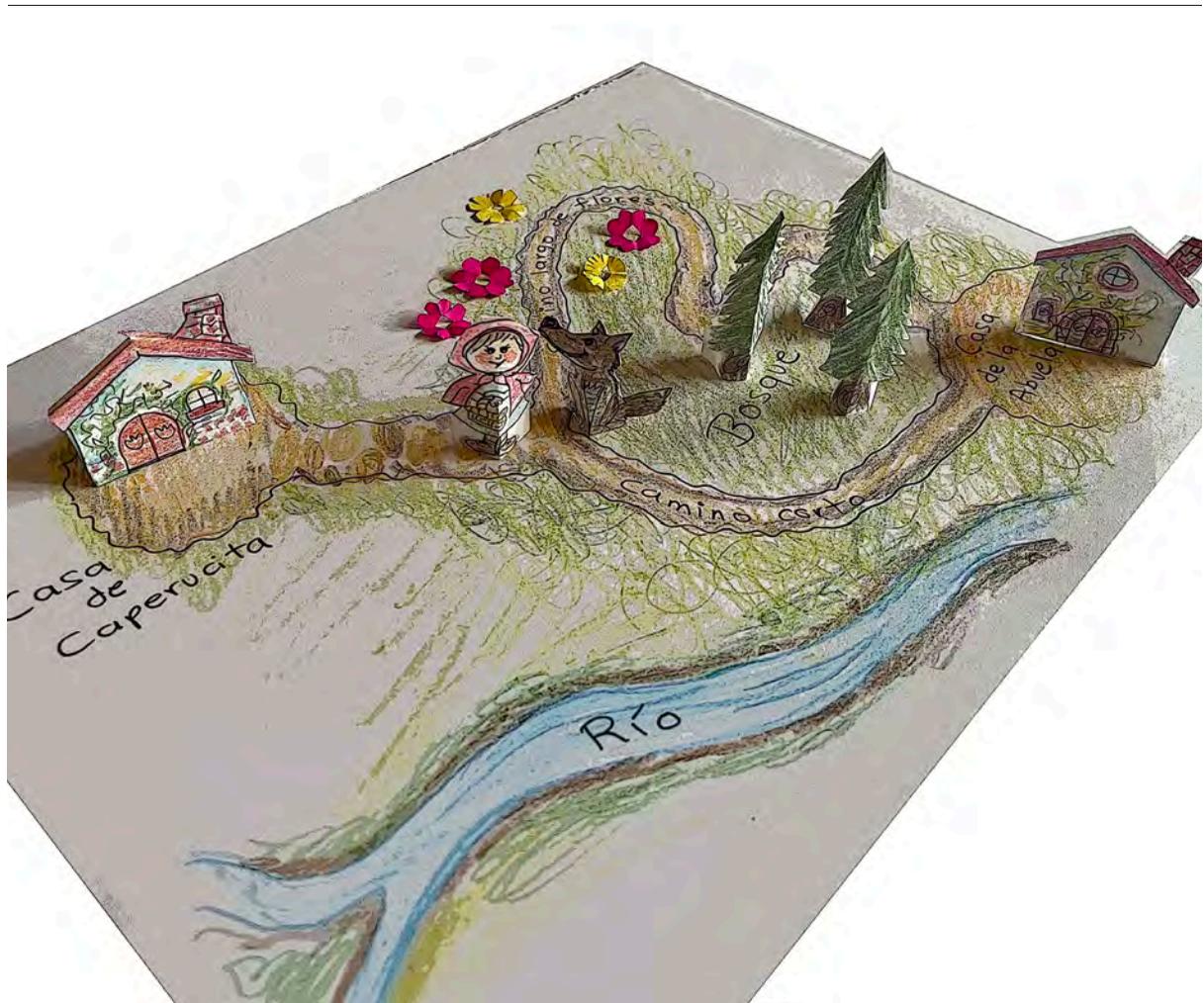
## Topo-cuento

Se trata de realizar un mapa de un cuento identificando lugares y rutas relevantes seguidas por los personajes y señaladas en el cuento.

El mapa llevado a la tercera dimensión puede resultar en la maqueta del cuento.

El mapa puede pensarse, también, como un juego de mesa que siga como modelo el relato del cuento para **trasladarlo a las reglas del juego**: las acciones, las metas.

Otras formas de explorar los cuentos de hadas es a través de imaginar que se hace con diversos sentidos como el olfato, el gusto, el tacto, etc. Se puede jugar sólo a imaginar los aromas del cuento o el tallerista puede preparar botecitos o envases con contenidos aromáticos para identificarlos.



## Topo-cuento

|                                 |   |                           |  |
|---------------------------------|---|---------------------------|--|
| <b>Finalidad</b>                | Estimular el análisis de los cuentos de hadas, clásicos y contemporáneos desde perspectivas nuevas, que le den otras lecturas o una lectura más significativa a partir de la ubicación topográfica de los eventos más relevantes.   | <b>Dirigido a</b>         | Trazamundos  |
|                                 |   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 30 a 40 min  |
|                                 |   | <b>Espacio</b>            | Mesa para trabajo en equipo  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Un cuento de hadas, clásico o contemporáneo por equipo.<br>Una hoja de rotafolio o cartulina por equipo.<br>Cartoncillo de construcción.<br>Tijeras, pegamento, lápices de colores.   | <b>Acciones esperadas</b> | Lectura atenta del cuento.<br>Determinar los lugares relevantes.<br>Representación del mapa con ambientación esquemática.<br>Señalar recorridos. |
| <b>Instrucciones</b>            | Se asigna un cuento por equipo. La indicación es leerlo con atención de manera que puedan dibujar un mapa donde sucede la historia. Cada equipo debe dibujar el mapa, identificar los lugares emblemáticos que recorren los personajes, dónde empieza el relato, dónde termina.<br>Es opcional dibujar al personaje y otros elementos para recortarlos y pegarlos de manera que resulte una maqueta del cuento, lo que ya puede ser considerado una variante. |                           | <b>Variantes</b>   |
| <b>Reflexión</b>                | Esta actividad es una oportunidad para recorrer el camino junto con el personaje y reconocer que el recorrido es una forma de trazar un relato. Esto último se trabaja también en la actividad "Relato en ruta".  |                           |  |

*Leer con detenimiento los cuentos previamente para seleccionar los más adecuados de acuerdo a la actividad. Esto es, que haya descripción suficiente de espacios para dibujar el mapa.*

