



# EL ARTE en el AULA Primaria

~~~~~  
Propuestas de trabajo desde la  
expresión plástica y visual  
~~~~~

Organização  
de Estados  
Ibero-americanos

Para a Educação,  
a Ciência  
e a Cultura



Organización  
de Estados  
Iberoamericanos

Para la Educación,  
la Ciencia  
y la Cultura



© Organización de los Estados  
Iberoamericanos para la Educación, la  
Ciencia y la Cultura (OEI).  
Oficina en República Dominicana

Santo Domingo, 2018

ISBN: 978-9945-612-15-8

**EL ARTE EN EL AULA PRIMARIA:**

**PROPUESTA DE TRABAJO DESDE LA  
EXPRESIÓN PLÁSTICA Y VISUAL.**

**Secretario General OEI:**

Mariano Jabonero

**Directora OEI R.D.:**

Catalina Andújar

**Especialista en Educación OEI R.D.**

**Coordinación publicación:**

Berenice Pacheco-Salazar

**Autoría:**

Javier Abad Molina

**Edición y corrección de estilo:**

Lilén Quiroga

**Diseño gráfico:**

Orlando Isaac

Esta publicación es un aporte de la OEI para el debate y la difusión de ideas. Se permite copiar, utilizar y reproducir parcialmente esta obra, siempre y cuando se cite la fuente de manera correcta y no se utilice para fines comerciales sin previa autorización de la OEI.

## Índice

<b>Presentación</b> .....	<b>7</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>9</b>
Objetivos y estructura de la guía.....	<b>11</b>
<b>Capítulo 1. La expresión plástica y visual en el Contexto Escolar. Enfoque Teórico y metodológico</b> .....	<b>15</b>
La educación plástica y visual en el contexto escolar. Enfoque teórico y metodológico.....	<b>16</b>
1. Aportaciones del arte contemporáneo a la educación primaria.....	<b>17</b>
2. Aportaciones de la cultura visual a la educación primaria.....	<b>18</b>
3. Arte contemporáneo y cultura visual.....	<b>20</b>
4. La educación plástica y visual como narración de narraciones.....	<b>21</b>
5. Educación plástica y visual como área de conocimiento.....	<b>22</b>
6. La educación medioambiental y las artes plásticas.....	<b>24</b>
7. La atención a la diversidad a través de la educación plástica y visual.....	<b>25</b>
8. La globalización de las artes y la metodología de proyectos.....	<b>25</b>
<b>Capítulo 2. Dinámicas, actividades y experiencias de expresión plástica y visual en el aula primaria</b> .....	<b>27</b>
Dinámicas, actividades y experiencias de expresión plástica y visual en el aula primaria.....	<b>28</b>
1. Creación de mandalas en la naturaleza: Land-art.....	<b>31</b>
1.1. Descripción de la propuesta.....	<b>31</b>
a) La línea (horizontal y vertical).....	<b>34</b>
b) La espiral.....	<b>34</b>
c) El círculo y la circunferencia.....	<b>35</b>
d) El triángulo.....	<b>35</b>
e) La Mandala.....	<b>36</b>
1.2. Propuesta A: La construcción colectiva de una mandala.....	<b>37</b>

1.3. Propuesta B: Construcción con tema: “el nido”	38
1.4. Artistas referentes del Arte en la Naturaleza o Land-Art	41
a) Andy Goldsworthy	41
b) Richard Long	42
2. Arte comunitario y valores humanos	43
2.1. Descripción de la propuesta	43
2.2. Propuesta A: Yo+yo+yo=Nosotros	46
2.3. Propuesta B: La escritura de un deseo	46
2.4. Artistas referentes del Arte Comunitario	48
a) Chiharu Shiota	48
b) Yayoi Kusama	49
c) Javier Abad	50
3. Construcción de un mensaje a través de la imagen y la palabra	51
3.1. Descripción de la propuesta	51
3.2. Propuesta A: El objeto-palabra (metáfora colectiva)	54
3.3. Propuesta B: Metáfora textual-visual o la palabra dibujada	56
3.4. Artistas referentes de la imagen-palabra	60
a) Benjamín Vautier (BEN)	60
b) Shirin Neshat	61
c) Paloma Navares	62
4. La instalación: el espacio simbólico como generador de aprendizaje	63
4.1. Descripción de la propuesta	63
4.2. Propuesta A: Espacio de juego o instalación con Post-it	66
4.3. Propuesta B: Representación de la comunidad educativa	67
4.4. Artistas referentes de la instalación	69
a) Polly Apfelbaum	69
b) Tony Cragg	70
c) Martin Creed	71
5. El juego creativo de los objetos y las imágenes para la construcción de la identidad	72
5.1. Descripción de la propuesta	72
5.2. Propuesta A: El juego creativo de los objetos	75

5.3. Propuesta B: “De mí para ti”. El arte por correo	76
5.4. Artistas referentes	77
a) Chema Madoz	77
b) Jacques Carelman (objetos imposibles)	78
6. El dibujo, la pintura y la construcción como representación de la experiencia	79
6.1. Descripción de la propuesta	79
6.2. Propuesta A: La técnica mixta o “collage”	81
6.3. Propuesta B: Representación del espacio que parece ser	82
6.4. Artistas referentes	84
a) Katharina Groose	84
b) Kim Sooja	85
7. Globalización de áreas de conocimiento:	
Música-movimiento-cuerpo-imagen	86
7.1. Descripción de la propuesta	86
7.2. Propuesta A: “Se hace camino al andar”	88
7.3. Propuesta B: “Danzar y dibujar”	89
7.4. Artistas referentes de la performance	90
a) Esther Ferrer	90
b) Heather Hansen	91
8. Sentido y valor de la presentación y exposición del trabajo realizado. Algunas orientaciones y pautas	92
8.1. ¿Qué es la documentación pedagógica?	93
8.2. Algunas orientaciones para la presentación y exposición de las obras	94
<b>Capítulo 3. Recursos recomendados y referencias bibliográficas</b>	<b>97</b>
1. Recursos digitales	98
2. Recursos en Pinterest	103
3. Información ampliada sobre artistas referentes	104
4. Páginas de museos de arte contemporáneo e instituciones	105
5. Bibliografía	106

## Presentación

La mejora de la calidad educativa es sin duda uno de los mayores retos que afrontan las sociedades actuales. Lograrlo requiere, entre otras cosas, que las competencias científicas, tecnológicas, ciudadanas, digitales y artísticas se encuentren en el centro de las propuestas y respuestas educativas.

En ese sentido, la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), como organismo internacional comprometido con el desarrollo de la región, dedica buena parte de sus acciones al fortalecimiento de los vínculos entre la educación, el arte y la cultura, y al desarrollo de competencias ciudadanas a través de la educación artística.

En República Dominicana, las acciones impulsadas por la OEI han tenido siempre al arte y la educación artística como estrategia fundamental para contribuir a la mejora de la calidad educativa y a la construcción de la ciudadanía. Por esto, han sido desarrolladas diversas iniciativas que han utilizado el arte y la expresión creativa como vías para favorecer la formación en valores y la mejora de los aprendizajes en centros educativos del país.

**El arte en el aula primaria**, la serie de cuatro (4) guías educativas que hoy presentamos, busca contribuir a acercar los procesos educativos y artísticos, a través de proporcionar a los docentes reflexiones, experiencias y actividades que posibiliten el trabajo con la expresión corporal, dramática, plástica y musical en el aula.

Confiamos en que esta serie de materiales será una importante herramienta para contribuir a las acciones que se realizan en República Dominicana y en la región en materia de fortalecimiento de la educación artística como vía para la construcción de una ciudadanía participativa, solidaria, democrática y multicultural.

**Catalina Andújar Scheker**

Directora  
OEI en República Dominicana

## Introducción

La presente guía se destina a docentes de primaria, con el objetivo de que puedan acercarse a la educación plástica y visual como un lenguaje integrado en las diferentes áreas del conocimiento y no solo en las relativas a la expresión artística. Es decir, desde un planteamiento globalizador, transversal y holístico, que genere vías de acceso a la experiencia estética como singular hecho cultural y relacional para comprender y explicar el mundo. Además, introduce en el aula de educación primaria, elementos extraordinarios en la vida cotidiana de alumnas y alumnos y en la práctica o reflexión educativa docente.

Las propuestas de la guía se inscriben en las manifestaciones del arte contemporáneo. Asimismo, se fundamenta en la dimensión relacional que favorece la construcción de la identidad social y cultural, el desarrollo de valores humanos, la apreciación estética, la creatividad y el aprendizaje para la vida.

La Guía *El arte en el Aula Primaria: Propuesta de trabajo desde la expresión plástica y visual*, busca favorecer la articulación entre arte y educación, reconociendo el valor de la educación artística como recurso para contribuir al fortalecimiento de una ciudadanía plena, crítica e inclusiva, y a la construcción de una educación de calidad.

Otras tres guías, dedicadas respectivamente a la Expresión Dramática, Expresión Corporal y la Expresión Musical, completan esta serie. Las cuatro guías se han elaborado de manera coordinada, puesto que en su conjunto contienen sugerencias didácticas e ideas dirigidas a docentes del primer ciclo de educación primaria de República Dominicana y la región.

### **Berenice Pacheco-Salazar**

Especialista en Educación  
OEI República Dominicana

## Objetivos y estructura de la guía

Los principales objetivos de la presente guía son:

- a. Ofrecer a las y los docentes una diversidad de propuestas para el trabajo con la *educación plástica y visual* en el aula primaria, desde el arte contemporáneo.
- b. Contribuir a desarrollar diferentes aspectos curriculares relacionados con los aprendizajes para la vida y la construcción de la identidad a través del juego creativo y la experiencia estética compartida en el encuentro con otros.

La *educación plástica y visual* colabora fundamentalmente en la construcción del conocimiento; el disfrute de lo perceptivo y sensorial; la toma de conciencia de nuestra propia identidad a través de otros; y la elaboración del universo simbólico que nos define como humanidad. Todo ello, con la mejor voluntad de ayudar a cada persona en la consecución de su plenitud.

Así, la propuesta de la guía pretende atender al diseño curricular del nivel primario, en lo que respecta al desarrollo de la competencia artística; que a su vez favorece la identidad docente en el compromiso con su proyecto de vida (personal y profesional). En otras palabras, no persigue como fin el aprendizaje de técnicas o procedimientos, sino el reconocimiento y la vivencia significativa de una creatividad relacional, para el posterior acompañamiento en el desarrollo de las competencias artísticas de las estudiantes y los estudiantes.

Para ello, como docentes implicados, debemos dar sentido a las producciones del estudiantado y construir colaborativamente la interpretación del mundo que se representa a través de las imágenes, los objetos, la palabra y los espacios de encuentro y significación. De esta manera, debemos ofrecer una respuesta a la diversidad existente en cualquier contexto educativo para el desarrollo de competencias para la vida, y no solo para el “saber hacer”, sino también -y más importante aún-, para el “saber Ser”. Son pues, situaciones de aprendizaje integrado que favorecen una interpretación sensible del mundo mediante esperanzas y bondades en beneficio de todas y todos.

En resumen, cada una de las propuestas aquí presentadas, está diseñada en coherencia con un planteamiento de la educación plástica y visual,

basada en la participación y que se sirve de las manifestaciones artísticas contemporáneas como amables mediadoras en los procesos de aprendizaje y transmisión de valores humanos.

La presente guía se encuentra estructurada en tres capítulos.

El **capítulo I**, titulado *La educación plástica y visual en el contexto escolar*, trata los diferentes aspectos que explican la propuesta de educación plástica y visual que desarrollamos en el contexto escolar, a través de las posibilidades del arte contemporáneo en la educación primaria. Fundamentamos esta propuesta desde las dimensiones que se desarrollarán en las actividades del capítulo II, desde los conceptos de estética, espacio, materia, sentido, percepción y contexto.

A continuación, proponemos la idea de la educación plástica y visual como narración de narraciones y destacamos la importancia de relacionarlas a las biografías e historias de vida del estudiantado como principal recurso artístico. Posteriormente, analizamos el sentido de la educación plástica y visual como área de conocimiento, desde la elaboración del símbolo a través de la imagen, los objetos y la palabra. Por último, tratamos aspectos fundamentales en la definición de la propuesta de los contenidos de la guía desde la educación medioambiental, la atención a la diversidad y la globalización de las artes a través de la metodología de proyectos.

El **capítulo II**, *Propuesta de acciones, actividades y experiencias*, concreta la propuesta de la guía en diferentes acciones, actividades y proyectos significativos de educación plástica y visual, que se desarrollan mediante ocho apartados o temas:

- *La creación de mandalas en la naturaleza (Land-Art)*: el entorno natural ofrece un contexto de creación y simbolización, que favorece la construcción comunitaria de aprendizajes significativos para una apreciación del entorno.
- *El arte comunitario y valores humanos*: una propuesta artística que pretende generar participación, inclusión, afecto, comunicación y sentido de pertenencia.
- *La construcción de un mensaje a través de la imagen y la palabra*: la metáfora visual o juego de la palabra como imagen y la imagen como palabra.

- *La instalación: el espacio simbólico como generador de aprendizaje*: una propuesta de transformación de los espacios-ambientes educativos a través de resignificación de los objetos y la transformación de los lugares para la lúdica.
- *El juego creativo de los objetos y las imágenes para la construcción de la identidad*: la autorrepresentación (identidad personal y social) a través de la metáfora de los objetos, composiciones e imágenes investidas de simbología.
- *El dibujo, la pintura y la construcción*: como representación compartida de la experiencia desde las diferentes propuestas de la educación plástica y visual.
- *La globalización de las diferentes áreas de conocimiento: Música-Movimiento-Cuerpo-Imagen*. Una propuesta integradora hacia una concepción de arte total.
- *Sentido y valor de la presentación y exposición del trabajo realizado. Algunas orientaciones y pautas*: Documentación pedagógica y diferentes sugerencias para realizar muestras o exposiciones en el ámbito escolar.

En el **capítulo III** recomendamos recursos digitales y enlaces para el desarrollo de proyectos significativos de educación plástica y visual, recursos en línea en Pinterest y otras páginas web de artistas referentes. Para finalizar, se presentan referencias bibliográficas básicas.



# Capítulo 1

## La **expresión** plástica y visual en el **Contexto Escolar.** Enfoque Teórico y **metodológico**



# La educación plástica y visual en el contexto escolar.

## Enfoque teórico y metodológico.

La metodología de la presente guía ha sido definida tomando en cuenta la existencia de conexiones y aspectos comunes entre las propuestas del arte contemporáneo y la contextualización del currículo dominicano en educación primaria; al compartir distintos aspectos comunicativos, cognitivos, lúdicos, sensoriales, expresivos e identitarios. Así, se destacan, referentes del ámbito artístico de nuestro tiempo y se comparten experiencias para que, en contextos significativos, las alumnas y alumnos puedan simbolizar y simbolizarse a través de sus producciones, valores sociales y sentido crítico.

Es necesario insistir que no se pretende plantear la educación plástica y visual como un simple catálogo de recursos o ideas ajenas, sino más bien, ofrecer la posibilidad de que podamos generar nuestros propios proyectos y concreciones en cada realidad educativa. De esta manera, **se espera generar un cambio de mirada, actitud y pensamiento para atender las necesidades de las alumnas y alumnos; y acompañarles en los procesos educativos y vitales que se favorecen a través de las artes.** Así, la propuesta metodológica de proyectos a partir de las manifestaciones del arte contemporáneo supone decantarse claramente por aquellas iniciativas educativas, formadoras y transformadoras “con” y “por” el arte, dejando de lado la tradicional concepción de educar “para” el arte.

El arte y la educación se asemejan en la elaboración de *metáforas* que interpretan la realidad que compartimos. La metáfora artística será el alma del relato del arte y debe formar parte de nuestro discurso cuando deseemos establecer estrategias de un aprendizaje significativo. La experiencia estética no se puede separar de la propia manera de ser y pensar una identidad cultural, que genere visiones múltiples de una misma realidad. Para ello, los educadores acompañamos al estudiantado en el propio reconocimiento de sus competencias y en los procesos afectivos y cognitivos del aprendizaje que favorecen su implicación.

Desde la propuesta de esta guía, nuestra intervención educativa se centrará en ofrecer una información previa y proporcionar las referencias necesarias (mostrar las imágenes, investigar en los artistas referentes, etc.) como marco simbólico para crear las mejores condiciones en la gestión de los espacios, los tiempos y los recursos materiales que posibiliten un ambiente creativo y favorecedor del intercambio, la comunicación y el encuentro con las demás personas.