*Se realiza a modo de mapa del tesoro.*

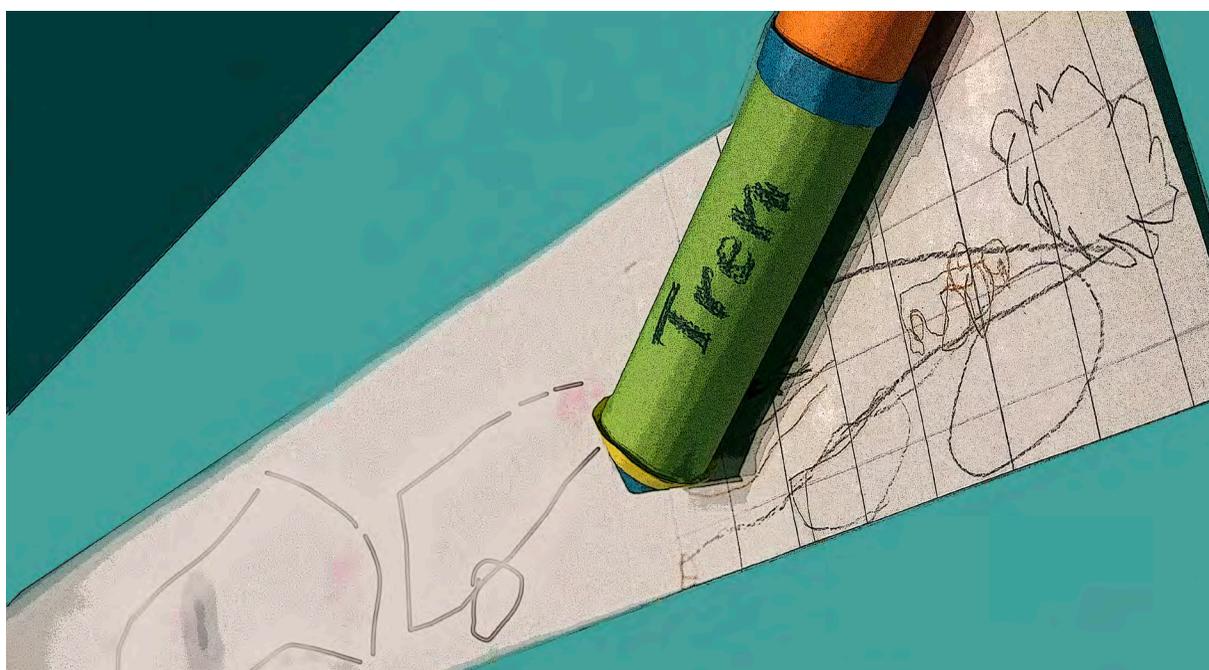
*Para este ejercicio puede ser útil una lectura que se esté haciendo de otras materias como español, historia, biología, etc.*

*Niñas y niños están muy familiarizados con este tipo de mapas ya que muchos de sus videojuegos consisten precisamente en la exploración de un mapa.*

## Definicionario

Las palabras adquieren significados individuales dada la experiencia. En esta actividad, los alumnos registrarán su definición personal de las palabras seleccionadas, así como la de otras personas, incluyendo dibujos y otras formas de pensar en ellas.

Puede ser un trabajo colaborativo en el que el grupo se da a la tarea de la búsqueda de los significados de las palabras entre sus compañeros.



## Definicionario

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Creación original  | <b>Dirigido a</b>         | Cuentistas   |
| <b>Finalidad</b>                | Reconocer que las palabras adquieren un significado personal otorgado por la experiencia de cada individuo.<br>Creación del significante gráfico y escrito a partir de la experiencia con el concepto.<br>Exploración de los significados subjetivos.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 40 min a una hora  |
|                                 |  | <b>Espacio</b>            | Mesa para trabajo en equipo  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Diseñar un lápiz de color como contenedor donde se guardará cada definición. Puede estar hecho de un tubo con cartoncillo de color. La punta del lápiz se crea haciendo un pequeño cono que se pega.<br>El borrador servirá de tapa y se logra con un tubo más corto y ligeramente más ancho y un círculo para cubrir un extremo. Una tira de papel blanca de 10 cm por 28 cm (media hoja carta a lo largo) o más larga. Para enrollarse y meterse dentro del contenedor.<br>Lápices, colores, tijeras, pegamento. | <b>Acciones esperadas</b> | Trabajo colaborativo e individual.<br>Aceptación de las ideas del otro.  |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Este es otro de los materiales que se puede integrar a los recursos didácticos del aula o taller e ir incrementando en distintas sesiones.   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se entrega el material para que cada alumno realice su lápiz de color. Posteriormente escriben sobre él su palabra favorita.<br>En la tira de papel se escribirá la definición personal de la palabra. Puede incluir dibujos. También se puede solicitar a los compañeros que escriban la propia. La definición se enrolla y se guarda dentro del lápiz de color de cartulina. Se reúnen todos los lápices de colores para formar el definicionario..  | <b>Reflexión</b>          | Puede parecer complejo trabajar conceptos en grados básicos de educación primaria, pero el encuentro con la palabra ocurre a edades muy tempranas, por lo que es importante reconocer su flexibilidad. |

*El tallerista puede decidir su propia manera de realizar su lápiz de color contenedor. Lo que se busca es que al final todos los lápices de colores se reúnan y formen el DEFINICIONARIO.*

*La parte más complicada puede ser la elaboración del lápiz de color, pero se puede elegir una opción sencilla como un cartoncito de color doblado por la mitad con la forma del lápiz.*

## Móvil semántico

Esta es una actividad excelente para ampliar el campo de experiencias de niñas y niños así como para visibilizar y establecer vínculos significativos entre las cosas.

Anécdota

*El día de pesca era crucial para la trama de la historia que escribía Laura. En ese pasaje, Carlos, su personaje principal, y su abuelo lograban un acercamiento que cambiaría sus vínculos afectivos. Pero Laura no sabía nada de pesca, así que todo se limitó a echar el anzuelo al agua y ¡plop! sacar el pez.*

—¡Buuu! ¿Eso es todo?

*Explicué a la niña que necesitaba ampliar su campo de experiencias para escribir sobre el tema y dar emotividad e interés a la escena.*

Lo mejor siempre es tener la experiencia directa, pero a falta de esta posibilidad, mi recomendación fue que pidiera a su padre o algún familiar que le narrara con detalle lo que era salir a pescar. También funciona visitar una tienda especializada en pesca, curiosear y preguntar al encargado todo lo que se te ocurra antes de que se harte de responder.



## Móvil semántico

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Móviles Alexander Calder (Artista)   | <b>Dirigido a</b>         | Magos  |
| <b>Finalidad</b>                | Exploración gráfica y escrita de los campos semánticos   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 40 min   |
| <b>Materiales y preparación</b> | <p>Cartulinas blancas o de colores</p> <p>1 palito de madera de 20 a 30 cms de largo.</p> <p>4 palitos de madera de 15 o 10 cms</p> <p>2m. de cordel por participante.</p> <p>Marcadores, colores, tijeras, pegamento.</p> <p>Perforadora.</p>   | <b>Espacio</b>            | Mesa de trabajo en el aula o taller.   |
|                                 |  | <b>Acciones esperadas</b> | Es un trabajo laborioso dependiendo de la cantidad de elementos por lo que si se trabaja con niños pequeños puede limitarse a 4 o 6 elementos. |
| <b>Instrucciones</b>            | <p>El tallerista explicará lo que es un campo semántico como una colección de objetos o palabras diferentes pero que tienen un elemento que las relaciona.</p> <p>Ejemplo: animales de zoológico, equipo de pesca, contenido de la mochila, etc.</p> <p>La indicación es que se realizará un móvil semántico a partir de un tema seleccionado indicado por una sola palabra: Zoológico, Océano, Ciudad, Arte, etc.</p> <p>Esta palabra se escribe en un cartón y será el centro del móvil.</p> <p>A continuación se dibujan objetos y escriben palabras relacionadas en cartoncitos individuales. Se pueden recortar según la forma y se le hace una perforación de donde será sostenida por el cordel.</p> <p>De la palabra central se debe sujetar el palito más grande y a partir de este los otros elementos a distancias distintas.</p> | <b>Reflexión</b>          | Más que realizar un objeto decorativo, estamos trabajando en un artefacto significativo.   |

*El reto en el móvil es buscar el equilibrio físico o visual de los elementos al armarlo. Se pueden buscar imágenes de los móviles de Alexander Calder para ver todas las posibilidades.*

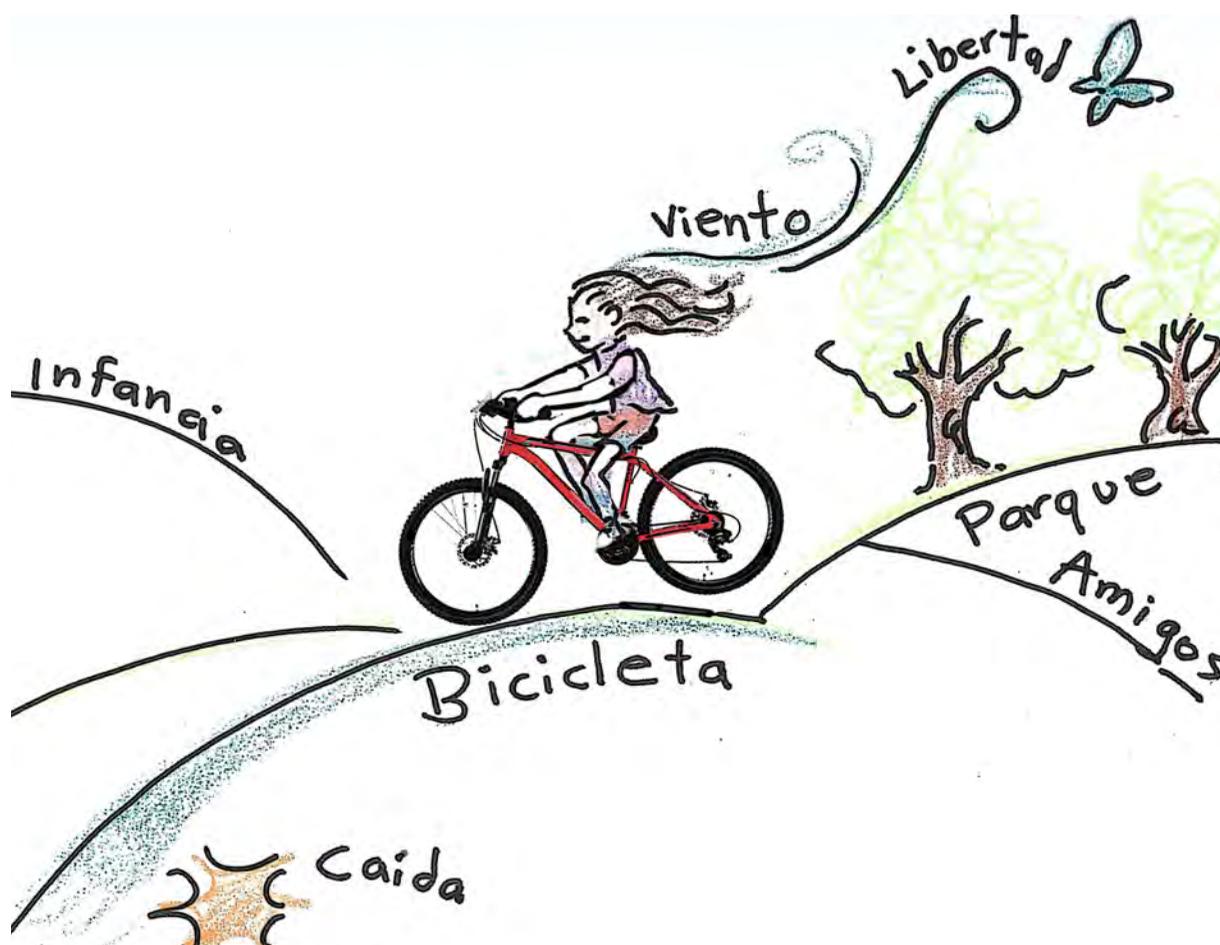
## Bicicleta

Cada palabra detona recuerdos y experiencias. Por ejemplo: muchos de nosotros tenemos una experiencia entrañable con una bicicleta. Por lo regular, si tuvimos una, recordamos muchos detalles. Esta actividad se trata de ir formando una composición, añadiendo con representaciones gráficas o escritas de palabras, objetos o momentos significativos que se vayan derivando.

Nuestro ejemplo:

BICICLETA – infancia – roja – raspón – paseos en el parque – niña aprendiendo con su papá – enseñando a mi hijo...

El tema se irá desplegando alrededor de la palabra motivo. Probablemente los elementos más alejados serán también más ajenos a esta palabra.



## Bicicleta

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Mapa conceptual y asociación libre.<br>Poesía visual.   | <b>Dirigido a</b>         | Escribujugantes   |
| <b>Finalidad</b>                | Desarrollo de campos semánticos guiados por la subjetividad de la experiencia.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 30 a 40 min   |
| <b>Materiales y preparación</b> | 10 palabras escritas en cartón de un tamaño que puedan leerse con facilidad desde cualquier área del aula o taller.<br>Una hoja de papel blanca tamaño doble carta.<br>Lápices, colores.<br>Cartoncillo negro de 10 x 15 cms con un recorte interior a manera de marco. Un cartoncillo por alumno.  | <b>Espacio</b>            | Se trabaja en el aula, en el espacio de cada alumno.  |
|                                 |   | <b>Acciones esperadas</b> | Predominarán los dibujos o las frases de acuerdo a la experiencia subjetiva de los participantes.                           |
| <b>Instrucciones</b>            | Se pegan en la pared o pizarrón las palabras-motivo seleccionadas.<br>La indicación es elegir una de ellas, escribirla al centro de su hoja y empezar a desarrollar un mapa conceptual con todas las ideas que evoque, sin resistirse mucho, a manera de una asociación libre. Se deben incluir frases, dibujos, palabras etc.<br>Al terminar, los alumnos deben pasar el cartoncillo por su mapa para aislar con él ciertas secciones y elija cuál le gusta más.<br>En cada selección enmarcada se crea un espacio nuevo de significación. | <b>Variantes</b>          | Hacer un registro fotográfico de cada selección aislada con el marco negro de cartón.                                       |
|                                 |   | <b>Reflexión</b>          | Esta actividad es un acercamiento a la poesía visual, donde la palabra es significativa y detonante de memorias e imágenes. |