## 1. Aportaciones del arte contemporáneo a la educación primaria

Los artistas de la actualidad nos ofrecen sus reflexiones y propuestas en forma de objetos, transformaciones del espacio, videos o imágenes, para crear una conciencia social y ofrecer explicaciones al mundo que nos ha tocado vivir juntos. Todo ello lo realizan utilizando lenguajes simbólicos para compartir sus ideas, pretendiendo hacernos participar de su obra para que nosotros las “completemos” desde nuestro pensamiento, historia personal o experiencia de vida. Por lo tanto, hay tantas interpretaciones como personas existan.

El arte actual puede ser también una **herramienta para la transformación personal y colectiva**. Sus manifestaciones son el “espejo” donde mirar para sentirnos reconocidos. También existe una faceta del arte contemporáneo que se interesa por el ámbito educativo, ya que atiende a las necesidades de las personas y de las comunidades. Todo ello para intentar representar una posible mejora social e individual en el futuro. Consideramos pues importante, en nuestra formación como docentes, conocer estas referencias artísticas para ampliar y significar la dimensión relacional de las artes.

El término “*contemporáneo*” se identifica con los valores de esa ética y estética actual, desde la preocupación por el desarrollo social, la globalización y la interculturalidad, los medios de comunicación multimedia, la participación en el entorno cultural, la implicación corporal como generadora de transformación, la educación medioambiental, etc. Así, el arte de nuestros días es un medio del que dispone la alumna y el alumno para significarse e identificarse en la complejidad y diversidad del mundo a través de la exploración y apreciación que el arte promueve. Cuanto más rica y variada sea la experiencia artística, más posibilidades tendrán de adquirir una conciencia estética, que les ayude en sus proyectos de vida. Al tiempo promoverá su sensibilidad, preparándoles para asumir conductas y actitudes coherentes con la tolerancia, la reflexión y la crítica constructiva hacia sí mismos y los demás.

El arte contemporáneo hace participante activo al estudiantado, al producir obras abiertas a la interpretación y al juego de los significados; y al promover el desarrollo del pensamiento divergente, es decir, abierto, flexible y en el que no existe una única respuesta. A partir de los lenguajes propios de la educación plástica y visual se ponen en práctica un conjunto de aspectos socioculturales, cognitivos y afectivos, que ofrecen nuevas posibilidades para la resolución de problemas de manera creativa y significativa. Así, el arte contemporáneo o con-nuestro-tiempo es una manera de Ser en la vida y de compartirla con las demás personas.

## 2. Aportaciones de la cultura visual a la educación primaria

*Interpretar es comprender y manifestar explícitamente esa comprensión. Sólo se interpreta cuando se entiende la imagen como portadora de un contenido y como generada por alguien con la intención de manifestar algo. Para que se interprete, el interpretante ha de sentirse interpelado, es decir, interesado e involucrado en el sentido que ofrece la imagen.*

(Fernando Hernández, 2000)

Entendemos por cultura visual, todo el conjunto de mensajes, códigos y percepciones visuales que nos rodean en nuestra existencia, y condicionan nuestros comportamientos y pensamientos. Desde este planteamiento, el aula de educación primaria posee “ventanas al mundo exterior”, pero todas las imágenes del aula son también posibilidades por donde entran todas las imágenes del mundo y sus significados. Por ello, la educación artística debe incluir las nuevas visiones del currículo y las funciones que la sociedad actual asigna a la educación, siendo los docentes conscientes del gran poder de la *cultura visual* y sus significados sociales en la construcción de la identidad de las niñas y los niños.

Por ello, las diferentes propuestas de la guía están desarrolladas a través del valor de las imágenes como transmisoras de información y significados. El *aprendizaje significativo* que las imágenes elaboran -mediante la experiencia estética y el sentido crítico- pueden tener un efecto emotivo tan poderoso como los sucesos reales mismos. Atendemos pues al potencial educativo y simbólico de las imágenes en los contextos educativos. En esta interdependencia, podemos presentar la imagen como símbolo y metáfora, es

decir, como una aproximación diferida para la comprensión de la realidad por parte del alumnado. Así, la imagen actúa como una narración continua que conecta con experiencias que expresan sus propias trayectorias de vida.

A través de la cultura visual, se atiende principalmente a la dimensión relacional del enfoque comunicativo del currículo en educación primaria, donde los lenguajes basados en imágenes y las potencialidades del pensamiento visual pueden ser fundamentales para la transmisión de cultura y conocimiento mediante signos y símbolos. La comprensión de la información visual de este mundo actual, basado en imágenes reales o virtuales (medios de comunicación, libros de texto, información gráfica del entorno urbano, Internet, etc.) es un proceso fundamental para crear el deseo por saber y comunicar, como manera de integrarse y reconocerse en un grupo humano. A través de este proceso, se elaboran diversos significados en la interacción con las imágenes, fundamento de la comprensión, razonamiento, relación y revisión de otros conocimientos ya adquiridos. Una construcción siempre en tránsito, que entiende el aprendizaje como un proceso de interpretación continua de mensajes y códigos culturales. Así, no siempre es verdad que una imagen vale más que mil palabras, pero si creemos que la letra con arte entra.

### Objetivos curriculares del ámbito de la educación plástica y visual

- Acercar las manifestaciones y referencias del arte contemporáneo a los educadores de educación primaria a través de recursos teórico-prácticos.
- Ofrecer experiencias significativas que puedan ser aplicables al aula de educación primaria, para propiciar un cambio de mirada, un crecimiento o desarrollo personal y una transformación profesional.
- Reconocer la expresión artística como manifestación vital, cultural y relacional en todos sus procesos y productos a través del juego estético y la creatividad.
- Conocer y utilizar adecuadamente los conceptos básicos del lenguaje visual en propuestas de interpretación y producción de mensajes y significados.
- Valorar la documentación pedagógica como generadora de sentido, aprendizaje, participación y reconocimiento de la comunidad educativa.
- Diseñar situaciones educativas de calidad en los espacios escolares, valorando el cuidado y el sentido estético de la exposición de los procesos.

### 3. Arte contemporáneo y cultura visual

Como se expuso previamente, tomamos como marco de referencia el arte contemporáneo desde un planteamiento globalizador y diversificado.

A continuación, desarrollamos ideas relativas a algunos conceptos clave que debemos conocer para poder entender mejor la propuesta de esta guía, que se concreta en aspectos *estéticos, espaciales, matéricos, significativos, perceptivos y contextuales*:

- **La estética:** antes entendida como apariencia, forma o tratamiento desde lo bello. En su actual concepción aparecen otras categorías antes excluidas como por ejemplo lo popular y cotidiano, que también adquieren categoría estética por acercarnos más a la realidad y a los hechos que nos identifican con lo cercano y posible.
- **El espacio:** aparecen nuevas posibilidades que proponen un espacio no necesariamente físico en dos o tres dimensiones y se habla actualmente del espacio virtual. Se recurre también a otras formas espaciales tales como: el espacio tecnológico o net-art, el espacio proyectado, etc.
- **La materia:** la primacía del concepto permite que lo meramente material no esté necesariamente vinculado a la obra artística. Esto ocasiona la aceptación de las materias audiovisuales, las ausencias, las presencias inmateriales (sonidos, luces, olores, entre otras).
- **El sentido:** las vanguardias del arte contemporáneo dejan paso a lo irracional, a la ausencia de planteamientos, al azar y lo inesperado, a la creación directa, al arte por el arte para la alteración o construcción de nuevos significados.
- **La percepción:** frente a un solo sentido, los cinco. La instalación y la performance son las manifestaciones artísticas que integran mejor esta diversidad sensorial. Ello exige una percepción integral de la obra, una implicación corporal del espectador o espectadora pues deja de ser sujeto pasivo, para convertirse en agente activo y, por lo tanto, un partícipe necesario.
- **El contexto:** hay algunos contextos espaciales específicos que han sido tradicionalmente considerados como contexto propicio para el arte, como los museos, las galerías, etc. A estos, actualmente se añaden nuevos contextos que no son específicamente creados para el mundo del arte, pero que van siendo resignificados por los artistas contemporáneos. Así, el arte comienza a ocupar el contexto de la trama

urbana, los espacios naturales, de recreo y esparcimiento, de tránsito, de ocio, de trabajo, las superficies comerciales y otros espacios singulares o cotidianos, recuperados para las artes a través de cualquier manifestación que nos vincula a la cultura de nuestros días.

### 4. La educación plástica y visual como narración de narraciones

Entendemos la educación plástica y visual como un espacio de relaciones para construir el conocimiento a través de la singularidad de cada persona y su propia vida como valiosa “materia prima”.

Se posibilita así entrar en una nueva narrativa que dialogue con las situaciones cambiantes que afectan a alumnas y alumnos, como lo son las relaciones sociales, las representaciones culturales y los conocimientos. Este modelo está basado en procesos dialógicos (la construcción colectiva del relato como conjunto de voces y manos), que contemplan las micronarrativas que se van construyendo en el día a día y que adquieren visibilidad a través de las manifestaciones artísticas. En este intercambio humano surge la necesidad de una educación artística basada en metodologías encaminadas a formar personas y no futuros artistas.

Construir y reconocer *historias de vida* constituye un acto de transferencia del conocimiento y valores a través del arte, como propuesta de crecimiento comunitario y construcción de los otros en el *nosotros*. En esta nueva narrativa, no se separa a quien aprende y enseña del propio proceso de enseñanza y aprendizaje, pues se considera que aprender está relacionado con la elaboración de una conversación cultural, en la que se pretende, sobre todo, aprender de los interrogantes que las y los estudiantes se plantean sobre sí mismos y sobre el mundo, para poder transferirlo a otras situaciones y actuar en relación a esas mismas cuestiones o preguntas.

De esta manera, se da importancia al bagaje que ya poseen alumnas y alumnos, como base y fundamento del conocimiento artístico, reconociendo los orígenes, inquietudes y necesidades de los sujetos que están en disposición de aprender. Todo ello persigue la creación de nuevas maneras de conocer y relacionarse con el conocimiento que suponga para el estudiantado; a su vez, facilita la creación de nuevas narraciones y experiencias de aprendizaje con sentido.

## 5. Educación plástica y visual

### como área de conocimiento

Todas las *actividades artísticas* y estéticas se distinguen, no tanto por el tipo de materiales o medios que manejan, sino por el modo en el que se piensa y se construye el sentido o las intenciones que dirigen nuestra actividad.

Los tipos de conocimientos característicos del aprendizaje artístico vienen definidos por tres rasgos (Marín, 2003). En primer lugar, discurren en las *zonas del pensamiento creativo* (visual, auditivo, cinestésico, etc). Así, los lenguajes propios por los que circula el aprendizaje en la educación plástica y visual son aquellos proporcionados por los canales de recepción, por ejemplo, la mirada. Se refiere entonces a la confección y creación de imágenes, así como a la discriminación de las cualidades materiales y visuales de los acontecimientos.

En segundo lugar, la *intencionalidad del conocimiento* en educación artística es abiertamente estética y basada en la experiencia del arte. Esto exige una apertura y predisposición hacia ese modo característico de sentir y experimentar el mundo y de descubrirnos a nosotros mismos. Esto implica un cierto cambio en nuestra experiencia cotidiana, habitualmente dirigida hacia intereses más prácticos o funcionales, lejos de lo que pueda suponer asombro, placer o belleza.

En tercer lugar, la función del conocimiento artístico es imaginativa e intuitiva, pues existen diferentes modos de conocimiento humano (en el campo de las artes, estos modos de conocimiento no son exactamente iguales que en el ámbito científico, pero son igualmente transformadores e importantes).

Las artes se interesan por la experiencia vital de las personas, especialmente sobre situaciones que nos hacen sentir, conocer y desear e ilusionarnos más intensamente como “experiencia de humanidad”: el amor y el dolor, la alegría y la soledad, el miedo y la felicidad, el orden y el caos, la belleza y la fealdad, la perfección y la desproporción, la bondad y la maldad, etc. Las artes producen experiencias -no solo productos-, con las que nos identificamos como individuos y como experimentación o exploración de posibilidades de vida.

Así, la *experiencia estética* se constituye desde el placer, y al mismo tiempo, como acceso al conocimiento. Básicamente, esta experiencia es un modo de encuentro con el mundo con los objetos, personas y situaciones que hallamos en él y que produce en quien lo experimenta, una peculiar manera de aprender, a partir de todo aquello que se percibe y se comprende.

**Experiencia estética:** Se refiere al uso de los sentidos y al conocimiento que nos reporta, asociándose a una vibración o resonancia con el mundo y otras veces, a una contemplación más pasiva desde la intuición, empatía, encantamiento, dicha, euforia, emoción, conocimiento y sentimiento, etc.

**Apreciación artística:** Estimación de los valores estéticos insertados en las obras de arte: acontecimientos, experiencias y acciones humanas en relación con el modo que tiene el ser humano de percibirlas, comprenderlas expresarlas o comunicarlas.

En el caso de la educación plástica y visual, lo estético está indisolublemente relacionado con las reflexiones que genera una determinada obra (visual, sonora o en movimiento) con sus modos de percibirla, comprenderla e interpretarla. Todo ello se concreta en las imágenes, los objetos, los sonidos o las situaciones que percibimos y no se refieren solo a la existencia física, sino a la existencia cultural, al espacio comunicativo o a sus aportaciones a la comprensión del mundo y la experiencia humana. En la unión de todos estos conceptos, ya determinados en el contexto educativo, entendemos la educación estética con los objetos, personas y situaciones que hallamos en él y que produce en quien lo experimenta, una peculiar manera de aprender, a partir de todo aquello que se percibe y se comprende.

**Educación estética:** la entendemos como la actividad dirigida principalmente a desarrollar sensibilidades hacia los valores estéticos de los objetos y los sucesos de nuestro entorno, tanto naturales como culturales y a las obras de arte.

Otras áreas del currículo podrían desarrollar algunos de estos valores, pero es la **educación artística** la que se ocupa primordialmente de reflexionar acerca de los elementos que tienen lugar durante un encuentro determinado con la experiencia y lo estético, para facilitar su posibilidad y la profundidad de sus consecuencias en el plano formativo.

La **educación estética** es desarrollada en los programas de educación artística para fines que esencialmente no se relacionan con las artes. Hablamos pues, de funciones como integrar la vida emocional; potenciar las capacidades perceptivas y simbólicas, que ayudan a conocer el mundo y a transformarlo creativamente en cualquier aspecto; desarrollar la capacidad crítica y las posibles estrategias de pensamiento; facilitar la adquisición de conceptos; desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva; y propiciar un mayor equilibrio y profundidad del proceso formativo de cada estudiante como ser pleno y único.

## 6. La educación medioambiental y las artes plásticas

La educación medioambiental se presenta en el ámbito de la educación plástica y visual, como un acercamiento a las manifestaciones del arte de entorno (Land Art) y a partir del análisis de obras comprometidas con un fuerte discurso ecológico. A través de estas manifestaciones, podemos analizar las huellas que dejamos en el ambiente como resultado de nuestra vida cotidiana y proponer una revisión crítica de nuestra relación con la naturaleza.

*La **educación medioambiental**: se puede definir como el proceso a través del cual se facilita la comprensión y valoración del impacto de las relaciones entre el ser humano, su cultura y los procesos naturales para propiciar un cambio de valores, actitudes y hábitos que permitan la elaboración de una ética basada en el respeto a las cuestiones relacionadas con el medio ambiente.*

De esta manera, la naturaleza y el desarrollo sostenible, se convierten en elementos activos del proceso de aprendizaje estudiantil, favoreciendo su identificación con el medio y desarrollando actitudes de compromiso. Para esta sensibilización medioambiental podemos desarrollar proyectos que permitan la investigación, la expresión y la comunicación que favorezca la interacción con el entorno próximo.

## 7. La atención a la diversidad a través de la educación plástica y visual

La educación artística tiene en la diversidad cultural una oportunidad y un reto para crear una nueva sociedad contemporánea, basada en la convivencia y el entendimiento. Es decir, para favorecer una educación intercultural, que vaya más allá de la multiculturalidad. En las sociedades multiculturales actuales, muchos niños, niñas y jóvenes experimentan exclusión o discriminación, debido a las desigualdades enraizadas en las circunstancias económicas, sociales y culturales de sus familias y comunidades. Crecer en circunstancias desfavorecidas, puede no solo impedir una identidad positiva, sino frustrar el sentido de pertenencia a una comunidad.

En este contexto, la educación plástica y visual tiene un papel relevante dentro del proyecto educativo, como ámbito específico para posibilitar la apropiación de saberes y desarrollar las competencias que permitan abordar diferentes interpretaciones de la realidad, para que todas y todos podamos reconocernos en nuestras diferencias y logremos un acceso más justo a los saberes y producciones materiales y simbólicas.