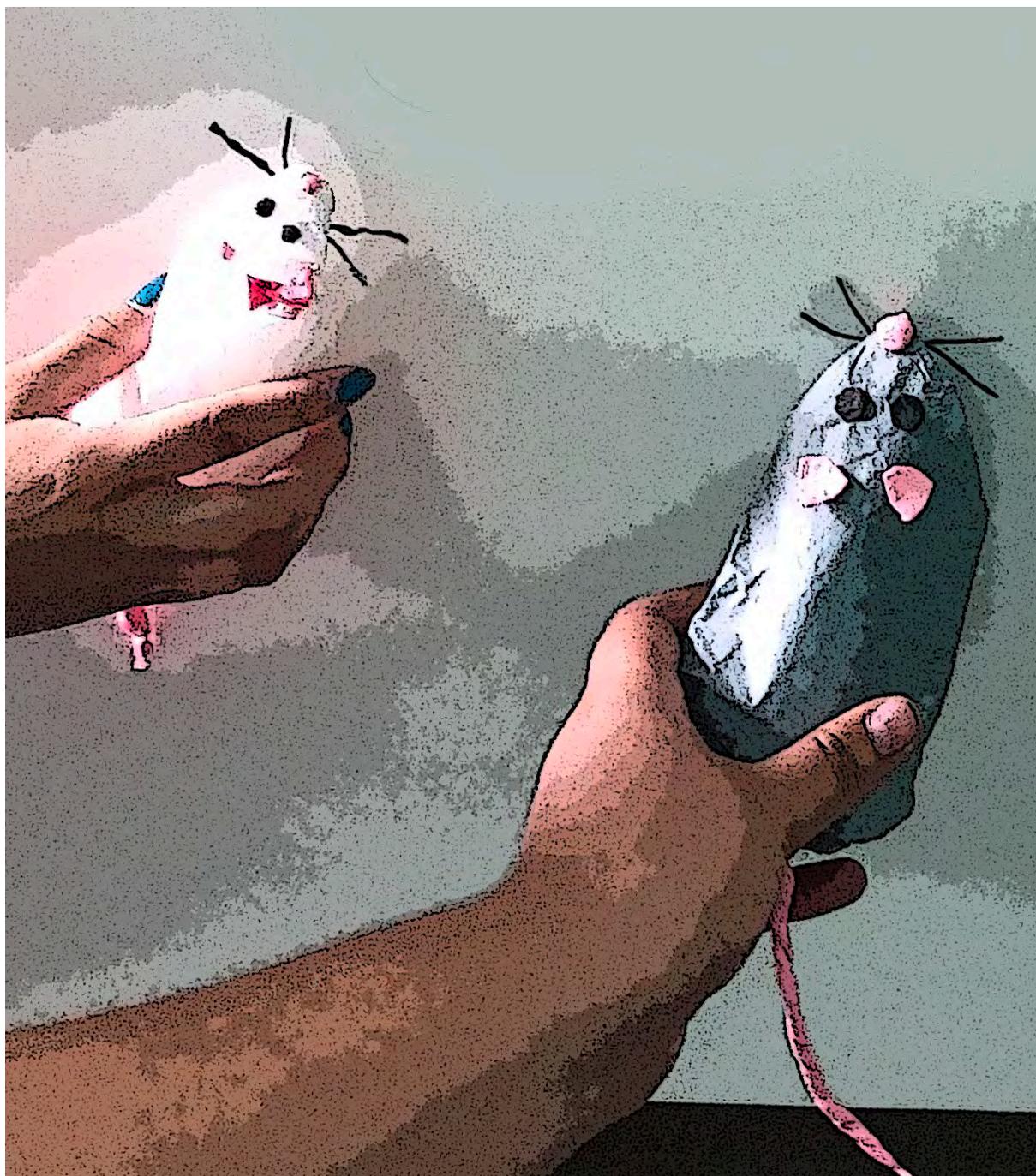
*Las palabras-motivo seleccionadas deben pertenecer al campo de experiencia de cualquiera: bicicleta, zapato, muñeca, árbol, etc.*

*Insistir en abrirse a la asociación libre.*

## Aventura de ratones y libro acordeón

Esta es una actividad para reconocer el espacio o mirarlo con ojos nuevos a través de la metáfora.

Lo más difícil del diseño del ratón es hacer el cuerpo pero, una vez entendida la idea, los participantes se inspirarán y pondrán detalles para personalizar su personaje.



## Aventura de ratones y libro acordeón

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Cabanellas, Slava y Formasa. (2005) Territorios de la infancia, Diálogos entre arquitectura y pedagogía, Barcelona, Grao.  | <b>Dirigido a</b>         | Escribujantes   |
| <b>Finalidad</b>                | Reconocer la riqueza de la experiencia para la creación del relato.<br>Desarrollo de la escritura creativa.<br>Territorialización del espacio.<br>Excelente para reconocer espacios nuevos (Museo, plaza, etc).  | <b>Tiempo</b>             | Se realiza en 3 tiempos de 20 minutos cada uno.                           |
| <b>Materiales y preparación</b> | Papel de china de distintos colores.<br>2 Cartoncitos de 12 x 10 cm. aproximadamente para que sirvan de tapas del libro.<br>Una hoja de rotafolio dividida en 3 a lo largo.<br>Lápices, colores, tijeras, pegamento en barra, sacapuntas.  | <b>Espacio</b>            | Un patio de juegos o espacio amplio.<br>Aula o taller.                    |
|                                 |  | <b>Acciones esperadas</b> | El recorrido es animado.<br>Concentración en la escritura de la aventura. |
| <b>Instrucciones</b>            | <p>Confeccionar un ratón con el papel de china:<br/>Se elige un cuarto de pliego de papel para el color del ratón. Se hace un movimiento envolvente, y se va arrugando el papel hasta dar forma al cuerpo del ratón. Cuidar de no apretar demasiado. Se da la forma deseada al cuerpo. Después se pegan detalles utilizando una variedad de colores y formas: bolitas para ojos. Torciditos para bigotes y cola. Se ponen orejas, sombreros etc... no es necesario agregar patas.</p> <p>Listo el ratón, se invita a los alumnos a salir a recorrer el patio de recreo o cualquier otro espacio disponible como si fueran ratones. Deben manipular su ratón de manera que suba y baje como lo haría uno real. Señalar que deben tratar de imaginar qué sucede en ese recorrido, qué es lo que se encuentra, etc.</p> <p>De regreso en el área del taller se deja a un lado el ratón y se realiza la libreta. La tira del papel rotafolio se dobla como acordeón y en cada extremo se pegan los cartoncitos que servirán de tapa.</p> <p>Ya está listo el libro para dibujar y escribir la aventura de los ratones.</p> |                           |   |

*Diseñada para un taller de libro objeto.*

*La técnica consiste en manipular el papel de china como plastilina, arrugando y dando forma. Lo importante son los detalles.*

*La representación del personaje al trasladarlo en dibujo adquirirá nuevos elementos y cualidades que es interesante observar.*

*La experiencia del espacio también resulta interesante*

*Como variante se pueden crear otros animales o insectos y realizar los recorridos como lo harían ellos: volando, brincando, etc.*

**Es una actividad muy completa: hace significativo el espacio y desarrolla múltiples habilidades motoras y expresivas.**

## Libro-bicho

Esta actividad pertenece a una serie que conforma un taller de libro-objeto cuya finalidad es crear, en la niña y el niño, una conciencia del acontecimiento, la escritura y el libro.

Las formas de encuadernación quedan al criterio del tallerista, pero es importante dar opciones que correspondan a las habilidades de los participantes.

El libro-bicho es también un libro-juguete que puede ser integrado a los materiales educativos del aula.



## Libro-bicho

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Derivada de la actividad: Aventura de ratones.   | <b>Dirigido a</b>         | Escribujantes   |
| <b>Finalidad</b>                | Territorializar es metaforizar el espacio.<br>Visibilizar el recorrido como rastro de una lectura.<br>Reconocer la experiencia como fuente de inspiración para la escritura del cuento.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 50 minutos.<br>Actividad en 2 momentos  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Cartoncillo de colores.<br>Hojas blancas.<br>Chinchetas, perforadora, engrapadora.<br>Estambre u otro tipo de cordeles.<br>Agujas grandes de plástico o ganchos de tejer.<br>Tijeras, lápices, colores, pegamento.   | <b>Espacio</b>            | Patio de juegos o área grande para recorrer.<br>Una mesa donde se compartan materiales.   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se desarrolla en 2 momentos.<br>1º. momento. Se dedica a crear un libro en forma del bicho favorito del participante.<br>El tallerista deberá mostrar una o varias formas sencillas de encuadernar. Cada participante elegirá la más adecuada para su libro-bicho.<br>2º. Momento. Crear experiencias.<br>La indicación es llevar al libro-bicho a recorrer el espacio destinado. Invitar a ir imaginando cómo vive el espacio el libro-bicho y qué aventuras le suceden. A cada nueva experiencia, el alumno debe detenerse a dibujar o escribir, como si se tratara de un diario de viaje. | <b>Acciones esperadas</b> | No importa si el espacio del recorrido es uno cotidiano. La vivencia resultará algo nuevo ya que la actividad supone una metaforización del mismo, lo que crea una experiencia nueva. |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | El libro puede tomar múltiples formas. Cada forma lleva a una finalidad distinta.<br>Libro-juguete, libro-casa, libro-vegetales, etc.   |
|                                 |  | <b>Reflexión</b>          | Esta es un actividad muy completa que desarrolla múltiples facultades expresivas.   |

*Excelente para reconocer espacios nuevos: Museo, centros arqueológicos o históricos, parques, etc.*

*Han jugado con esta actividad niñas y niños desde los 4 años de edad.*

*Los materiales pueden variar de acuerdo a la técnica de encuadernado que el tallerista vaya a mostrar en el taller.*

## Libro-juguete

El libro-juguete pertenece a la serie de actividades que conforman el taller de libro-objeto, un taller de escritura creativa.

Se debe permitir la libertad de la elección del motivo del libro, en esta ocasión, el relato se derivará de éste.

Las formas de encuadernación quedan al criterio del tallerista, pero es importante dar opciones que correspondan a las habilidades de los participantes.

La creación del libro-juguete puede ser laboriosa. Debe dejarse mucho espacio para la creatividad, por lo que las instrucciones sobre el tema no deben ser muy específicas y dirigirse más al aprendizaje de las técnicas del encuadernado.

El libro-juguete puede ser integrado a los materiales educativos del aula.

No olvidar el momento de compartir al grupo los cuentos y mostrarlos a todos e intercambiarlos.



## Libro-juguete

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Creación original  | <b>Dirigido a</b>         | Escribujugantes  |
| <b>Finalidad</b>                | Conciencia del relato, el objeto, el libro y la escritura creativa.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 50 minutos   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Cartoncillo de colores<br>Hojas blancas recicladas.<br>Chinchetas, perforadora, engrapadora<br>Estambre u otro tipo de cordeles.<br>Agujas grandes de plástico o ganchos de tejer.<br>Tijeras, lápices, colores, pegamento.  | <b>Espacio</b>            | Se trabaja en una mesa donde se compartan materiales para la confección del libro-juguete.                                       |
|                                 |  | <b>Acciones esperadas</b> | Creatividad.   |
| <b>Instrucciones</b>            | 1º. momento. Se dedica a crear un libro en forma de un objeto o juguete favorito del participante.<br>El tallerista deberá mostrar una o varias formas sencillas de encuadernar o crear un libro.<br><br>2º. Momento. La indicación es crear un relato relacionado con el libro-juguete. | <b>Variantes</b>          | Se deriva de actividades donde la finalidad es proponer espacios nuevos para la creación del cuento-dibujo.                      |
|                                 |  | <b>Reflexión</b>          | Si se deja la creación del libro-juguete a la imaginación de la niña y el niño, el resultado suele ser sorprendente y divertido. |

*Se pueden aprender técnicas sencillas y atractivas de encuadernado en Youtube.  
Se recomienda incluir distintos niveles de complejidad.  
El más sencillo es engrapar o usar chinchetas.*

## Abejitas polinizadoras

Esta actividad tiene la finalidad de que los participantes tengan la experiencia del tallero de sus textos y valoren la percepción del oyente así como ser capaces de considerar sus aportes.

Puede solicitarse que las sugerencias sean inquisitivas y propongan cambios radicales en la trama del cuento iniciando con un: Y que tal si... En este caso, los escritores pueden optar por reescribir el cuento completamente.



## Abejitas-polinizadoras

|                                 |  |                           |   |
|---------------------------------|--|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | La metáfora de la actividad polinizadora de la abeja como idea que fecunda la creatividad.   | <b>Dirigido a</b>         | Cuentistas  |
| <b>Finalidad</b>                | Desarrollar la escritura creativa.<br>Intercambio de ideas en grupo.<br>Aprender la importancia del taller de los cuentos.<br>Interés en el relato del otro. Empatía.<br>La escucha atenta.  | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 30 min  |
| <b>Materiales y preparación</b> | La escritura y lectura previa de un cuento.<br>Papeletas de notas con la figura de una abeja.<br>Lápices, colores, hojas en blanco.  | <b>Espacio</b>            | Alrededor de una mesa donde se pueda escuchar a todos, tomar las papeletas e intercambiarlas.                                   |
| <b>Instrucciones</b>            | La indicación es escribir un cuento de inspiración propia.<br>Terminado el cuento se leen por turnos.<br>El resto del grupo debe escuchar atentamente y al término de cada lectura deberán escribir, en una de las tarjetas en forma de abeja, una sugerencia para agregar al cuento. Puede ser una ocurrencia divertida, la introducción de un personaje o una situación nueva o un giro a la historia.<br>Al terminar la ronda de lectura, cada participante leerá los mensajes de las abejitas que recibió y podrá elegir realizar o no, los cambios sugeridos. | <b>Acciones esperadas</b> | Una participación activa en la escucha del cuento de los compañeros.<br>Reflexión sobre las sugerencias. Respeto y cordialidad. |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Solicitar ser inquisitivos y sugerir cambios importantes y centrales.   |
| <b>Reflexión</b>                | Al tomar distancia sobre el propio escrito y escuchar la opinión y la sugerencia de otros permite revalorarlo con el objetivo de mejorar las ideas.  |                           |   |

*Puede trabajarse con un cuento previamente escrito.*

## El árbol

Esta es una manera de vivir en la metáfora la experiencia de ser otro. Si los participantes juegan, se da una identificación total en la metáfora del árbol y del crecimiento propio.

Esta actividad requiere la expresión del cuerpo.

El personaje que invade el huerto de basura y maltrata los árboles puede ser el tallerista o un invitado ajeno al grupo (siempre hay alguien por ahí), pero no otro participante para que todos puedan vivenciar el ser árbol y tengan la oportunidad de realizar la segunda actividad.



## El árbol

|                                 |   |                           |   |
|---------------------------------|---|---------------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Test proyectivo Casa, árbol, persona.   | <b>Dirigido a</b>         | Cuentistas  |
| <b>Finalidad</b>                | A través de la metáfora trabajar la empatía a la naturaleza y el cuidado del medio ambiente.<br>Proyectar la imagen del cuerpo y otros aspectos psíquicos en la metáfora del árbol.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 50 minutos<br>Esta actividad tiene dos momentos.  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Pintura acrílica, pinceles, godete, hoja o cartulina para pintar.   | <b>Espacio</b>            | Aula o taller con espacio para la escenificación.   |
| <b>Instrucciones</b>            | <p>La actividad empieza con una escenificación: un huerto. Cada alumno pretenderá ser la semilla de un árbol y acomodará su postura como tal. El tallerista paseará entre ellos pretendiendo regarlos. Los participantes empezarán a crecer y a extender sus ramas. En un momento del juego el tallerista anuncia que ahora entra una persona que echa basura en el huerto y maltrata los árboles. Esa persona se va y regresa el cuidador del huerto, retira la basura y los árboles pueden seguir su crecimiento.</p> <p>Terminado el juego se facilita un diálogo para que los participantes externen cómo se sintieron ante los distintos momentos de su ser semilla, árbol en crecimiento, el maltrato y finalmente crecer grande y fuerte.</p> <p>En el segundo momento de la actividad los participantes deberán pintar el árbol que fueron.</p> | <b>Acciones esperadas</b> | La participación voluntaria de los participantes.<br>El relato de la vivencia con muestras de empatía al árbol.<br>Pinturas muy diversas de árboles y con mucha riqueza en formas y colores |
|                                 |   | <b>Variantes</b>          | Se puede ser un animal en peligro de extinción, un objeto desechable, etc.  |
|                                 |   | <b>Reflexión</b>          | Las representaciones de árbol es una proyección de sí mismo, la cual es enriquecida con la experiencia previa que se adquiere en el juego del huerto.                                       |

*Aunque está basado en el test proyectivo HTP, no se recomienda hacer interpretación de la pintura.*

*La primera parte de la actividad es grupal y la segunda es individual.*

## Juego de sombras

Esta es una actividad que involucra la expresión corporal y la imaginación. Los participantes deben ser muy creativos tanto física como mentalmente para conseguir imágenes interesantes para trabajar en sus historias.