La diversidad constituye una condición inherente a la humanidad, que necesariamente debemos considerar en los proyectos educativos a fin de garantizar una plena participación en la cultura, manifestando las singularidades.

## 8. La globalización de las artes y la metodología de proyectos

Con la intención de que el entorno escolar se relacione lo más posible con la vida cotidiana y sus circunstancias, la educación artística propone un modelo que pretende evitar la fragmentación curricular e imitar a la vida real donde todo se encuentra “unido”. El moderno desarrollo curricular se enfrenta a la tarea de superar la acumulación de saberes en torno a un tema para buscar la manera en que estos se relacionen entre sí para generar nuevos enfoques.

*Globalizar a través de una metodología de proyectos* en la educación plástica y visual, sería entonces el proceso de búsqueda de esas relaciones, ya sean conceptuales, actitudinales o procedimentales, que pueden establecerse entre los conocimientos que se aproximan a un determinado tema o proyecto. De este modo, la globalización o integración de todas las áreas de conocimiento y expresión, como metodología de desarrollo curricular, es un terreno propicio para una educación artística integradora y con pleno sentido.

Así, la actividad artística basa sus principios en la capacidad de crear, inventar, reinventar, combinar, modificar y reelaborar lo existente a partir de la imaginación. Esta última, si bien se mueve en función de las preferencias y necesidades de cada estudiante, depende esencialmente de las experiencias de vida donde se recupera el proceso que transforma lo aprendido y representa el aprendizaje.



En la puerta de entrada de la Escuela El Martinet (Ripollet, Barcelona).

En la entrada de este centro escolar existe una urna donde se acumulan unas piedras blancas que tienen escrito o dibujado un mensaje. Las piedras, como símbolo de permanencia, son depositadas como pertenencia visible a la comunidad escolar y ofrecen una idea particular de unión, solidez y apoyo. La urna también es el símbolo de la democracia, donde todos los participantes son considerados y reconocidos como únicos e importantes: cada individuo (niño, joven o adulto) deja constancia de su adhesión y aporta su “granito de arena” en el proyecto.



Espacio de celebración en la Escuela Infantil Mirabal (Madrid).

Fuente idea y foto: Janet Val

Para este momento de encuentro en la escuela, cada participante pintó una piedra que trajo consigo para colocarla sobre la espiral que habían realizado previamente los educadores como símbolo de crecimiento y evolución en la escuela. Los niños entraban y salían de este espacio creando momentos de miradas y gestos para realizar una coreografía espontánea con el “otro”.



## Capítulo 2

# Dinámicas, actividades y experiencias de expresión plástica y visual en el aula primaria

## Dinámicas, actividades y experiencias de expresión plástica y visual en el aula primaria

Cada una de las dinámicas que proponemos en este capítulo se realizará con dos posibles variantes acordes a los distintos niveles de complejidad o elaboración; aunque hacemos la aclaración de que todas las propuestas son realizables tanto por estudiantes como por docentes. Mediante los diferentes proyectos, implícitamente se desarrollan las capacidades perceptivas, comunicativas, reflexivas y representativas, que amplifican las vivencias y significados de la experiencia lúdica y creativa favorecedora de la expresión del grupo y la autoestima personal.

En cada propuesta se manifiesta el reconocimiento de la alteridad, es decir de la construcción compartida de la identidad, ya que es fundamental para el desarrollo y acompañamiento de las competencias artísticas como conexión con la vida y con la posibilidad de dar sentido a las producciones que ofrecen una interpretación del mundo.

En todas ellas hemos considerado la importancia de la diversidad sociocultural de una manera inclusiva, a fin de propiciar el aprendizaje integrado que propone el currículo dominicano, la participación activa comunitaria, la representación y memoria de hechos significativos y los valores humanos que son visibles a través de la dimensión relacional que propone la educación plástica y visual.

Las diferentes dinámicas, actividades y experiencias son susceptibles de ser ampliadas o resignificadas, mediante el aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo socioeducativo. Tan solo ofrecemos un marco general de referencias visuales y textuales para que los docentes sepamos entender cómo se organizan las propuestas, tomando como referencia las aquí compartidas. De esta manera, podemos generar propuestas nuevas y propias más adelante y realizar nuestra propia guía. El arte contemporáneo ofrece esa diversificación en la que necesariamente debe haber encuentro en lo extraordinario para crear la construcción del nos-otros en la vida de relación, es decir, un arte humanista o basado en valores humanos.

El formato y contenidos de las diferentes propuestas de educación plástica y visual están adaptados globalmente a la educación primaria. Así y en relación a la estructura de la guía, profundizamos en los aspectos o temas desarrollados en el capítulo anterior. Cada propuesta detallará estructura y características ordenadas en el formato abajo descrito, a fin de facilitar su comprensión y puesta en práctica. Asimismo, se incluyen orientaciones al docente sobre los cuidados y elementos a tomar en consideración en cada uno de los proyectos; reflexiones y aprendizajes a promover en el grupo con posibles adaptaciones para los diferentes grados o diversas edades, dependiendo de su nivel de dificultad.

- Título de la propuesta
- Descripción
- Objetivos
- Valores y competencias a trabajar
- Edades/ grados
- Duración Materiales
- Contexto
- Conceptos a desarrollar
- Desarrollo de la actividad/ dinámica
- Orientaciones metodológicas (consejos y pautas que puedan orientar al docente)
- Artistas referentes

En relación al apartado de referencias de artistas contemporáneos, para cada propuesta compartimos información sobre distintos autores como valor agregado, que amplíe la información y motive a la investigación del personal docente para hallar sus propias referencias artísticas. A través de cada una de ellas, es posible iniciar su respectiva sesión, mostrando los trabajos de estos artistas al grupo de estudiantes, imprimir las imágenes de sus obras disponibles en internet para ambientar las aulas de arte o las exposiciones, etc. De esta manera, será más sencillo después encontrar similitudes y diferencias con otros artistas, por ejemplo, pero sin la intención de imitar sus trabajos sino de ser fuente de inspiración o punto de partida.

La idea es ampliar nuestro contexto cultural, al conocer autores que avalen el desarrollo de las propuestas y sus conexiones con el currículo. De esta manera, la educación plástica y visual se inscribe en las actuales tendencias o manifestaciones artísticas de nuestros días, ya que el arte es siempre un fiel reflejo del mundo que habitamos y es preciso conocer.

Una sugerencia: comencemos o finalicemos cada dinámica o actividad con la lectura de un poema. La palabra es la mirada profunda del alma. Como muestra, compartimos esta:

*(...) Los otros todos que nosotros somos,  
soy otro cuando soy, los actos míos  
son más míos si son también de todos,  
para que pueda ser he de ser otro,  
salir de mí, buscarme entre los otros,  
los otros que no son si yo no existo,  
los otros que me dan plena existencia,  
no soy, no hay yo, siempre somos nosotros (...)*

Octavio Paz: Piedra de sol (fragmento).

## 1. Creación de mandalas en la naturaleza: Land-art

### 1.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

El entorno ofrece un contexto de creación y simbolización que favorece la construcción de aprendizajes significativos a través del encuentro en y con la naturaleza. Así, la elaboración colaborativa de un mandala con elementos naturales son facilitadores de los procesos relacionales que integran la comunicación, el diálogo, la escucha y el respeto en el trabajo en equipo y la sensibilización sobre valores medioambientales.

**Mandala:** dibujo complejo, generalmente circular, que para algunas culturas representa las fuerzas que regulan el universo y que sirve como apoyo de la meditación.



El Land Art recupera el misticismo con mandalas. Autor: James Brunt  
Fuente: <http://www.malatintamagazine.com>



## Objetivos

- Adquirir conocimientos en la construcción de propuestas plásticas y visuales, que fomenten la expresión creativa grupal a través de signos y símbolos.
- Desarrollar hábitos de trabajo colaborativo y generar conciencia colectiva, fomentando la participación y el diálogo para el desarrollo de valores humanos.
- Fomentar actitudes sensibles y el respeto por el entorno natural.

## Valores y competencias a trabajar

- Reconocimiento de elementos artísticos (mensajes, signos, símbolos, gestos, sonoridades) en expresiones artísticas en distintos contextos
- Desarrollo de la comunicación y la comprensión espacial
- Desarrollo de distintas expresiones artísticas como medio para el intercambio de ideas y la promoción de valores estéticos, humanos y sociales
- Competencia Comunicativa
- Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
- Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico
- Competencia Expresión Artística
- Competencia Apreciación Estética

## Edades/ grados

Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

## Duración

Entre 45 y 90 minutos.

## Materiales

Utilizaremos materiales y objetos naturales reciclados que poseen el valor de la belleza de lo efímero, gran economía en los recursos e interesantes cualidades estéticas o expresivas por su forma y color: hojas, flores, piedras, frutos, etc.

## Contexto

A realizar en el entorno natural, espacios escolares o salas de exposición.

Realizar una *mandala* no solo es posible en el entorno natural; también se puede elaborar en el aula con los objetos disponibles previamente recolectados, como manera de representar la identidad del grupo y la elaboración comunitaria de nuestro símbolo. El espacio horizontal del aula o de la entrada al centro escolar, por ejemplo, ofrece la posibilidad de (re) presentar *quienes somos* a través de un *mandala* de objetos que han sido elegidos por las propias alumnas y alumnos en colaboración con todos los demás miembros de la comunidad educativa. El círculo representa el “nosotros”.



Mandala de otoño realizado en espacio interior o expositivo.

Fuente: <http://mavtips.com/making-land-art/>

## Conceptos a desarrollar: la simbología de la forma en la naturaleza

La construcción comunitaria de una mandala con elementos de la naturaleza requiere de la utilización de elementos básicos del lenguaje plástico y visual. La forma se asocia a una simbología concreta que los artistas *Land-Art* utilizan en la disposición de los elementos naturales para realizar los mandalas. Las más sencillas como “alfabeto gráfico” son: la línea, la espiral, el círculo y el triángulo.



Fotos: Javier Abad

### a. La línea (horizontal y vertical)

La línea horizontal significa serenidad, quietud y estabilidad. También propone recorrido, itinerario o dirección a seguir. La línea vertical se relaciona con el impulso, al movimiento ascendente y lo espiritual por su dirección hacia arriba.

### b. La espiral

Es una línea que se enrolla sobre sí misma (hacia dentro o hacia fuera) cuya formación es frecuente en la naturaleza y está cargada de simbología en todas las culturas: evolución, extensión, desarrollo y la continuidad cíclica de la vida.



Fotos: Javier Abad

### c. El círculo y la circunferencia

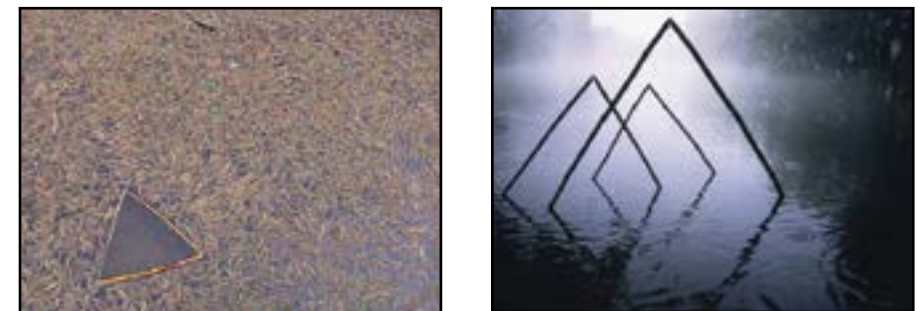
El círculo es el elemento geométrico perfecto. Las figuras redondas simbolizan la eternidad, al no tener principio ni fin. Representan también el cielo, el mundo, el Sol y la Luna, el mundo espiritual, lo invisible y trascendente. El movimiento circular es perfecto, sin comienzo ni fin para representar el tiempo.



Autor: Andy Goldsworthy. Fuente: <http://visualmelt.com/Andy-Goldsworthy>

### d. El triángulo

El triángulo es el símbolo de la unión de los principios constitutivos del universo y las fuerzas creadoras. Es la forma que simboliza el equilibrio y la estabilidad.



Autor: Michel Davo. Fuente: <https://es.pinterest.com/pin/192317846557107067/>

## e. La Mandala

Las formas circulares y construidas con diferentes elementos se denominan mandalas. Muchos artistas Land-Art componen su obra a través de esta forma. El círculo también representa el “yo”, pero en esa suma de individualidades, también expresa una forma simbólica que significa inclusión, pertenencia, integración, espacio de convocatoria, la igualdad en el colectivo y el nosotros. Así, una mandala es la representación del espacio y el tiempo efímero a través de un círculo o geometría. Son también figuras que ya existen en la naturaleza, imágenes que son adaptadas culturalmente por su gran belleza y simbología, instrumentos de pensamiento y meditación. Las personas realizan mandalas con fines terapéuticos que permiten recobrar el equilibrio, la armonía y el conocimiento interior. En la escuela se usan como invitación a la concentración, al ensimismamiento y la calma cuando se realizan también individualmente.



Mandala del autor: Andy Goldsworthy.

Fuente: <https://www.artellimite.com/2016/02/el-orden-natural-de-andy-goldsworthy/>

## Desarrollo de la dinámica/ actividad

- Recogida, selección y organización de los materiales (15')
- Discusión en grupo para componer el mandala (5')
- Elección del lugar y elaboración progresiva de la forma (15')
- Visualización, comentario y puesta en común (10').

## 1.2 Propuesta A: La construcción colectiva de una mandala

En el entorno natural, el artista *Land-Art*, pretende establecer un diálogo con la naturaleza a través de una intervención efímera que permanecerá en la memoria como experiencia. Y al igual que estos artistas, las niñas y niños podrán reflexionar sobre el tiempo, lo transitorio y los procesos de vida. Toman conciencia así del significado de la armonía y la labor compartida, que se desarrolla a través de la percepción, y el disfrute de la belleza.

La propuesta de la *mandala* colectiva es posible que la realicemos es un espacio natural, al aire libre, que pertenezca al propio centro educativo o sus alrededores. La naturaleza propone hermosos e interesantes materiales que, organizados siempre de una manera estética y a través de la simbología de la forma (círculo, espiral, triángulo, etc.) ofrecen una imagen que representa al grupo a través del fomento del proceso de diálogo que fomenta el entendimiento para llegar al resultado de la forma elegida por todas y todos.

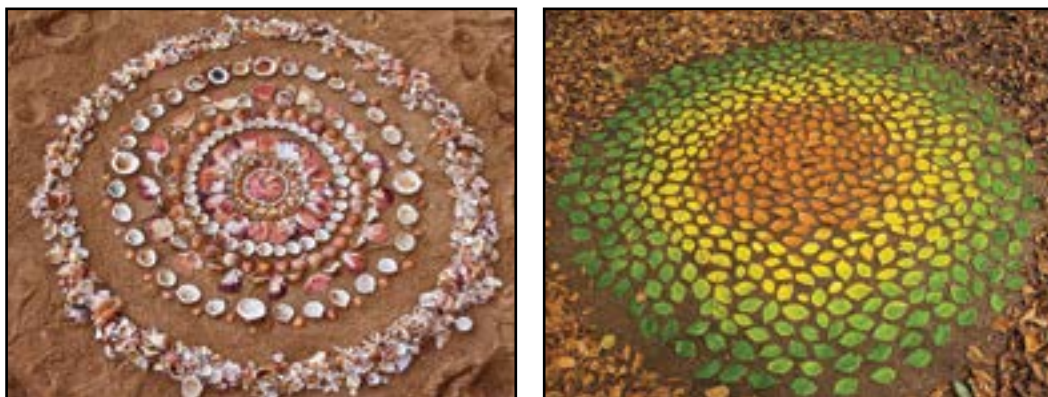
Para ello, una vez elegido el lugar de ubicación, junto al grupo reuniremos y elegiremos los materiales atendiendo al contraste de tonos y complementariedad del color, el claro y oscuro, el largo y corto, pequeño y grande, suave y rugoso, redondo y plano o pesado y ligero. Todas estas cualidades de los objetos naturales, son las “palabras” a organizar para realizar un “texto” con sentido que será el resultado final de la *mandala*.

Una vez finalizada la obra, es importante la contemplación y el diálogo en el grupo, para compartir el significado de lo realizado con la colaboración de todas y todos. Debemos facilitar esta reflexión, mediante preguntas o cuestiones sencillas, por ejemplo: cómo nos hemos sentido con respecto al grupo o comentar la satisfacción por la tarea compartida, para darnos cuenta de que la mandala representa simbólicamente la comunidad y que cada uno de nosotras y nosotros ocupamos un “lugar” insustituible en la relación armónica con los demás.



Realización de mandalas. Diferentes contextos humanos y culturales.

Fuente: <http://sylvie.sedillot.over-blog.fr>



Fuente: Mandalas en la naturaleza realizadas por James Brunt.

La realización de una mandala en el entorno natural conecta con nuestro origen: recorrer y dejar huellas de la presencia en el territorio, como expresión y visibilidad de nuestra identidad para reconocer nuestras capacidades de transformación y creación. Así, no solo se desarrolla la apreciación estética sino también la conciencia ética que respeta los valores del patrimonio común.

### 1.3 Propuesta B: Construcción con tema: “el nido”

Como propuesta más compleja de elaboración de la mandala, la forma del nido es también una manera de representar al colectivo y al mismo tiempo, se constituye en un lugar simbólico que representa la seguridad, el bienestar, el recogimiento, la acogida o el refugio de todo aquello que consideramos bueno o valioso.



Nidos del Autor: Nils-Udo.

El nido es un espacio hueco que “abrazo” y contiene, por lo cual se precisa la construcción de un volumen o estructura realizada con elementos naturales para colocar un objeto simbólico, imagen o palabra que represente todo cuanto el grupo necesita proteger o mantener en un estado de bienestar. Por ejemplo, podemos incluir dentro del nido imágenes de la familia o de la comunidad, objetos que la representen o palabras escritas en una hoja o soporte natural (también hoja de papel) que la expresen o definan. De esta manera, incluimos en la *mandala*, no solo la forma simbólica del grupo, sino también su pensamiento, voluntad o deseo para otros.

Al finalizar la mandala, recomendamos realizar un ejercicio grupal de asociarlo a una **palabra** como pensamiento, valor o sentimiento, y reflexionar sobre esta.



## Orientaciones metodológicas

- La propuesta de realización de mandalas tiene la particularidad de que es posible realizarla en todos los niveles educativos sin distinción.
- Las personas adultas también podemos realizar esta tarea formativa para ampliar nuestras capacidades de investigación, deducción, observación, concentración, adaptación, organización y elaboración. Dichas capacidades cognitivas, además se relacionan con el descubrimiento de uno mismo y sus vínculos con el grupo.
- En el proceso de diálogo para construir la forma circular, la comunidad queda representada en esa forma simbólica que es preciso reconocer como expresión de la igualdad, la pertenencia, la inclusión y, en definitiva, la vida compartida.



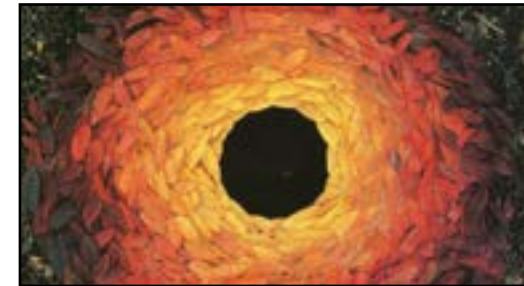
Mandalas realizadas con objetos cotidianos.

Fuente: <http://www.mandalasparatodos.com.ar/blog/mandalas-con-objetos-cotidianos/>

## 1.4 Artistas referentes del Arte en la Naturaleza o Land-Art

### a. Andy Goldsworthy

Artista Land-Art británico. El espacio natural se convierte en su “estudio” de trabajo. En sus piezas apreciamos el movimiento y los cambios que muestra el paso del tiempo. Trabaja con la levedad, contempla todas sus creaciones como temporales, efímeras y leves, realizando un trabajo poético en el entorno. Su materia prima son elementos propios de la naturaleza (flores, hojas, piedras, hielo, etc.), pero en realidad su trabajo versa sobre la transformación que realizan el viento, la luz o el tiempo para mostrar la vida y energía de la propia naturaleza. Fotografía su obra como documentación y conservación de la labor realizada.



## b. Richard Long

Artista Land-Art británico. Su método de trabajo deriva de la acción física de caminar, despojándose de todo lo superfluo. No provoca cambios en el paisaje; simplemente deja su huella o una señal. En su paseo contemplativo se detiene y deja una señal hecha de barro, agua, piedra o madera mediante líneas, espirales y círculos. La obra de Richard Long es una hermosa reflexión en torno a la acción humana en la naturaleza. Nos muestra las consecuencias directas de nuestras acciones sobre el paisaje. De ahí la importancia en reducir ese impacto, de hacerlo tan mínimo o efímero que, si no se registrara en fotografías, la naturaleza pronto borraría nuestra huella delatora. Así, desafía el estado del objeto de arte como una cosa física, a través de la idea de la desaparición, el cambio, la acción y los procesos continuos de transformación.



## 2. Arte comunitario y valores humanos

### 2.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

Las propuestas de arte comunitario en contextos escolares pueden servir como medios de transmisión de valores, cultura y afectos. El lugar donde se representan y desarrollan estas experiencias es el espacio de la vida. El arte toma forma y sentido a través de las acciones que promueve y realiza una comunidad, y esto ocurre en la escuela cada día, tan solo hace falta reconocerlo como importante.

Así, algunas manifestaciones del arte contemporáneo pueden ser integradas en la educación primaria aportando a la innovación educativa y como modelo de desarrollo comunitario. Esto se explica cuando entendemos que las relaciones humanas (los intercambios, las invitaciones, los encuentros, los acontecimientos, las celebraciones, etc.) pueden ser también susceptibles de determinar una producción artística (Bourriaud, 2007). Hablamos entonces de una forma de arte que nos conecta y cuyo principal valor reside en la calidad de las relaciones humanas que promueve, reconoce y celebra. Esta manera de plantear el arte en comunidad, se manifiesta mediante acciones o proyectos que involucran en su propia dinámica a un colectivo. Acciones comunitarias basadas en una participación que se sirven del arte como facilitador de procesos para identificarse con la vida, la elaboración de sentido y creatividad.

En esta propuesta, la comunidad se reconoce a sí misma en el acto de creación y no en la creatividad individual y aislada de sus miembros. Por lo tanto, todos somos creativos en la convivencia, en el diálogo, en la gestión del conflicto y en el descubrimiento de nuestras capacidades de transformación.



Foto izquierda: El arte como contexto de vida y relación.

Fuente: <http://caballitodepalermo.blogspot.com.es/2012/05/relato-de-ninos-africanos-ubuntu.html>

Foto derecha: Arte Comunitario: representación de la vida de relación. Foto: Magda Labarga.

## Objetivos

- Promover la colaboración, la participación y el sentido de pertenencia de las personas (estudiantes y docentes) implicadas en la realización de un proyecto de arte basado en la ética por encima de unos logros estéticos.

## Valores y competencias a trabajar

- Fortalecimiento de la identidad social y el entusiasmo al participar en trabajos colaborativos
- Expresión libre de ideas, sentimientos y emociones al implicarse en actividades artísticas colectivas.
- Competencia Expresión Artística
- Competencia Apreciación Estética

## Edades/ grados

Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

## Duración

Entre 45 y 90 minutos.

## Materiales

- Cualquier objeto puede ser interesante por su desarrollo simbólico (la silla, por ejemplo, representa la identidad, la presencia, el lugar de cada persona en relación al colectivo).
- La “materia prima” del arte comunitario son las biografías e historias de vida de los participantes: objetos personales.

## Contexto

El espacio del aula o el centro y diferentes salas de exposición.

## Conceptos a desarrollar: la simbología de la forma en la naturaleza

A través del arte comunitario se expresan y manifiestan los valores humanos que permiten el ingreso en una cultura de símbolos, generar encuentros significativos en un contexto de relaciones, ofrecer visibilidad al proyecto educativo como metáfora de vida, crear el sentido de pertenencia a una comunidad o identidad compartida que es posible expresar a través del arte.

## Desarrollo de la dinámica/actividad

Es importante determinar el lugar y los objetos que representarán a la comunidad. El círculo, la trama o la espiral son formas simbólicas que expresan la unión, la integración, el colectivo y el camino que recorreremos juntos en la vida de relación.

Se sugiere el siguiente proceso:

- Explicación de la propuesta y muestra de referentes comunitarios (5´)
- Discusión en grupo sobre los objetos o palabras que lo representan (10´)
- Realización de la instalación con los objetos simbólicos en el espacio (20´)
- Comentario, exposición y puesta en común del proceso y resultado (10´)



Propuestas de Arte Comunitario como suma de identidades en la transformación del espacio escolar mediante instalaciones (relación entre sujetos y objetos). Fuente: <http://pedagogie1.ac-reunion.fr>

## 2.2 Propuesta A: Yo + yo+ yo= Nosotros



Yo + yo + yo: Nosotros. Mural de identidades. Foto: Javier Abad

Para realizar esta propuesta, solicitamos previamente a las alumnas y alumnos que piensen acerca de lo que es siempre igual o lo que cambia al respecto de su propia identidad. Ofrecemos un soporte de papel (tiras largas o cintas de papel, por ejemplo) para que cada estudiante, de manera individual, escriba, dibuje o represente sus rasgos identitarios: su nombre propio, su origen familiar, sus rasgos o características físicas, sus preferencias o gustos, sus sueños o deseos para el futuro, aquello en que considera una virtud y también, aquello de sí mismo, que puede mejorar o quiere cambiar.

Para su presentación y reflexión posterior en el aula, creamos una trama o “tejido” con las aportaciones individuales que representan la coincidencia en un momento de nuestro tiempo y nuestro espacio. En este mural colectivo, se diluyen las identidades personales para visualizar y reflexionar sobre el sentido de pertenencia a una comunidad. Esta acción simbólica se convierte en la representación del encuentro y las posibilidades del intercambio con los demás.

## 2.3 Propuesta B: La escritura de un deseo

“Before I die” es un proyecto de arte comunitario y participativo de la artista Candy Chang, que invita a reflexionar sobre la vida y compartir sus deseos con otras personas. Después de perder a alguien que amaba, Chang canalizó su dolor a través de este proyecto en una casa abandonada para encontrar consuelo con sus vecinos. Para ello, cubrió un muro con pintura negra de

pizarra y escribió este gran titular: “Antes de morirme quiero...” La pared rápidamente se llenó de respuestas, de lo poético a lo profundo. Es una propuesta interesante para ser realizada en cualquier centro de educación primaria a través de cualquier pregunta de un tema que se quiera trabajar en la comunidad educativa. Por ejemplo: “Deseo para mi comunidad...” y crear un espacio en continuo cambio.

### Desarrollo de la dinámica/actividad

- A través del arte comunitario se apoya la construcción social del “yo” en los “otros”, para atender la diversidad en cualquier contexto educativo o social. Así, colaboramos en la realización de un relato colectivo basado en los acontecimientos, símbolos y procesos de vida en común que concurren en la escuela como singular entramado o cruce de historias entre varias personas.
- El arte en comunidad se hace visible mediante acciones significativas basadas en la participación que favorecen modos de convivencia creativa. Desde este planteamiento, las manifestaciones artísticas son también transmisoras de valores, cultura y afectos que toman sentido a través de los encuentros y la construcción de la comunidad, que imagina posibilidades de futuro en beneficio de todas y todos. El arte comunitario es entonces, un servicio “con” los demás.



Fuente: <http://candychang.com>



## 2.4 Artistas referentes del Arte Comunitario

### a. Chiharu Shiota

Artista japonesa. Sus trabajos son conocidos por el uso de objetos simbólicos, ofrecidos por personas anónimas que colaboran en la obra colectiva en la que la artista es gestora del proyecto, pero para realizarlo necesita de *otros*. Implica a diferentes personas, a veces desconocidas, que ofrecen un retazo de su propia vida (zapatos o textos escritos). Así, el arte promueve esta movilización como una celebración comunitaria, donde cada sujeto se siente representado y considerado parte importante del proceso para construir la metáfora artística.

*Chiharu Shiota* trabaja con su cuerpo como espacio de intervención, realizando *performances* que tratan la vinculación a la tierra, el pasado y la memoria. En su trabajo utiliza lana, ventanas rotas, zapatos. El zapato es la "historia" de la pisada, del camino recorrido, ninguno es igual, pero todos tienen la misma función y forma. Es la metáfora del viaje que representa hacia dónde vamos y de dónde venimos. Con el objeto *zapato* y *otros objetos simbólicos* es posible realizar instalaciones en el aula de educación primaria para evocar la identidad y el sentido de pertenencia al grupo y una manera de representar el colectivo.



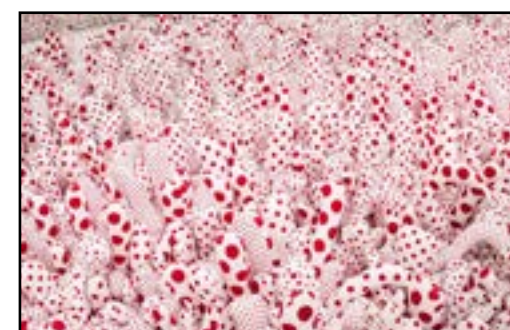
Instalación de Shiota Chiharu: Diálogo del ADN (2011). Fuente: [www.chiharu-shiota.com](http://www.chiharu-shiota.com)

### b. Yayoi Kusama

Esta artista japonesa ha llevado lejos su fijación por los círculos, realizando acciones artísticas e instalaciones, que se forman a través de una repetición que ocupa espacios y objetos con puntos de colores diferentes. Para ello, solicita la colaboración de todos los visitantes a sus exposiciones que resignifican y se apropian del lugar mediante un proceso de transformación colectiva: sitúan puntos adhesivos en el espacio blanco y vacío.



Obliteration room de Yayoi Kusama. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=owHmjMNbCe0>.

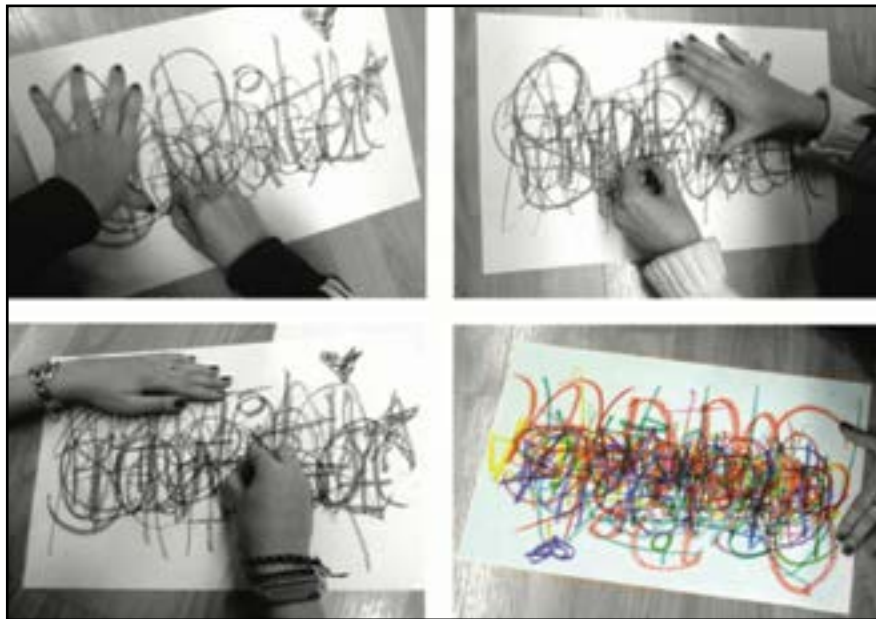


Otras obras de la serie "Dots Obsession". Fuente: [www.yayoi-kusama.jp](http://www.yayoi-kusama.jp)

### c. Javier Abad

Artista español. Realiza proyectos como “artista residente” en contextos educativos. Uno de ellos consiste en generar un mural con la escritura superpuesta de los nombres de cada persona. Así, se representa gráficamente el tejido simbólico de la escuela a través de la significatividad de la “firma colectiva”.

La propuesta de *arte comunitario* en contextos escolares pretende visibilizar y reconocer como importante la construcción de la identidad de las alumnas y alumnos en base a la escritura de su nombre (al superponerse, se diluye el “yo” para que aparezca el “nosotros”, y así representar el entramado de la comunidad educativa. La palabra escrita es también un elemento de reconocimiento y una clave fundamental en la visibilidad de relaciones, aprendizajes y experiencias que acontecen cada día. Se pretende ofrecer y compartir un mismo espacio en la entrada del centro educativo como lugar de acogida donde podremos sentirnos pertenecientes a un mismo proyecto, respetando la diversidad y la diferencia como algo verdaderamente extraordinario y valioso.



La firma colectiva. Arte comunitario. Foto y propuesta: Javier Abad

## 3. Construcción de un mensaje a través de la imagen y la palabra

*La metáfora visual-textual: la palabra como imagen y la imagen como palabra*

HORIZON

Autor: Ji Lee. Fuente: <http://www.boredpanda.com/word-as-image-ji-lee/>

### 3.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

La propuesta está basada en la contextualización de la educación plástica y visual, como medio para significar la lectoescritura a través del descubrimiento, la lúdica, el deseo por la comunicación y la comprensión del mundo a través de la metáfora visual o textual. Así, la palabra es imagen y la imagen es palabra.