Se trata de recorrer y habitar el espacio con las sombras. Descubrir cómo se integra en las superficies, cómo se deforma.

El relato puede escribirse de manera individual, pero también puede elaborarse en grupos. También puede ser una historia gráfica si los participantes van capturando fotografías significativas de su proceso.



## Juego de sombras

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Peter Pan  | <b>Dirigido a</b>         | Cuentistas   |
| <b>Finalidad</b>                | Estimular la facultad figurativa de la niña y el niño.<br>Creación de metáfora y provocación del relato.<br>Metaforización del espacio   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 40 minutos.<br>La actividad se realiza en dos momentos                                 |
| <b>Materiales y preparación</b> | Una lámpara o proyector o el propio sol.<br>Lápices, hojas blancas.  | <b>Espacio</b>            | Una pared para proyectar y espacio para el movimiento de los alumnos.<br>El patio en un día soleado. |
| <b>Instrucciones</b>            | En el primer momento se invitará a los alumnos a jugar con sus sombras, a entrelazarlas, crear figuras juntos o reconocer el espacio con ellas. Mientras juegan así, deben imaginar qué son las sombras, y qué historia se está generando. Pueden comunicarse pero no hablar específicamente, del tema de la historia que se imaginan.<br>En el segundo momento, se invita a escribir, de manera individual o colectiva, el relato del juego de sombras. | <b>Acciones esperadas</b> | Participación activa de los alumnos.<br>Movimiento corporales expresivos.                            |
|                                 |  | <b>Variantes</b>          | Utilizar proyecciones de imágenes diversas como motivo de exploración.                               |
| <b>Reflexión</b>                | Esta actividad puede ser tan simple como jugar con la propia sombra o tan compleja como crearla a partir de proyecciones de diversas imágenes y lámparas.  |                           |  |

*El juego con la sombra es algo que todos hacemos en la niñez, la sombra como una proyección de uno mismo, pero distinta y deformada, que nos sigue o nos obedece.*

## Historia secreta

Como podrás notar, esta actividad regresa a niñas y niños mayores a la exploración del objeto a través del juego.

Dado que ya se ha jugado, el siguiente momento se contempla enteramente para la escritura creativa, sin embargo, si alguno de los niños desea incluir dibujos serán bienvenidos.

Esta es una actividad divertida y se desarrolla sin contratiempo. Es interesante cómo en los relatos, cada suceso es contado como una experiencia muy distinta.



## Historia secreta

|                                 |   |                           |  |
|---------------------------------|---|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Ensamblaje como técnica plástica.   | <b>Dirigido a</b>         | Fantaseadores  |
| <b>Finalidad</b>                | Vivenciar el movimiento y el gesto como origen del relato.<br>Estimular la fantasía.<br>Desarrollar la escritura creativa.<br>Acercar a la niñez a la metáfora.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 40 minutos.  |
|                                 |   | <b>Espacio</b>            | Una mesa para el trabajo en equipo o el área del suelo.  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Piezas de cartón recortados de manera irregular con pequeñas muescas para ensamblarse como los tazos.<br>Los cartones deben tener una dimensión de 15 cms aproximadamente.<br>Hojas blancas, lápices, colores.  | <b>Acciones esperadas</b> | Se requiere de los ejemplos para que los alumnos entiendan bien las instrucciones. Pero se debe animar a que creen su propia fantasía y no adopten los ejemplos.<br>Trabajo colaborativo en silencio.<br>Escritura del cuento y resultados muy diversos y sorprendentes. |
| <b>Instrucciones</b>            | Se divide el grupo en equipos de 3 o 4 integrantes.<br>Se les entrega de 15 a 20 piezas por equipo.<br>La indicación es que, sin comunicarse verbalmente, deberán armar algo en conjunto interpretando todas las situaciones que se presenten, así como las acciones y gesticulación de los compañeros del equipo y toda intervención fortuita que suceda: sonidos, expresiones, movimientos, timbre del teléfono, etc. Todo evento debe integrarse a una fantasía personal inventada durante el juego con las piezas, incluyendo qué representan los compañeros y el tallerista o el espacio en el que están.<br>Por ejemplo: alguno puede estar fantaseando que se trata de una reunión de científicos creando un robot; alguien más puede imaginar que se trata de una reunión de elfos o brujos; o cocineros, etc.<br>Nadie debe contar su fantasía sino hasta que la haya escrito en el segundo momento del juego. |                           | <b>Variantes</b>   |
|                                 |   | <b>Reflexión</b>          | Será interesante averiguar la transformación que han experimentado las cosas en la fantasía de los alumnos.  |

*Esta actividad tiene dos momentos.*

## Relato en ruta

El relato inicia una vez que empezamos a movernos. Cada persona, animal, insecto u objeto que se mueve dibuja una trayectoria y en esa trayectoria puede escribirse el relato de lo que sucedió.

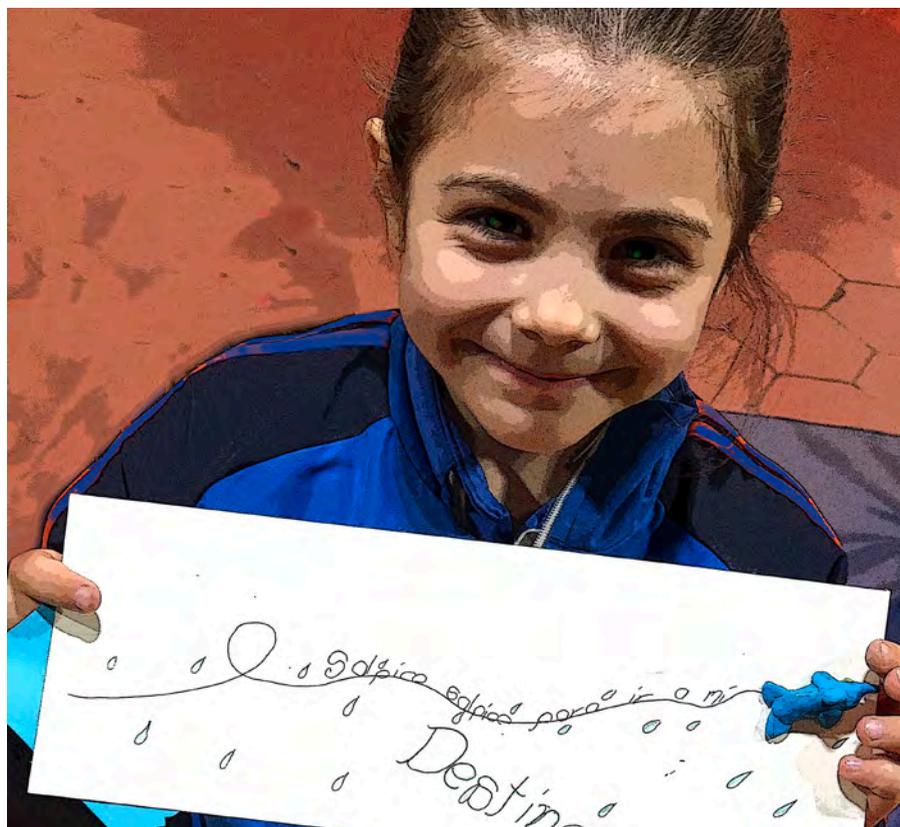
Al despertar y salir de la cama inicia el relato del día. Así también en el camino que los dirige al taller. Lo mismo sucede con el desplazamiento del gato al perseguir al ratón. Todas las acciones dejan un relato escrito en el espacio recorrido.

La explicación debe apoyarse en el ejemplo realizado previamente. El tallerista también puede desplazarse por el salón para mostrarlo en sus acciones.

De esta actividad resulta la escritura de una frase en una línea que puede ser el inicio de un cuento.

Las diversas trayectorias tienen un inicio, pero sobre todo una finalidad, el llegar a alguna parte. Los giros y quiebres obligados por los obstáculos en el camino, son los elementos que dan interés a la historia.

Estas y otras ideas son reflexiones que saltarán a la vista en cada creación de los participantes.



## Relato en ruta

|                                 |   |                           |  |
|---------------------------------|---|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | El juego como el rastro de un relato.   | <b>Dirigido a</b>         | Escribujantes  |
| <b>Finalidad</b>                | Entender el desplazamiento como escritura.<br>Es un principio para un cuento.<br>Desarrollo de la escritura creativa.<br>Acercamiento a la poesía visual.   | <b>Tiempo</b>             | Una sesión de 30 minutos.  |
|                                 |   | <b>Espacio</b>            | Aula o taller  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Materiales plásticos diversos para la creación de una figura pequeña: alambre de aluminio, limpia pipas, plastilina, papel de colores, palitos de madera, palillos, cucharitas de plástico para botana, tapitas, etc.<br>Pegamento en goma, cinta adhesiva, pegamento líquido.<br>Tijeras, colores.<br>Una tira de papel o cartoncillos en blanco 12 cm x 28 cm aproximadamente (media carta dividida a lo largo).  | <b>Acciones esperadas</b> | Los participantes del taller entenderán fácilmente la instrucción con el ejemplo.<br>La elección del personaje debe ser libre.<br>Relatos breves y espontáneos, a menudo divertidos. |
|                                 |   |                           | <b>Variantes</b>   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se explica a los participantes que en todo desplazamiento hay un relato.<br>Se trata de realizar una figura pequeña que será el personaje. Se da total libertad para su confección con los materiales disponibles.<br>Terminada la pieza se pega en un extremo del papel.<br>Se dibujan otros elementos.<br>Se traza con líneas punteadas el desplazamiento del personaje de acuerdo a las características de su movimiento: si es rana o conejos se trazan los saltos, si es un pez o ballena el trazo será ondulante, etc.<br>Sobre el trazo del desplazamiento se debe escribir el relato de lo que va aconteciendo. | <b>Reflexión</b>          | El relato inicia cuando empezamos a movernos.  |

*No es necesario que el papel donde se va a dibujar sea de la medida proporcionada, lo importante es que esté alargado.*

*Funcionan muy bien sobrantes que pueden pedirse a las imprentas o negocios de impresión.*

*Esta actividad tiene dos momentos.*

*Para la instrucción es importante tener un ejemplo para mostrar.*

## Relato enredado

Esta actividad se deriva de Relato en ruta, pero la idea es hacer crecer la historia incluyendo otros personajes y acciones.

Puede convertirse en una composición colectiva y un juego donde, por turnos, cada alumno puede ir integrando la trayectoria y acción de un personaje que conecte con la trayectorias que sus compañeros han dibujado y escrito con anterioridad.

### Relato enredado

|                                 |   |                   |   |
|---------------------------------|---|-------------------|---|
| <b>Referencia</b>               | Relato en ruta  | <b>Dirigido a</b> | Escribujantes   |
| <b>Finalidad</b>                | Entender el desplazamiento como escritura.<br>Visualizar que las acciones de un personaje detonan la acción del otro.<br>Observar la trama enredada de todos los desplazamiento y sus provocaciones.<br>Desarrollo de la escritura creativa.<br>Acercamiento a la poesía visual y al cuento.  | <b>Tiempo</b>     | Una sesión de 30 minutos.   |
| <b>Materiales y preparación</b> | Una cartulina o una hoja de papel rotafolio.<br>Cartoncillo para dibujar pequeñas figuras.<br>Lápices, colores, tijeras.<br>El tallerista debe dibujar y recortar una primera figura de un tamaño pequeño.  | <b>Espacio</b>    | Una mesa grande para el trabajo en equipo donde pueda ser extendida la cartulina.<br>Un pizarrón. |
| <b>Instrucciones</b>            | Desplazamiento detonante: El tallerista coloca su figura en el espacio que desee de la cartulina extendida sobre la mesa. Pensemos que se trata de un gato. Traza con líneas punteadas el desplazamiento en el espacio y dibuja algunos elementos como una mesa que rodea o a la que se sube, un sillón, etc... Sobre ese trazo el tallerista escribirá el relato del desplazamiento.<br>Se invita a niñas y niños a dibujar su personaje de acuerdo a este primer estímulo. Listo el personaje deben empezar por turnos a dibujar sus propios desplazamientos y a escribir el relato siguiendo la línea.<br>El objetivo es ir enredando los trazos, las rutas y los relatos. |                   |   |
| <b>Acciones esperadas</b>       | Los participantes crearán personajes relacionados con el personaje del tallerista, que se articulen significativamente a la historia.<br>El trazo de la ruta debe imitar el recorrido y características del movimiento del personaje representada en líneas rectas, curvas, quebradas, etc.   |                   |   |

*También puede realizarse en el pizarrón con gises o marcadores de colores.*

*Se debe dar total libertad en la creación del personaje a los participantes, aun cuando no parezca que tengan relación con el del tallerista.*

*Los personajes también pueden tomar como estímulo el personaje de otro de sus compañeros.*

*En el caso del ejemplo del gato los personajes pueden ser ratones, pero también una señora con escoba, una niña, otro gato, un león, etc...*

## Manchas

En ocasiones es difícil iniciar a pintar en un lienzo en blanco. Las ideas y los temas tardan en llegar. La propuesta de partir de una mancha previamente impresa ayuda a salvar esta situación. La actividad se vuelve un reto a la imaginación.

El resultado es una composición, tipo collage, con una gran diversidad de figuras.

Hay que animar a los alumnos a dar acabados y detalles para que la pintura resulte muy atractiva.