Se fundamenta en las propuestas constructivistas, basadas en el enfoque comunicativo del currículo escolar, a través de la mediación de la educación plástica y visual implicada en la construcción de la imagen-texto.

Las propuestas integran los aspectos relacionales, afectivos y simbólicos que ofrecen un sentido a la comunicación y al mensaje visual, escrito por algo, para algo y para alguien.

#### Objetivos

- Favorecer y reconocer la importancia del contexto para que el mensaje sea significativo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que se logran a través de un pensamiento flexible y creativo.

## Valores y competencias a trabajar

- Desarrollo de la autopercepción a través del uso de la imagen para comunicar ideas, sentimientos y emociones, que resultan de la percepción de cada estudiante y su entorno
- Desarrollo de la imaginación a través del juego y a partir de la representación y comunicación eficaz mediante la metáfora
- Desarrollo de la interpretación y comunicación, fomentando la ilustración gráfica de ideas, textos o vivencias utilizando diversos recursos y técnicas visuales
- Interpretación de diversas ideas, emociones, sentimientos y vivencias presentes en las obras visuales-textuales, así como símbolos y signos para explicar sus significados
- Disposición para investigar y crear
- Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
- Competencia Expresión Artística
- Competencia Apreciación Estética

## Edades/ grados

Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

## Duración

Entre 45 y 90 minutos.

## Materiales

- La propuesta se puede realizar con materiales sencillos y propios del aula: soporte papel, bolígrafos y rotuladores de colores si es necesario.
- Para la creación de mensajes en otros contextos, se pueden utilizar diferentes objetos simbólicos (objetos naturales o funcionales), que sirven de soporte al mensaje escrito. Así, la simbología y funcionalidad de estos objetos apoyan el significado de la palabra o el texto. Por ejemplo, escribir sobre una piedra ofrece la idea de permanencia, tiempo, memoria, etc.

## Contexto

El espacio del aula, internet y salas de exposición. Es posible trasladar la propuesta al entorno familiar, como necesaria conexión con la vida a través del juego creativo para la escritura de mensajes personales, escritura significativa de personas, lugares y objetos, etc.

## Conceptos a desarrollar

El encuentro con la palabra y la imagen adquiere nuevos significados no solo para quien lee o escribe, sino también para quien interpreta y comprende el mundo a través de la metáfora. A través de esta propuesta se pretende elaborar el deseo de la comunicación a través de la *imagen-palabra* de manera significativa y creativa. Atendemos los aspectos globalizadores de diferentes áreas para la comprensión de textos visuales y su interpretación para extraer significados que impulsen la expresión de conceptos o emociones.

## Desarrollo de la actividad/ dinámica

Esta propuesta proporciona estrategias didácticas de aula y documentación visual específica, para impulsar y mejorar las competencias en la comprensión de contenidos a través del *pensamiento visual*. Así, la comprensión de la información visual de nuestro mundo, basado en imágenes reales o virtuales, es un proceso educativo fundamental que debería ser cotidiano y motivador. La imagen funciona entonces como vínculo y soporte para el surgimiento del conocimiento. Este pensamiento basado en la metáfora (o evocación del objeto y su representación a través de otro objeto o idea), también tiene significados afectivos y relacionales que están vinculados a un encuentro con la realidad y no puede ser expresado de otras maneras.

Sabemos que las imágenes permiten seleccionar qué y cómo queremos que la mirada entienda una situación, idea o evocación. Nos vinculan a un imaginario que es nuestro “ser en el mundo”, como identidad propia y autoconstruida. La palabra también es un vínculo que desarrolla las ideas, deseos o saberes para trazar su propio significado. En ese encuentro, *aprender a mirar es aprender a aprender*, y, por tanto, leer la vida. Así, la palabra y la imagen en situación de igualdad, crean juntas un diálogo fértil de significados y en una situación de interpretaciones posibles.

Nos preguntamos: ¿qué se “lee” antes, la imagen o el texto cuando ambos comparten un mismo espacio e intención? Quizás sean lecturas simultáneas. Por lo tanto, la imagen “leída” es portadora de sentido, pues ofrece resonancias con la propia narración interna para conectar con todas las posibilidades de interpretación (personal, contextual, social, cultural y simbólica). En esta yuxtaposición de códigos y lenguajes, la imagen se convierte en “fluido” para la densidad de la palabra y vehículo del imaginario.

Es decir, el juego metafórico de la palabra condensa el significado de la imagen como inicio de todas las narraciones posibles. Esta mutua adaptación significa “imaginar” (o pensar en imágenes), como actitud vital de aprehensión del conocimiento, un hecho humano de transmisión de cultura y valores que compartimos a través de las metáforas.

**silencio silencio silencio  
silencio silencio silencio  
silencio silencio silencio  
silencio silencio silencio**

Poema visual de Eugen Gomringer, “silencio” (1954). Fuente: <http://revista.escaner.cl/node/7337>

Se sugiere el siguiente proceso:

- Explicación de la propuesta y muestra de referencias visuales y textuales (10´)
- Ideación y elección de la palabra o mensaje para construir la metáfora (5´)
- Realización de la tarea sobre el soporte ofrecido y materiales disponibles (20´)
- Visualización, comentario, exposición, intercambio y puesta en común (10´).

### 3.2 Propuesta A: El objeto-palabra (metáfora colectiva)

Esta actividad la podemos realizar en el aula de educación primaria, a partir de la lectura motivadora de este fragmento del escritor uruguayo Eduardo Galeano:

*A la casa de las palabras, soñó Helena Villagra, acudían los poetas. Las guardadas en viejos frascos de cristal, esperaban a los poetas y se les ofrecían, locas de ganas de ser elegidas: ellas rogaban a los poetas que las miraran, que las olieran, que las tocaran, que las lamieran. Los poetas abrían los frascos, probaban palabras con el dedo y entonces se relamían o fruncían la nariz. Los poetas andaban en busca de palabras que no conocían, y también buscaban palabras que conocían y habían perdido. En la casa de las palabras había una mesa de los colores. En grandes fuentes se ofrecían los colores y cada poeta se servía del color que le hacía falta: amarillo limón o amarillo sol, azul de mar o de humo, rojo lacre, rojo sangre, rojo vivo...*

Fuente: Galeano, E. (2000) El libro de los abrazos. México D.F. Siglo XXI Editores.

Luego elegimos o creamos un espacio (armario, mesa o estantería) con frascos de cristal etiquetados con “colecciones” o temas de palabras que las y los estudiantes irán llenando en el día a día. Los frascos de palabras también se pueden regalar a otras personas o incluso desechar o rechazar según su contenido.

El encuentro del objeto y de la palabra genera la metáfora o poema visual, al mismo tiempo que sirve de motivación para la escritura y lectura cuando tiene sentido lírico y lúdico, al mismo tiempo.



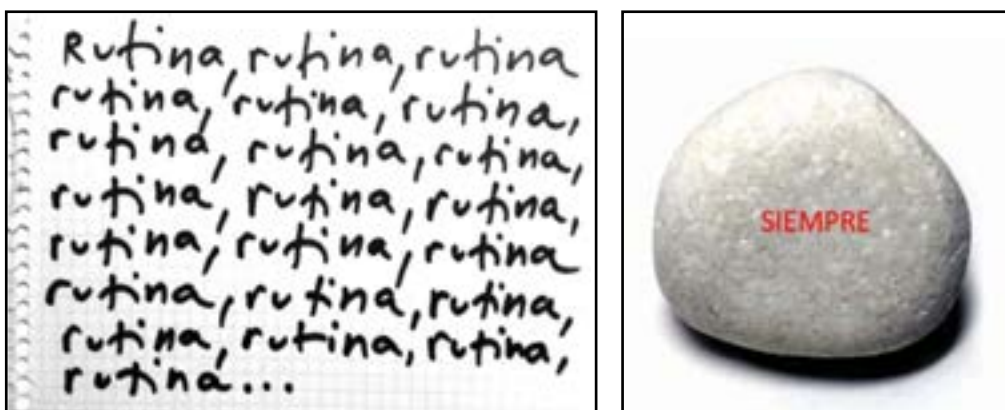
Colección de frascos de palabras en Escuela El Martinet (Barcelona).

Foto: Javier Abad.

En la escuela de El Martinet (Ripollet, Barcelona), los niños pueden guardar las paraules (palabras) en frascos para usarlas si hay necesidad de ellas. En una alacena y dentro del aula, las recolectan y eligen una a una. Palabras que ofrecen y reciben. Palabras que usan y vencen, palabras que sirven para mirar y escuchar, palabras que también están vacías, dan miedo o dicen cosas grandes. Palabras que, como para los poetas, dicen las cosas del mundo que ya conocen o quieren conocer. Saben que cualquier relato, noticia, redacción o cuento, comienza por una palabra. *Y es la que tú elijas o la que te elija a ti.*

### 3.3 Propuesta B: Metáfora textual-visual o la palabra dibujada

Esta actividad la podemos realizar en el aula de educación primaria, o incluso en grados superiores, a partir del dibujo o diseño gráfico del significado de la palabra. Una hoja de papel y un marcador puede ser el sencillo material para crear una metáfora *visual-textual*.



Poema visual "Rutina" y Poema-objeto "Siempre" (2016). Fotos: Javier Abad.

También pueden "dibujarse" a partir de ideas-juegos con la imagen-palabra. La propuesta se basa en "dibujar" o dar forma gráfica al significado de la palabra y no solo escribirla con letras. Para tener nuevas ideas, los docentes debemos investigar en internet sobre las posibilidades que nos otorga la poesía visual. Muchos artistas "juegan" con el sentido de las palabras para crear composiciones o maneras diferentes de escribir. Todo ello facilita el acercamiento a la lectoescritura desde la lúdica y es una manera interesante de motivar al estudiantado en la comunicación escrita.

De esta manera, constituye un ejercicio de creatividad que permite entender el texto como imagen para facilitar su comprensión. Una palabra no será solo el inicio de un relato escrito, también podrá ser la representación gráfica de un pensamiento o idea.



Otra propuesta posible, con mayor grado de dificultad, es que solicitemos "dibujar" el nombre propio con formas gráficas que sustituyan las letras. También podemos solicitar el dibujo de una palabra significativa mediante un alfabeto creativo de objetos, es decir, realizado a través de la sugerencia o analogía de la forma de letra con un objeto (por ejemplo, la letra A será un caballete de pintura o una escalera abierta, la letra B será unas gafas, la C será la luna, etc.). Incluso podemos crear una composición con palabras o letras que, dispuestos de determinada manera, construyan un paisaje, una forma o un objeto mediante un caligrama.

**Caligrama:** texto que, a través de una determinada organización o composición de las palabras o letras, también se constituye como dibujo. Los caligramas combinan la poesía con la representación gráfica de figuras vinculadas a la temática de los versos.



Fuente: <http://remedios6c.blogspot.com.es/2015/03/caligramas.html>



Fuente: <http://remedios6c.blogspot.com.es/2015/03/caligramas.html>

## Orientaciones metodológicas: el arte visual construido con palabras

El texto como imagen o la imagen como texto, ha sido un recurso comunicativo y estético muy utilizado por los artistas contemporáneos. La palabra como “objeto” se ha utilizado de diversas maneras: mediante la *palabra plana*, en la pintura y la fotografía; por la *palabra con volumen* en la escultura; e incluso a través de la *palabra multimedia* presentada a través de recursos audiovisuales.

- A partir de esta propuesta, también realizamos un reconocimiento a la poesía visual, como feliz diálogo entre la palabra y la imagen, impulsada por autores como Joan Brossa y otros muchos “creadores con la palabra”. Así, muchos escultores o pintores con palabras, realizan propuestas artísticas que integran y resignifican el texto escrito en sus trabajos (*Jaume Plensa, Eva Lootz, Elida Tessler, etc.*).
- El discurso de la palabra escrita, como elemento constitutivo de la educación plástica y visual, permite construir, comunicar y transmitir diferentes mensajes a través de múltiples soportes y ámbitos de representación.
- En la propuesta de este apartado, la palabra imaginada trata de aportar una mirada de igualdad entre palabra e imagen que recoge otros procesos: escultura, fotografía, poesía visual, instalaciones, objetos, etc., en su relación con el mundo textual. En las siguientes referencias de “poetas visuales” o “escultores con palabras”, la integración del texto como elemento constitutivo de ese lenguaje plástico y visual nos permite construir y transmitir un mensaje que significará la lectoescritura en el aula primaria. Y todo ello, desde la metáfora.

### 3.4 Artistas referentes de la imagen-palabra

#### a. Benjamín Vautier (BEN)

Su caligrafía simple y sus célebres mensajes cortos y directos se han convertido en la característica más significativa de la obra de este artista italiano.

Resulta imposible desligar la obra de BEN de sus frases manuscritas en letras blancas sobre fondo negro. El artista utiliza estos aforismos de manera profunda y lúdica a la vez. Sus mensajes, escritos en caligrafía de colores brillantes sobre objetos o sobre fondos negros, se remiten con frecuencia, a profundas reflexiones. Para BEN, el arte no es la finalidad, sino un medio. La obra ya no es la justificación o razón de ser, sino que es un pretexto, un medio para explorar el inconsciente y provocar una reacción en el espectador. En “palabras” de Benjamin Vautier “Arte es una palabra escrita”, “Así es la vida” y “El tiempo es más fuerte que el arte”. Se expresa así una idea (y un compromiso) del arte como conexión con la vida. Existe pues una reflexión sobre la importancia de habilitar y ofrecer espacios como soporte para estas manifestaciones, lugares significativos para reconocer y compartir una misma identidad a través de la escritura que es pensamiento.



#### b. Shirin Neshat

Artista y fotógrafa iraní. Sus fotos son imágenes en blanco y negro de rostros, manos y pies con poemas en árabe escritos con henna (tinte natural) sobre la piel de mujeres iraníes. En estas fotografías, Shirin Neshat reflexiona sobre el rol de las mujeres en el Irán contemporáneo, en sus contradicciones, sus cuestiones y realizaciones; en las dimensiones sociales, políticas y psicológicas de la experiencia vital de la mujer en sociedades islámicas. La artista escribe sobre la superficie de estas fotografías, cubriendo las partes expuestas del cuerpo con textos, pues el cuerpo funciona como soporte para un “texto posible” y se adapta a la situación creada. En la recreación de experiencias similares (escritura corporal), las palabras y las letras recorren el cuerpo, fusionándose a modo de paisaje humano donde la palabra escrita se manifiesta como un todo. Entonces sucede que *la palabra es el cuerpo y el cuerpo es también la palabra*.



Fuente: <http://reinterpellations.web.unc.edu/files/2016/07/rebellious-silence.png>

### c. Paloma Navares

Esta artista española tiene dificultades de visión. Recurre a la naturaleza para crear sus obras utilizando piedras redondas que fotografía y manipula. Observando estas obras descubrimos huellas que la artista va dejando en forma de citas, palabras, dibujos, textos poéticos o dedicatorias. Son evocaciones de la realidad, pues redondeadas por el tiempo y la erosión, se cubren ahora de imágenes y textos. La piedra surge como símbolo de tiempo, presencia y permanencia, convirtiendo su desgaste en una metáfora del existir. Escribir en el “soporte piedra” tiene el significado de permanencia y el peso de la memoria.



Cantos rodados del sueño (2004). Fuente: [www.navares.com](http://www.navares.com)

## 4. La instalación: el espacio simbólico como generador de aprendizaje



Instalaciones en espacios interiores y exteriores de Irene Antón (material: medias y globos).

Fuente: <http://www.art-almanac.com.au/sculpture-at-scenic-world/>

### 4.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

Como instalación, se entiende un proyecto o transformación simbólica del espacio que surge mediante un nuevo planteamiento de un lugar concreto, con la incorporación de diferentes objetos portadores de simbología para crear una nueva unidad de significado.

La configuración de espacios artísticos en la educación primaria posibilita una situación lúdica de relación y aprendizaje mediante la transformación del espacio, la gestión y exploración de los objetos, y el contenido, aprendizaje o concepto que se pretende expresar. La instalación, como propuesta del arte contemporáneo, realizada en contextos escolares, nos ofrece un espacio de posibilidades para la experiencia estética, que invita a la participación e implicación de toda la comunidad educativa para que representemos un mensaje o idea y celebremos juntos la consecución de un proyecto.

*Instalación: Configuración de una escenografía o espacio para expresar una idea, concepto o mensaje a través de la simbología del lugar y los objetos elegidos.*



La instalación toma como punto de referencia el imaginario de las y los estudiantes y los procesos artísticos para su manifestación. De esta forma, a través de ellas, nuestros estudiantes aprenden a valorar el espacio escolar, como lugar singular para reconocerse en él de forma diferente.

## Objetivos

- Visibilizar los aprendizajes y el ambiente o clima de convivencia, a través de la transformación de los espacios y el mensaje que se genera con esto.
- Posibilitar la implicación corporal, facilitando la construcción de la identidad.

## Valores y competencias a trabajar

- Desarrollo de las habilidades de crear y expresarse de manera consciente, interactuando en diversos espacios físicos y virtuales, individuales y colectivos (exploración de los entornos).
- Desarrollo de actitudes y valores encaminados al fortalecimiento de la identidad social, así como la conciencia del uso simbólico del espacio.
- Expresión libre de ideas, sentimientos y emociones al participar en actividades artísticas colectivas.
- Reflexión sobre las posibilidades de adecuar creativamente el espacio plástico-visual, a partir de transformaciones reales o imaginarias.
- Desarrollo del pensamiento divergente y la valoración de las expresiones propias y ajenas, a partir del respeto y tolerancia con los desacuerdos de otros.
- Competencia Expresión Artística
- Competencia Apreciación Estética
- Competencia Comunicativa
- Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
- Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico

## Edades/ grados

Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

## Duración

Entre 45 y 90 minutos.

## Materiales

Cualquier objeto disponible en el contexto educativo o proveniente desde el hogar, se puede utilizar para la realización de una instalación mientras aporte una simbología, un mensaje o represente una idea concreta.

## Contexto

Espacios escolares o expositivos (interiores y exteriores).

## Conceptos a desarrollar

La *instalación* propone un espacio simbólico para representar una idea o mensaje intencionado. Para ello, se articulan las especiales condiciones del lugar y de los objetos que sirven de soporte y son mediadores del discurso pedagógico.

De esta forma, los conceptos que se pretenden desarrollar son:

- a) *la dimensión socio-comunitaria* de la educación plástica y visual, mediante el interés y la participación activa del estudiantado;
- b) el disfrute y el placer en el juego a través de todas sus manifestaciones;
- c) la interacción y el potencial del encuentro y la comunicación con la persona adulta referente y los iguales a través de la mirada, la palabra o el gesto;
- d) las relaciones con el espacio y la exploración de los objetos en sus distintos usos (funcionales, estéticos o simbólicos);
- e) la calidad de la configuración del espacio de la instalación por su situación o estructura; y
- f) la situación de diálogo entre los diferentes objetos y sus posibilidades.

Como docentes otorgamos un sentido cultural y ofrecemos significado a los conceptos que la instalación posibilita, no solo desde la dimensión relacional, sino también desde la cognitiva, mediante el pensamiento lógico-matemático, las relaciones de escala y medida, el análisis de las formas y muchas otras conexiones curriculares etc.

## Desarrollo de la actividad/ dinámica

La propuesta se inicia con la elección del lugar y la disposición de los objetos en el espacio horizontal o vertical. Se precisa de una sala lo más amplia y vacía posible, a fin de que la instalación pueda ser rodeada para ser vista desde diferentes ángulos.



Se sugiere el siguiente proceso:

- Recogida, selección y organización de los materiales (15')
- Discusión en grupo para definir la forma y lugar de la instalación (5')
- Elaboración progresiva y comunitaria de la instalación (15')
- Comentario, exposición y puesta en común (10')

#### 4.2 Propuesta A: Espacio de juego o instalación con Post-it



Instalación realizada con Post-It: para significar el espacio lúdico.  
Foto y creación: Javier Abad

Este material sencillo (Post-it o pequeño papel autoadhesivo), con propiedades adherentes, que no supone daño a la superficie del piso o paredes, y que puede comprarse en librerías, permite la ocupación de un espacio a través de un desarrollo modular y la posibilidad de generar un lugar para el juego de las transformaciones y la escritura para otros.

El espacio de color genera una presencia poderosa y su construcción (con otro formato, presentación o lugar diferente) es realizable a través de la participación colectiva como proyecto globalizador.

#### 4.3 Propuesta B: Representación de la comunidad educativa



Instalación para representar el encuentro y la metáfora comunitaria.  
Fotos y creación de la instalación: Javier Abad

La simbología de los objetos propone una metáfora de la comunidad educativa, a través de su representación mediante un círculo de sillas y ovillos de hilo o lana, que “viajan” del lugar personal (la silla) hasta el centro como espacio de encuentro, cruce, tejido o trenzado (la vida de relación). El color del objeto también propone la idea de diversidad y su uso, la metáfora de ser bordados en un tapiz común, que es el contexto educativo, tejido día a día en la alteridad.

#### Orientaciones metodológicas

- La aplicación y puesta en práctica de una instalación en contextos educativos es interesante pues se aúnan diferentes procesos –no solo artísticos sino también educativos–, y globalizan los diferentes lenguajes o posibilidades de la educación plástica y visual en una aproximación a un “arte total” como manifestación contemporánea, que diluye todas las disciplinas artísticas.
- La instalación constituye una propuesta metodológica de proyectos que –como final reconocible para toda la comunidad–, favorece la celebración del aprendizaje, al ofrecer una clara alternativa a la realización de “actividades plásticas” dispersas sin una evidente metodología y coherencia didáctica. La instalación es integradora.
- La introducción de las instalaciones en la educación primaria nos obliga a visualizar el proyecto en su totalidad: propongamos espacios, facilitemos los materiales y elaboremos las estrategias necesarias para su realización,

considerando que el éxito del proyecto será tal, en la medida que hayamos permitido a las alumnas y alumnos participar de manera creativa.

- La instalación posibilita también la implicación corporal, ofreciendo una propuesta globalizadora que favorece el trabajo interdisciplinar en equipo. En esta idea de comunidad reside uno de sus valores, pues permite la colaboración de muchas personas, e integra numerosos aspectos relacionados con las competencias y capacidades de los participantes de acuerdo con sus intereses. La obra será el resultado de muchos esfuerzos individuales, que construyen el significado que una instalación ofrece a la comunidad educativa.
- Las instalaciones inciden animando la vida del centro, transformando la percepción del espacio cotidiano con la novedad del ambiente que crean, las experiencias sensoriales que ofrecen, las propuestas que contienen y, fruto de todo ello, la conciencia y la reflexión pedagógica que provocan. El mismo estudiantado se verá intensamente gratificado con la dimensión y repercusión que su trabajo ha adquirido en un espacio compartido. Mediante una dinámica posterior de preguntas y reflexiones, intentamos reconocernos en la obra, sintiendo el espacio como nuestro para dar valor al esfuerzo del colectivo.
- La transformación del espacio del aula o de cualquier contexto educativo, mediante la realización de instalaciones, facilita la elaboración del pensamiento, proporcionando emoción en el descubrimiento y placer en la transformación. La instalación permite desarrollar los tres ámbitos que, según Gardner (1994), son fundamentales en toda propuesta de educación artística: la percepción, la reflexión y la producción.
- En resumen, los aspectos cognitivos, estéticos, lúdicos y expresivos de la instalación ofrecen interesantes posibilidades en la educación primaria, planteada como juego creativo, interesante herramienta de aprendizaje y conocimiento y espacio de relación para el encuentro con otros.



## 4.4 Artistas referentes de la instalación

### a. Polly Apfelbaum

Polly Apfelbaum es una artista estadounidense, que realiza lo que ella llama “*pinturas caídas*” (o derramadas), obras híbridas de rara belleza que gravitan en un espacio ambivalente, a medio camino entre la pintura, la escultura y la instalación. Casi siempre las dispone sobre el suelo, de manera caótica, esparcidas por el espacio expositivo y sin seguir una forma definida. Se componen de capas y capas de tejidos, siendo el terciopelo uno de sus materiales preferidos. Emplea un intenso color como vehículo de expresión y utiliza una composición con referencias a formas orgánicas o de estructura modular. Estos procesos creativos quedan recogidos en la serie *Big Bubbles* (2000).

La obra de esta artista también es interesante por sus composiciones circulares o *mandálicas*, espacios de color muy atractivos por su horizontalidad y sus posibilidades de re-construcción. La composición de todos los elementos de la instalación conforman estructuras de orden que pueden ser de gran interés para los estudiantes, como invitación a la búsqueda de nuevos órdenes posibles desde el caos y como reorganización de un espacio como evolución continua.



“Blossom” (2000).

Fuente: [www.pollyapfelbaum.com](http://www.pollyapfelbaum.com)<http://www.locksgallery.com/artists/polly-apfelbaum>

### b. Tony Cragg

Este artista británico realiza instalaciones verticales y horizontales con fragmentos de plásticos procedentes de objetos cotidianos. Su propuesta de trabajo consiste, principalmente, en ordenar los objetos en función de gamas de colores mediante formas rectangulares. También realiza figuras o temas más reconocibles para representar conceptos como la identidad y el territorio.



Fuente: <http://www.tate.org.uk/art/artists/tony-cragg-953>  
<http://www.cawinventory.com/works/tony-cragg-5-bottles-on-a-shelf-1982/>

### c. Martin Creed

Martin Creed es un artista británico que cuestiona, en sus propias palabras, “*si existe la necesidad del arte y cómo impacta en la vida de las personas*”. Creed provoca el pensamiento del espectador, al crear trabajos que generalmente rompen con las normas establecidas.

En uno sus proyectos o trabajos más conocidos, se presenta una gran cantidad de globos o pelotas infladas equivalente a la mitad del aire contenido en una sala o lugar específico. Posiciona así al arte, como una experiencia física en el espacio a través de los objetos, con un indudable espíritu lúdico, también presente en la mayoría de sus trabajos. Las pelotas y los globos son objetos que utiliza en sus obras por su gran proyección simbólica, mediadores de comunicación e intercambio y como elemento de juego para el movimiento continuo. Así, provocan el deseo y facilitan la transformación del espacio. Las instalaciones de Creed son lugares simbólicos que representan las emociones y su memoria.



Fuentes: [www.martincreed.com](http://www.martincreed.com)  
<https://trendsandtolstoy.com/2018/03/30/playtime/>

## 5. El juego creativo de los objetos y las imágenes para la construcción de la identidad

### La autorrepresentación (identidad personal y social)



Propuestas de Mail Art (Arte Postal).

Fuente:

<http://storefrontwindows.blogspot.com/2010/12/paris-correspondence-school-mail-art.html>

### 5.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

La *autorrepresentación* de la identidad personal y/o social, a través de los objetos y las imágenes simbólicas, propone al estudiante maneras de explicarse a sí mismo/a, en la manifestación de su autoestima y rasgos identitarios, mediante diferentes técnicas de la *educación plástica* y visual como lo son: el *arte por correo* (mail art) y el *ready-made* o juego creativo con objetos en los que se puede proyectar “quién soy yo” en relación a “otros”.

#### Objetivos

- Desarrollar la comprensión progresiva de los diferentes recursos creativos para expresar necesidades, preferencias, experiencias y representaciones de la realidad.
- Utilizar diferentes lenguajes y recursos que representen situaciones de comunicación y transformación, en las que compartimos nuestra identidad en relación: ideas, opiniones, creencias, circunstancias y maneras de entender (y entendernos) el mundo que habitamos.
- Identificar imágenes y objetos en relación a la propia percepción del estudiante.
- Identificar imágenes de manifestaciones artísticas para plasmarlas en sus representaciones creativas.
- Manifestar su autoestima y su identidad personal y social al relacionarse en distintos contextos artísticos.

#### Valores y competencias a trabajar

- Autorrepresentación con imágenes y objetos
- Reconocimientos de la autovaloración de las capacidades cognitivas y sensoriales
- Libre expresión de las ideas, sentimientos y emociones
- Fortalecimiento de la autoestima y de la identidad personal y social
- Uso del reciclaje en la solución de necesidades expresivas (arte- objetos)
- Competencia Expresión Artística
- Competencia Apreciación Estética
- Competencia Desarrollo Personal y Espiritual

#### Edades/grados

Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

#### Duración

Entre 45 y 90 minutos.

## Materiales

- Objetos o soportes que representen la identidad y se puedan entregar a otra persona
- Objetos sencillos y cotidianos con los que sea posible realizar un juego creativo (pegado, ensamblado, rasgado, etc.).

## Contexto

Los espacios escolares o expositivos, así como el uso de las nuevas tecnologías: fotografía digital, correo electrónico o teléfonos celulares.

## Conceptos a desarrollar

La manifestación de la identidad personal y el conjunto de rasgos que la definen, pueden representarse a través de la experimentación y descubrimiento de elementos que configuran el lenguaje plástico y visual (línea, forma, color, texto visual, etc.). A través de estos diferentes elementos, la expresión y comunicación de hechos, sentimientos, vivencias y emociones son posibles para ofrecer una producción a compartir con otras personas, a modo de representación de la identidad: sentido lúdico, humor, alegría, trasgresión de lo cotidiano, etc

## Desarrollo de la actividad/ dinámica

La propuesta se concreta en la representación del autoconcepto que cada estudiante construye de sí misma/o, y que expresa creativamente a través de la transformación de un objeto o la realización de una tarjeta personal para otro.

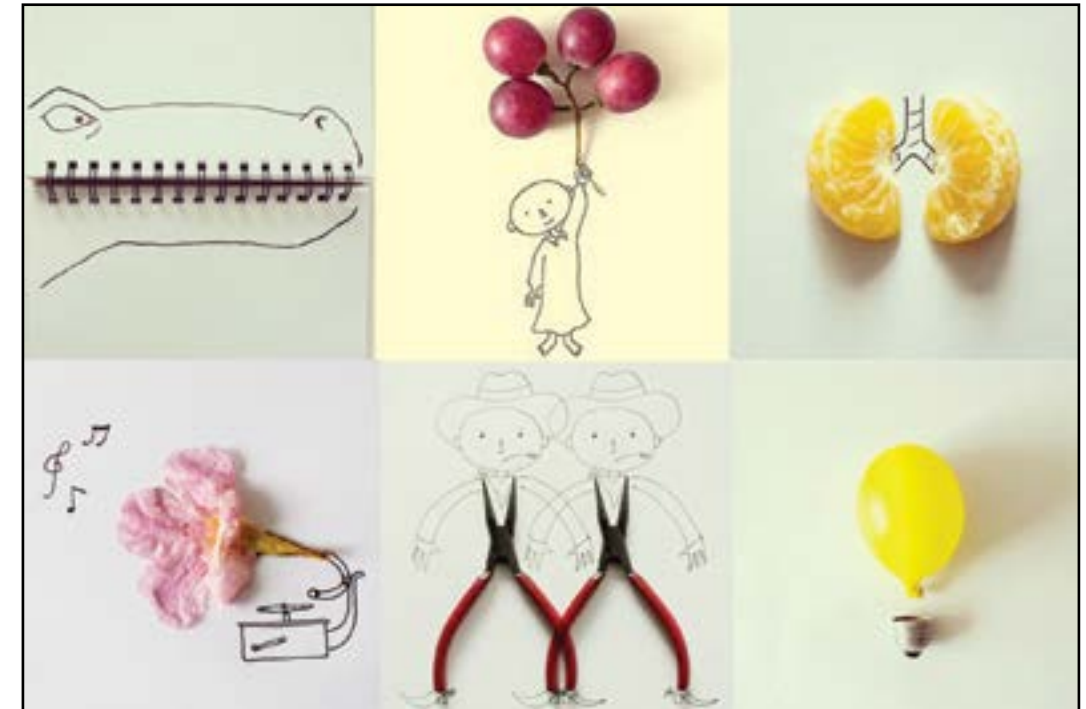
Se sugiere el siguiente proceso:

- Presentación y explicación de la propuesta a través de referencias (15´)
- Discusión y comentario sobre la idea elegida para la autorrepresentación (5´)
- Realización de la propuesta y trabajo sobre el soporte elegido (15´)
- Visualización, comentario, envío y puesta en común (10´).

## 5.2 Propuesta A: El juego creativo de los objetos

Mostramos las imágenes del diseñador Javier Pérez Estrella como referencia y proponemos completar, mediante el dibujo línea mano, un objeto elegido, pero con otro significado. Es decir, las alumnas y alumnos eligen un objeto personal y lo colocan sobre una hoja de papel blanco. A partir de la pauta o sugerencia del objeto, se completa o continúa mediante un dibujo.

La idea es expresarnos a través de aquellos objetos que nos definen, al ser elegidos por gusto personal o alguna característica que revela rasgos de nuestra propia personalidad o identidad. Todo aquello que elegimos y después transformamos, nos define y presenta ante los demás.