## Manchas

|                                 |  |                           |  |
|---------------------------------|--|---------------------------|--|
| <b>Referencia</b>               | Las formas en las nubes.   | <b>Dirigido a</b>         | Trazamundos  |
| <b>Finalidad</b>                | Estimular la facultad figurativa del adolescente.<br>Desarrollar la expresión gráfica.<br>Romper con el estereotipo.   |                           | <b>Tiempo</b>  |
| <b>Materiales y preparación</b> | Un cartón kraft de 30 x 30 cms, manchado con pintura blanca acrílica aplicada con estopa o un trapo, sin una forma específica.<br>Marcadores indelebles de punto fino en negro.<br>Colores, acuarelas, lápices, etc.   | <b>Espacio</b>            | Taller   |
| <b>Instrucciones</b>            | Se entrega a cada participante un cartón con la mancha ya seca.<br>La indicación es que se deje guiar por su imaginación y sólo se dedique a trazar las figuras que vayan surgiendo sin importar lo que resulte.<br>El juego consiste en no resistirse a las figuras de su imaginación.<br>Deben seguir los contornos de la mancha e ir completando con pequeños detalles sin alejarse del estímulo.<br>Pueden ir dando más acabado a su composición aplicando color con lápices de colores, acuarelas o marcadores. | <b>Acciones esperadas</b> | Surgirán imágenes del campo de experiencias de los participantes.<br>No importa que no sean grandes dibujantes, el seguimiento del contornos les ayudará a lograr figuras interesantes.<br>Romperá con esquemas fijos. |
|                                 |  |                           | <b>Variantes</b>   |
| <b>Reflexión</b>                | Esta es una gran actividad para romper con esquemas fijos y desarrollar nuevos trazos en los participantes.  |                           |  |

### Relacionado con el tema

En lucha constante contra el estereotipo.

Se debe cuidar que la mancha quede muy irregular, que haya transparencias y matices logradas al diluirse un poco la pintura con agua.

Insistir en que se deben seguir los contornos de la mancha para no alejarse del estímulo.

También se pueden encontrar figuras en los huecos y vacíos.

## Bestiario

Esta actividad es un juego de la imaginación creadora. Su título hace referencia a la tendencia de crear bestias fantásticas sacralizadas en la época medieval, que estaban muy presentes en la cultura de esa época y que hoy forman parte de nuestra fantasía.

El resultado gráfico exhibe los esquemas comunes que son rasgos que adquirimos culturalmente. Son formas representativas estereotipadas que sirven para una comunicación gráfica: como por ejemplo, la forma de representar las alas de un murciélago.

Las diferencias de los trazos en los dibujos corresponden a rasgos de la personalidad y habilidades de cada participante.

Desarrolla la expresión corporal, oral y gráfica.



## Bestiario

|                           |   |   |                |
|---------------------------|---|---|----------------|
| <b>Referencia</b>         | Desarrollo de la imaginación creadora.  | <b>Dirigido a</b>                         | Escribujantes  |
| <b>Finalidad</b>          | Desarrollar la imaginación creadora.<br>Desarrollar la descripción verbal clara y específica.<br>Desarrolla la expresión gráfica a partir de la interpretación de la palabra oral.<br>Reflexión sobre el origen cultural de nuestros esquemas mentales.   |   | <b>Tiempo</b>  |
|                           | <b>Materiales y preparación</b>   | Hoja en blanco.<br>Lápiz, pluma, colores. | <b>Espacio</b> |
| <b>Instrucciones</b>      | <p>Se entrega a cada participante un cartón con la mancha ya seca.<br/>La indicación es que se deje guiar por su imaginación y sólo se dedique a trazar las figuras que vayan surgiendo sin importar lo que resulte.<br/>El juego consiste en no resistirse a las figuras de su imaginación.<br/>Deben seguir los contornos de la mancha e ir completando con pequeños detalles sin alejarse del estímulo.<br/>Pueden ir dando más acabado a su composición aplicando color con lápices de colores, acuarelas o marcadores.</p> |   |                |
| <b>Acciones esperadas</b> | <p>Los participantes buscarán formas de comunicarse sin ver al compañero, moviendo la cabeza, recargándose en el otro. Todo esto depende de la confianza que se tengan entre ellos.<br/>Los dibujos exhibirán semejanzas así como también grandes diferencias.<br/>Muchas risas al ver el dibujo del compañero.<br/>Diálogo animado en relación a las fallas en la comunicación o la interpretación como: Yo me refería a esto... yo pensé en esto... etc...</p>  |   |                |

*Derivado de Hormigafante.*

*Es una actividad en parejas.*

*Trabajar en el suelo es lo más apropiado para propiciar los gestos corporales, el contacto con el otro.*



**ANA FABIOLA MEDINA.** Poeta visual, nace en Mazatlán, Sinaloa, el 7 de abril de 1965. **Licenciada en Psicología con Maestría en Artes y Doctorado en Filosofía** por la UANL. Investigadora de los procesos creativos en la niñez y la experiencia del arte. Autora de los libros: **El juego de los trazos** (2010, Trillas); **Procesos formativos y expresión creativa en la infancia** (2015, Conarte); de los cuentos infantiles: **Poema en Miniatura** (2018, UAS); **Hormiga** (2018, Del Lirio); **Primera aventura** (2020, Tresnubes) **Las cintas y Murmullos** (distribución digital) y **Barcos de Papel**, Editorial Universitaria, UANL con distribución gratuita en hospitales del estado. Ha desarrollado e impartido cursos y talleres de **educación en y por**



**el arte** en la **Dirección de Cultura** de la UANL, el Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey (**MARCO**), así como el Consejo para la Cultura y las Artes de Nuevo León (**CONARTE**). Actualmente es maestra de cátedra en la maestría **de la Facultad Artes Visuales** (UANL), en la maestría **de la Facultad de Artes Escénicas**, en la licenciatura y maestría de psicología y educación en la **Universidad Regiomontana** y en la maestría en Educación por el Arte en la **Universidad Surcolombiana**, Colombia. Como promotora cultural colabora en programas de los diversos municipios del área metropolitana de Monterrey y participa como artista voluntaria en el **Hospital Regional de Alta Especialidad Materno Infantil** donde desarrolla el programa: **Arte, juego y salud** que incluye talleres para los pacientes pediátricos y la pintura de murales.

Como artista, participa en exposiciones individuales y colectivas con técnicas de dibujo, pintura, instalación, arte objeto y poesía visual. Su propuesta actual de **intervención de libros** se ha presentado en distintos espacios en Nuevo León, Puebla, Zacatecas, Yucatán, Ciudad de México y Chihuahua, misma que ha ilustrado portadas de libros y revistas, destacando el No. 95 de Armas y Letras de la UANL.

# Bases para un taller de arte y juego

Desarrollo del juego y el lenguaje en la niñez

Ana Fabiola Medina

La inquietud de escribir este libro surge por el deseo de compartir con profesionistas cercanos a la niñez, recursos lúdico-didácticos que despierten habilidades expresivas. Ana Fabiola Medina hace transparente su propia metodología organizando su contenido en dos apartados. En el primero, desarrolla de forma breve y clara las bases teóricas que sustenta su trabajo con esquemas y cuadros sinópticos que lo clarifican; y en el segundo apartado, reúne en fichas, una serie de estrategias didácticas desarrolladas a lo largo de 15 años de investigación de los procesos creativos en la niñez. Estrategias que han sido vivenciadas en talleres de arte y juego, a menudo con grupos multinivel y que han sido puestas en práctica en cursos dirigidos a grupos multidisciplinarios de profesionistas que las han incorporado a su práctica en sus respectivos espacios: consultorio, aula o taller. Esto ha permitido su observación y una profunda reflexión en torno a diversos aspectos como la manera en que niñas y niños responden a la actividad, la facilidad o dificultad para su aplicación y sus posibles variantes. Estas reflexiones acompañan cada actividad para servir de guía y ayudar a incluirlas en el programa de trabajo o adaptarlas para cubrir objetivos específicos.

ISBN 978-607-27-1786-2



9 786072 717862



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

UANL



La  
excelencia  
por principio  
la educación  
como instrumento



CASA UNIVERSITARIA DEL LIBRO

EDITORIAL UNIVERSITARIA UANL