Ilustraciones inspiradoras de Javier Pérez Estrella. Fuente: <http://javierperez.ws/>  
<http://odosvisualmerchandising.com/un-ilustrador-javier-perez-cintascotch/>

### 5.3 Propuesta B: “De mí para ti”. El arte por correo



El arte por correo o *mail-art* integra la poesía visual, el objeto lúdico, el collage o el dibujo, que son algunas de las infinitas posibilidades que admite esta manera de expresar quienes somos, a través de técnicas y soportes diversos: diseño gráfico, fotografía, adhesivos, sellos y todo tipo de objetos o materiales. El gesto creativo se adapta a los límites de un paquete o carta para el intercambio o envío de sentimientos y pensamientos para otro. Así, se envía a una compañera o compañero, una obra de “arte por correo”, que contiene en su interior una carta de amistad y en su exterior, la expresión gráfica de *quién soy yo y qué quiero compartir contigo*. Se puede dar en mano, por correo postal o elaborar un buzón en el colegio para que los docentes asumamos el rol de los distribuidores o carteros.

#### Orientaciones metodológicas

- La propuesta del juego creativo de las imágenes y los objetos para la construcción de la identidad sugiere, más allá de la creatividad o el desarrollo de la imaginación, una manera de compartir un pensamiento o idea acerca de quiénes somos, pues en ellos expresamos todo aquello que nos gusta, nos causa temor o forma parte de nuestra identidad.
- Constituye un “autorretrato simbólico” en el que cada estudiante puede mostrarse a los demás. Para ello, es importante que exista un grado de confianza suficiente para que esto ocurra.

### 5.4 Artistas referentes

#### a. Chema Madoz

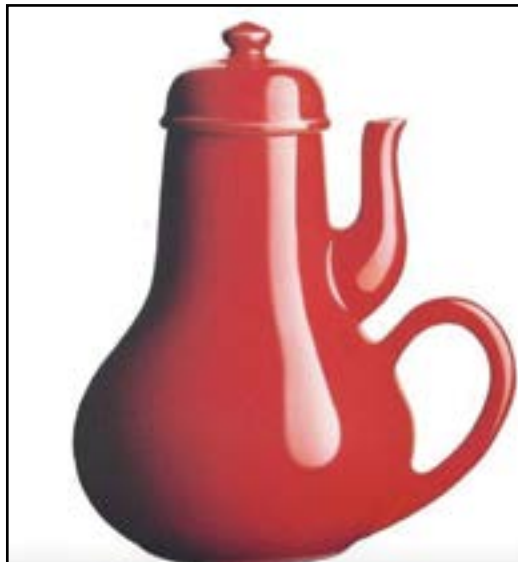
Con su mirada poética sobre los objetos, el artista español Chema Madoz crea situaciones insospechadas, que siempre nos recuerdan algo y nos invitan a la reflexión poética del mundo. Chema Madoz, confronta y manipula el objeto hasta conseguir mostrar una nueva idea a través del juego con su forma, función y significado. Las cosas, los objetos, situados en un nuevo lugar, desnudos del entorno natural donde realizan su función. Madoz desplaza el sentido natural de los conceptos a otras comprensiones, explotando al máximo sus capacidades simbólicas mediante analogías, metáforas, paradojas o metonimias visuales, que ofrecen al espectador un juego de percepción poética y le exigen una colaboración activa a través del humor y la sonrisa compartida.



Ilustraciones inspiradoras de Javier Pérez Estrella. Fuente: <http://javierperez.ws/>  
<http://odosvisualmerchandising.com/un-ilustrador-javier-perez-cintascotch/>

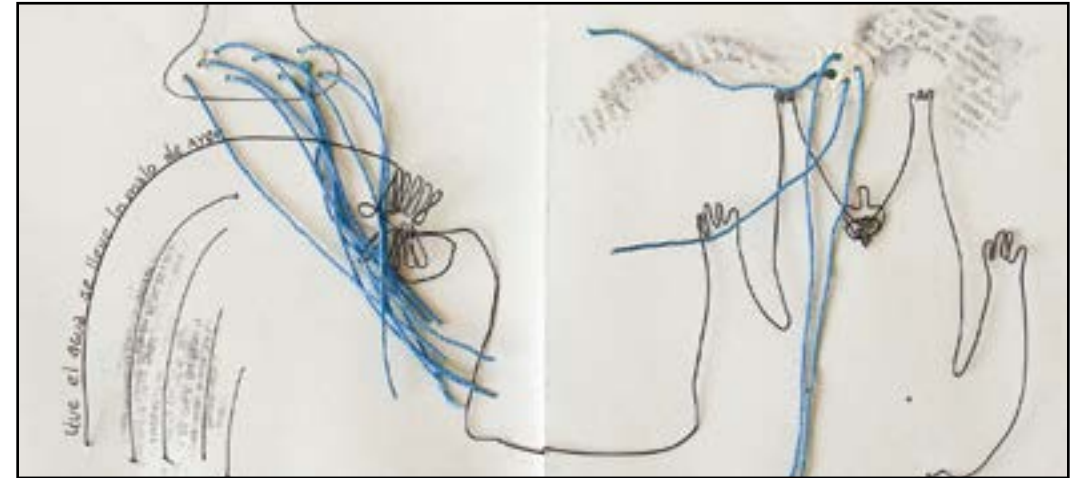
### b. Jacques Carelman (objetos imposibles)

El artista francés Jacques Carelman, es pintor, escultor, ilustrador y escenógrafo. Inventa e imagina fusionando la lógica y el absurdo con gran sutileza, deformando la realidad que conocemos. Elige despojar a los objetos comunes de su uso corriente y, al contrario de los aparatos que nuestra sociedad de consumo venera, son perfectamente inútiles. En sus trabajos, la lógica está puesta al servicio del absurdo, logrando una mirada diferente y extremadamente creativa del mundo cotidiano a través de objetos que son deliberadamente inservibles.



Fuente: <http://impossibleobjects.com/jacques-carelman>

## 6. El dibujo, la pintura y la construcción como representación de la experiencia



Libros-objeto. <http://cargocollective.com/edomorales/Libro-Objeto>. Foto: Edo Morales.

### 6.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

Esta actividad propone la representación de toda experiencia (del espacio vivido al espacio representado), a partir del juego estético y mediante el dibujo, la pintura y la construcción, que permiten a la alumna y alumno descubrir las cualidades que definen el volumen. Esto posibilita los procesos cognitivos, expresivos y procedimentales, capacidades y habilidades que desarrollan la unión de las propuestas bidimensionales y tridimensionales. La representación del espacio y el volumen. Esto significa experimentar primero para comprender después.

#### Objetivos

- Desarrollar las capacidades de percepción y expresión de la materia.
- Favorecer el pensamiento divergente, por medio de la experimentación con materiales y objetos.
- Desarrollar la comprensión del espacio, la creatividad y la capacidad expresiva a partir del uso de distintos materiales.



## Valores y competencias a trabajar

- Fomento de la exploración de los entornos y reconocimiento de elementos en espacios interiores, exteriores y virtuales, representándolos a través de distintas técnicas como el dibujo, pintura y modelado.
- Comprensión de la idea de representar elementos que identifiquen diferentes espacios, plasmando en sus dibujos, pinturas o modelados sus propias interpretaciones a través de formas bidimensionales (el collage) y tridimensionales (el modelado).
- Competencia Expresión Artística
- Competencia apreciación Estética
- Competencia Desarrollo Personal y Espiritual

## Edades/grados

- Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

## Duración

Entre 45 y 90 minutos.

## Materiales

- Todo tipo de envolturas desechables como papel, cartón, plásticos, maderas, etc.
- Objetos que se pueden modificar, cortar, ensamblar, pegar, unir, doblar, etc.
- Materiales que sean atractivos para la realización de un collage por su textura, forma, color, volumen, etc. y permitan realizar diferentes variaciones o combinaciones en la unión del dibujo, la pintura y la construcción.

## Contexto

Espacios escolares del aula o del centro educativo y exteriores.

## Conceptos a desarrollar

La representación o unión del dibujo, la pintura y la construcción, con una intención estética o conceptual, promueve el pensamiento creativo. También puede ser la prolongación del juego e incluso representar la proyección de emociones, sentimientos y conflictos al integrar o modificar objetos encontrados al azar, variando su función original y otorgándoles un nuevo valor estético o significado.

## Desarrollo de la actividad/ dinámica

Se sugiere el siguiente proceso:

- Organización de los materiales, objetos y recursos (15´)
- Planteamiento o presentación de la propuesta (5´)
- Elección del collage o composición (20´)
- Visualización, comentario y puesta en común (5´)

## 6.2 Propuesta A: La técnica mixta o “collage”

### Descripción

Para el desarrollo de cada una de las propuestas, se precisa un soporte rígido que sirva de base para presentar primero y adherir después, cualquier material u objeto que sea interesante para la realización de un collage. Una vez situadas las piezas u objetos en volumen, puede completarse la composición con el dibujo o la pintura.

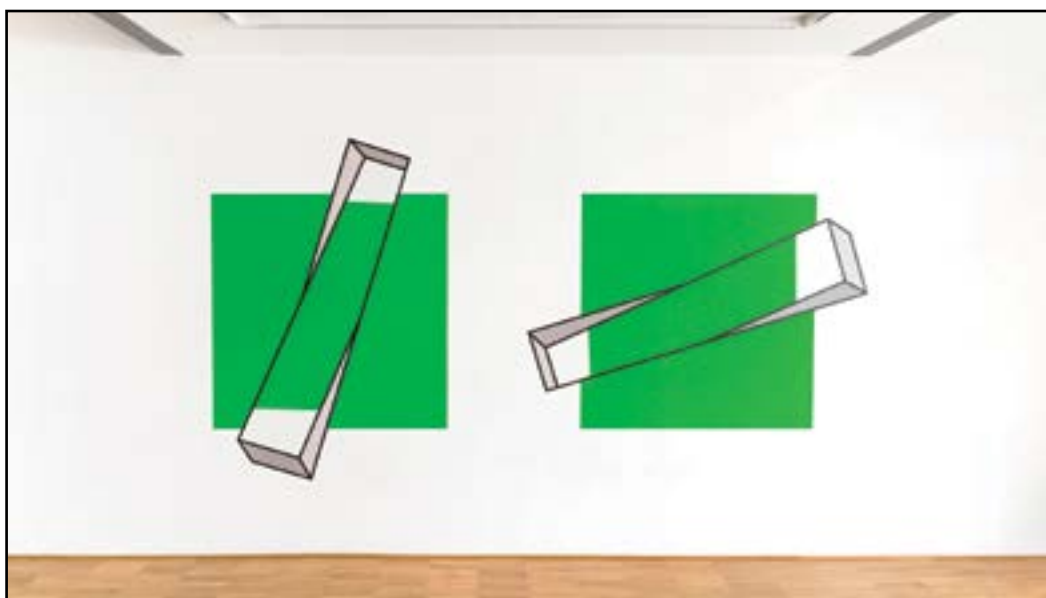
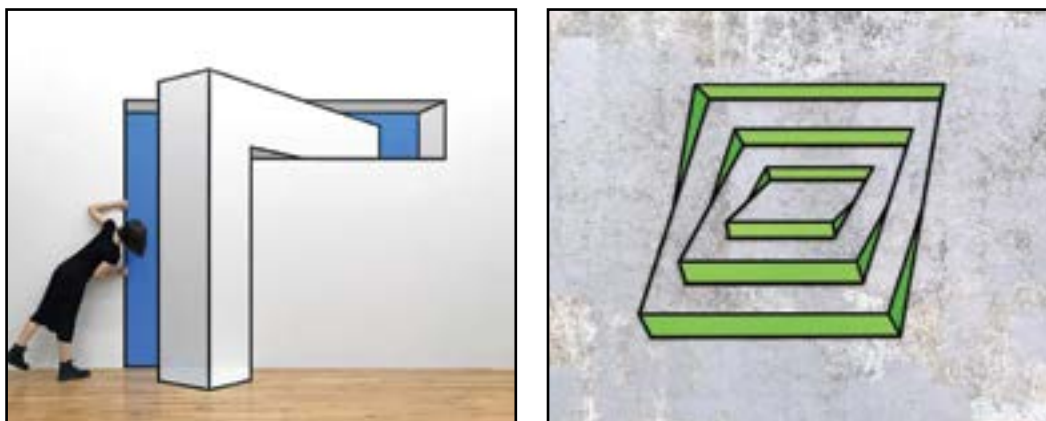
En este planteamiento, surge la colaboración entre los diferentes elementos tridimensionales de la construcción (que aportan el volumen o la escultura) y los bidimensionales de la representación (todos los elementos planos que aportan las imágenes y los dibujos o los trazos a línea).



Técnica Mixta: dibujo, pintura y construcción.  
Fuente: <https://coleccion.caixaforum.com/obra/-/obra/ACF0571/Talcual>

### 6.3 Propuesta B: Representación del espacio que parece ser

Cualquier espacio urbano o del contexto escolar (ya sea vertical u horizontal) es susceptible de convertirse en soporte para el juego de las dimensiones y la comprensión de la perspectiva (que no es otra cosa sino conocer las diferentes maneras de ver e interpretar el mundo).



Fuente: <http://www.aakashnihalani.com/> <http://vamosplasticando.blogspot.com.es/>

Mediante cintas adhesivas de colores adheridas a la pared (tipo “masking tape” u otras similares), es posible “jugar” con el espacio y su representación en las dos dimensiones. La inclusión del cuerpo y el gesto aportan la veracidad a la situación (o “trampantojo”). Así, la percepción que tenemos del espacio es una experiencia que altera las dos dimensiones para crear el efecto visual del volumen. Por ello, el espacio como soporte del objeto, el cuerpo y la situación puede utilizarse como medio significativo para la lúdica y la representación.

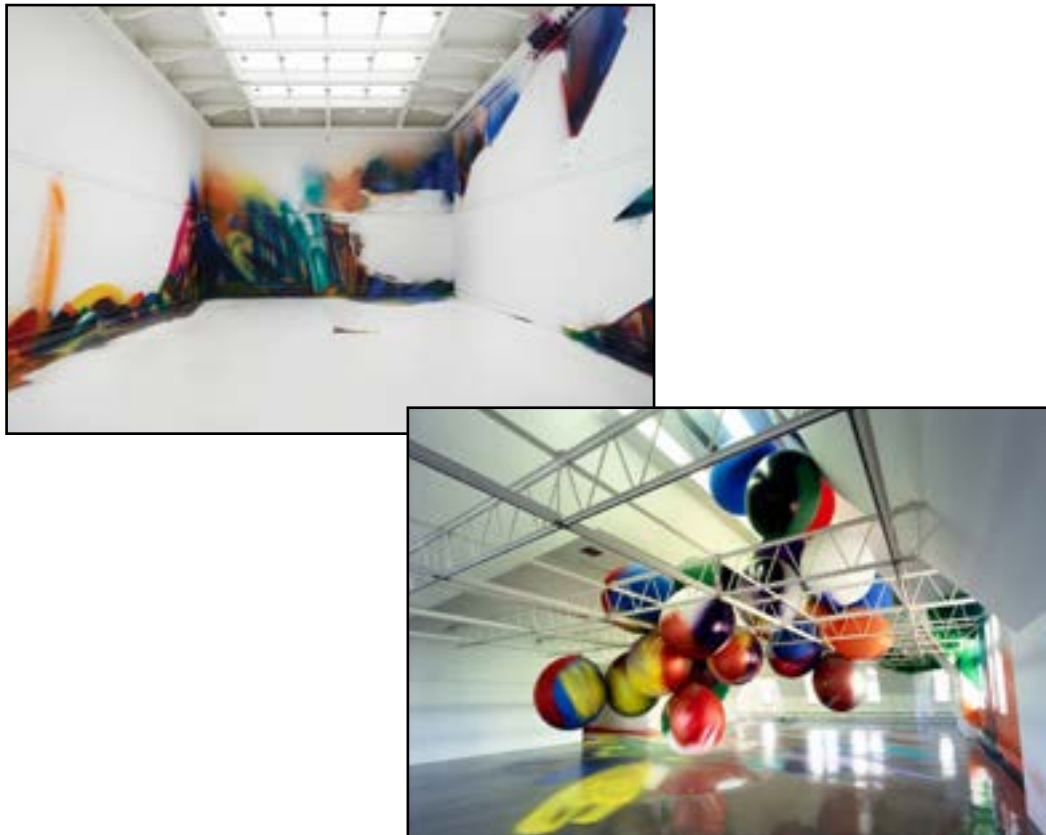
#### Orientaciones metodológicas

- Las construcciones y las propuestas de la educación plástica y visual en tres dimensiones facilitan la aproximación lúdica al espacio, a partir de su exploración para captar y comprender el volumen a través del juego, la percepción y la transformación.
- El trabajo con la tridimensionalidad en educación primaria es indispensable para el desarrollo cognitivo y expresivo, así como para enriquecer la experiencia de habitar el mundo, al tener la posibilidad de cambiar los objetos de función y significado a través del juego que diferencia entre la realidad y su representación.
- Las construcciones aumentarán la experiencia formal y espacial y el valor del hueco y el vacío en la composición. Y sobre todo será la práctica frecuente lo que permitirá que las alumnas y alumnos descubran todas las posibilidades expresivas en la unión de disciplinas o técnicas que habitualmente están separadas. Es importante conjugar todas sus posibilidades al mismo tiempo y no introducir cada una de ellas de manera paulatina, pues el planteamiento debe hacerse desde el hacer y el deshacer, el modificar y transformar, etc.

## 6.4 Artistas referentes

### a. Katharina Groose

Artista alemana interesada por los procesos expansivos y transformadores de la pintura y escultura en diferentes lugares (interiores y exteriores). De esta manera, paredes, techos, puertas o fachadas de edificios y lugares son transformados, dotándoles de una cualidad simbólica a través del color, el grafismo y la percepción del espectador, que crea el espacio en su imaginario a través de su propia historia y memoria. El espacio funciona como soporte de un *collage* de objetos a gran escala, que crea interesantes escenografías a través de la combinación de técnicas.



Fuente: [www.katharinagrosse.com](http://www.katharinagrosse.com)

### b KimSooja

Esta artista coreana cuestiona y desafía las perspectivas unívocas sustentadas en las divisiones de género, que sirven en diferentes sociedades para la construcción de símbolos e identidades. En muchas de sus obras, utiliza el vestido como envoltura simbólica y como rasgo de identidad. El ropaje es para ella, la envoltura que sirve como protección y subraya la condición humana. Es decir, referencias locales que son también universales en este tiempo de multiculturalismo y globalización.

Desde este planteamiento, proponemos un contexto para desarrollar valores de respeto, espera, colaboración e igualdad entre las y los estudiantes participantes en la actividad mediante el uso de las telas como símbolo de identidad y creación de personajes o disfraces.



Fuente: [www.kimsooja.com](http://www.kimsooja.com)

## 7. Globalización de áreas de conocimiento: Música-movimiento-cuerpo-imagen



Fuente: <http://www.shenweidancearts.org/connect-transfer/>

### 7.1 Descripción de la propuesta

#### Descripción

En esta propuesta se realiza una integración de las diferentes áreas de la *educación plástica y visual*, desde la música (el sonido o paisaje sonoro), el movimiento (la danza), la imagen (el dibujo), y el cuerpo (la acción y el soporte corporal).

#### Objetivos

- Comprender la conexión de las manifestaciones artísticas como una propuesta globalizadora del arte actual sin distinción de disciplinas.
- Permitir que estudiantes describan sus percepciones al reconocer elementos presentes en sus entornos (sonidos, formas, colores, ideas, movimientos) y en distintos medios artísticos.

#### Valores y competencias a trabajar

- Autopercepción y expresión artística, utilizando su cuerpo, voz, imágenes y sonoridades.

- Comunicación de ideas, sentimientos y emociones producto de la percepción de sí mismo/a y de su entorno
- Percepción de elementos de su entorno y autorreconocimiento como parte de este.
- Desarrollo de la Imaginación a través del juego
- Representación del entorno, creando secuencias de movimiento y sonido, objetos y situaciones, comunicándose eficazmente a través del “arte total” en la educación primaria
- Competencia Expresión Artística
- Competencia Apreciación Estética
- Competencia Desarrollo Personal y Espiritual
- Competencia Comunicativa

#### Edades/grados

- Es posible adaptarla a distintos grados de educación primaria.

#### Duración

Entre 45 y 90 minutos.

#### Materiales

- Primera propuesta: cinta adhesiva de enmascarar (masking tape)
- Segunda propuesta: Arena fina, carboncillos, papel blanco en gran formato y reproductor de música

#### Contexto

Espacios escolares del aula o del centro educativo y exteriores.

#### Conceptos a desarrollar

Se propone el siguiente proceso:

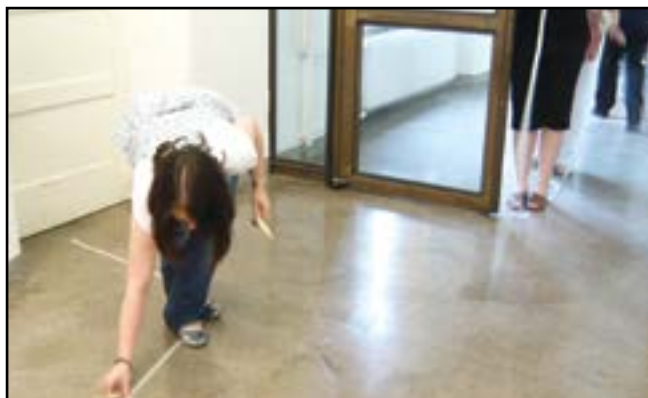
- Visualización de los videos y enlaces propuestos (10’)
- Preparación de los soportes y diferentes materiales y objetos (5’)
- Elección del lugar y elaboración de la acción performativa o globalización (20’)
- Visualización, comentario de lo sucedido y puesta en común del grupo (10’)

## Desarrollo de la actividad/ dinámica

Se sugiere el siguiente proceso:

- Organización de los materiales, objetos y recursos (15')
- Planteamiento o presentación de la propuesta (5')
- Elección del collage o composición (20')
- Visualización, comentario y puesta en común (5')

### 7.2 Propuesta A: “Se hace camino al andar”



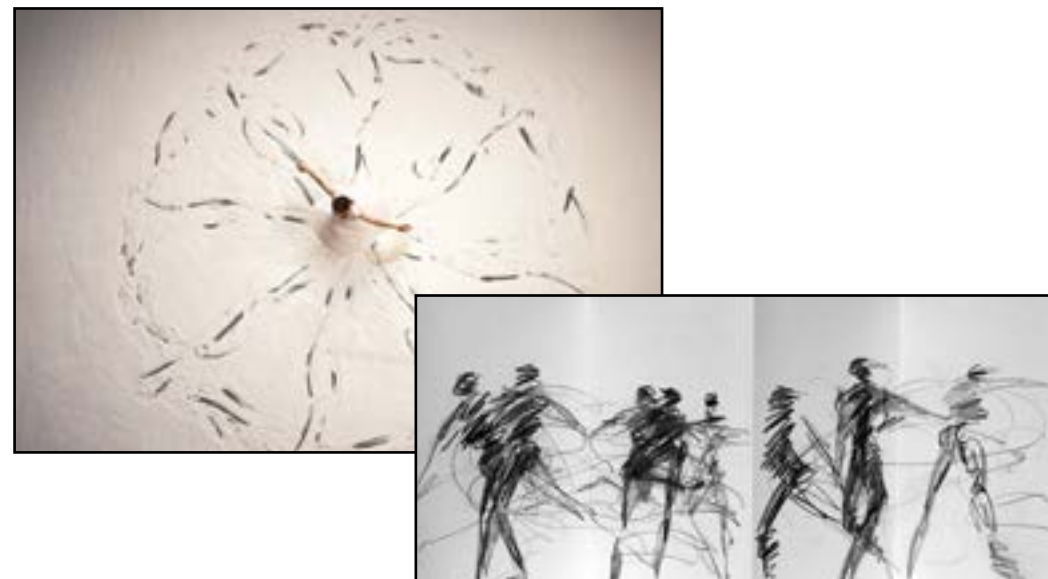
Fuente: <http://estherferrer.fr/en/the-performances/list-of-all-the-performances>

A partir de la acción performativa de *Esther Ferrer*, se propone a las alumnas y alumnos realizar un camino pegando la cinta adhesiva en suelos, escaleras y cualquier soporte. El recorrido está motivado por la música o sonido que se escucha como “ambiente sonoro” de la acción. De esta manera, el recorrido de la línea resultante “dibujará” el movimiento generado por la sugerencia sonora.

**Performance:** *Manifestación del arte contemporáneo, próxima a la representación teatral, en la que se combinan elementos de otras artes y disciplinas diversas como la música, la danza, el teatro y las artes plásticas o visuales. Está concebida e interpretada como guión abierto a la participación de otras personas desde el juego, la provocación o la improvisación.*

### 7.3 Propuesta B: “Danzar y dibujar”

A partir de la acción basada en la obra “*The Time Machine*” de *Anne Teresa De Keersmaeker*, se crea un espacio de arena para realizar un dibujo con los pies en la acción de seguir la música (puede realizarse en el exterior o sobre una superficie que deje la huella del movimiento). Después, ya en el aula, se puede solicitar al grupo de estudiantes que realicen el dibujo a mano de su danza.



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=E1OH18\\_MPEg](https://www.youtube.com/watch?v=E1OH18_MPEg) ---  
<http://blog.sallymckay.co.uk/wp-content/uploads/2013/06/Alston4.jpg>

### Orientaciones metodológicas

- Partiendo de la *performance* o acción artística, basada en la interacción del cuerpo, el sonido, los espacios y la imagen, la obra representada a través de la línea emerge como propuesta para la educación primaria en relación a un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en un enfoque vivencial, creativo y multisensorial.
- Esta propuesta debemos entenderla como el final del recorrido realizado a través de las anteriores propuestas y transmitir el mensaje de la necesaria confluencia de las artes como manifestación contemporánea de cultura, pues, al igual que en la vida, todas las artes están unidas en una sola.

## 7.4 Artistas referentes de la performance

### a. Esther Ferrer

Artista referente del arte contemporáneo en España. El resultado de sus acciones o *performances* son impecables y dramáticas reflexiones sobre la identidad y el paso del tiempo, todo ello con un fuerte efecto de presencia y sentido del humor. Para esta artista, la *acción* consiste en salir de la bidimensionalidad, para entrar en el espacio y utilizar el cuerpo como presencia en sus *performances*, instalaciones y acciones.



Fuente: Esther Ferrer. "Se hace camino al andar" (2002).  
<https://www.lanuevacronica.com/arte-de-accion-en-el-musac>

### b. Heather Hansen

Esta artista norteamericana solo necesita papel, un carboncillo en sus manos, y las filigranas de su cuerpo de bailarina contemporánea para dejar plasmada la esencia de la danza en dibujos abstractos. La artista del *performance* ha desarrollado una verdadera, original y elegante forma capturar los movimientos del baile en sugerentes maneras. Para desarrollar sus danzas-pinturas, invita a los observadores a verla bailar sobre una enorme hoja de papel. A medida que el baile, aparentemente ritual, transcurre, las formas que crea con su cuerpo se transmiten al papel, construyendo gradualmente un hermoso diagrama. También crea videos de sus acciones o *performances*.



Fuente: <https://vimeo.com/101804358>

## 8. Sentido y valor de la presentación y exposición del trabajo realizado. Algunas orientaciones y pautas



La educación artística como encuentro entre la palabra y la imagen. Foto: Javier Abad

*Cada niño o niña, educador o educadora y cada familia, realizan aportaciones que siempre se consideran valiosas por ser únicas e irrepetibles. Así, cada mínimo gesto, imagen o significado, pueden ser el hilo invisible que sirve para tejer el sentido de la narración escolar que se comparte después en el espacio educativo, entendido también como lugar simbólico para la celebración del "Ser juntos". Los objetos, las imágenes y las palabras sirven para la representación y memoria de estos procesos. Mediante estas iniciativas y su documentación, la comunidad educativa se reconoce a través de acciones significativas que crean sentido de pertenencia.*

Fuente: Abad, 2009.

### 8.1 ¿Qué es la documentación pedagógica?

A través de la documentación pedagógica, otorgamos sentido y valor a las producciones artísticas en el contexto escolar. Entendemos la documentación como una práctica comunicativa, contextualizada, dialógica y reflexiva. Permite la narración de los procesos de vida en relación, que acontecen en el ámbito educativo y que es preciso compartir para generar una identidad en la cultura escolar; y mostrar lo extraordinario del encuentro a través de las artes. Así, documentar significa recopilar y organizar con significado, distintas evidencias para dejar constancia estética, narrada y sistemática de la observación cotidiana que permite el análisis continuo de la calidad de las propuestas educativas y sociales. Esta narración se puede realizar de las siguientes maneras: a) visual (imágenes o narrativas en carteles, murales y panales); b) audiovisual (videos o documentales); c) escrita (textos realizados mediante la escucha y observación); d) soportes sonoros (audio de las voces de los niños o sonido del ambiente de la escuela o el contexto próximo), entre otras.



El espacio-ambiente del taller de educación plástica y visual debe ser un laboratorio de ideas y posibilidades en un espacio diáfano y que permita la libertad de asociaciones y movimientos de los niños y niñas de primaria (Escuela El Martinet):  
Fuente: <http://www.escolaelmartinet.cat>

## 8.2 Algunas orientaciones para la presentación y exposición de las obras

La documentación pedagógica no debiera faltar en cualquier presentación o exposición de producciones de cultura infantil, pues no solo dignifica, reconoce y valora su aportación artística; también constituye una parte importante de la tarea educativa y sirve como base para una necesaria reflexión sobre la propia práctica docente y los procesos de enseñanza-aprendizaje a través del arte. Así, las palabras clave que definirían la contextualización de la documentación pedagógica son: observación, interpretación, narración, construcción, identidad, visibilidad, pertenencia, aprendizaje, comunidad, crecimiento, significado, evaluación y memoria. Todo ello como importante justificación artística y pedagógica de toda muestra o exposición realizada en la educación primaria.



Espacios expositivos y de documentación (escuela El Martinet).

Fuente: <https://maestraenruta.files.wordpress.com/2015/09/dsc02694.jpg>

**Decoración:** hace referencia a la configuración y disposición de mobiliario, objetos, imágenes (formas y colores) que se sitúan en el espacio escolar con solo una mera intención estética (solo para hacer “bonito” o embellecer algo) en un lugar determinado. Suele estar estática y gestionada por personas adultas.

**Ambientación:** hace referencia a todos los aspectos del espacio, que influyen en la creación de condiciones relacionales de habitabilidad (el paisaje cromático y sonoro, la luz y la temperatura, etc.); pero también de posibilidad y simbología, a través de un mensaje educativo y cultural que integra el elemento humano. Aparte de la intención estética, también existe una dimensión ética y educativa del espacio como lugar de encuentros y relaciones de calidad. Es dinámica y en ella participa activamente toda la comunidad educativa.

A continuación ofrecemos algunas de sugerencias para realizar una exposición:

- Para concebir los espacios expositivos, debemos comenzar por transformar nuestras ideas y conceptos acerca de la educación y de la imagen de infancia.
- Los espacios expositivos deben ser –en la medida de lo posible– de colores claros, evitando una competencia visual entre las obras y el ambiente (conciliación entre fondo y figura). Debe existir “aire” o espacio libre entre las obras y nunca saturar el sitio de la muestra con imágenes u objetos sin sentido.
- Los espacios deben recoger la memoria de sus habitantes y lo deben construir juntos niñas, niños y adultos (expresar el sentido del tiempo o el proceso).
- Debemos ser sensibles a la accesibilidad por parte de las niñas y niños, realizando propuestas de calidad y con posibilidades de elección por parte de ellas y ellos, prestando especial atención a la diversidad de toda índole.
- Debemos reconocer y presentar en el espacio las obras que se refieran a los hechos e hitos importantes de la vida cotidiana en la escuela: celebraciones, logros, descubrimientos y símbolos. Expliquémoslos mediante sencillos textos.
- En la medida de lo posible, utilicemos objetos y elementos naturales o ecológicos.



- Debemos cuestionar los dibujos adultos o comerciales que impiden la formación de esquemas de representación de la realidad por parte de las alumnas y alumnos.
- Evitemos ciertas estéticas que abusan de la utilización de muchos colores, formas y figuras. En vez de dibujos adultos o de editoriales es mejor ofrecer imágenes de calidad del entorno social y cultural próximo.
- La imagen en blanco y negro presenta una estética sobria que colabora en una mejor comprensión del mensaje. No es imprescindible la imagen en color.

## Capítulo 3

# Recursos recomendados y referencias bibliográficas

# Recursos recomendados y referencias bibliográficas

En este capítulo se incluyen referencias de diferentes tipos de recursos disponibles en internet, que pueden servirnos para profundizar el trabajo con la expresión plástica y visual con niños y niñas en el aula primaria. En la segunda parte se incluyen las referencias bibliográficas de los recursos citados y consultados en la elaboración de esta guía.

## 1. Recursos digitales

- **Primera infancia y educación artística**



Página web de referencia de la OEI. Aunque su contenido está concebido para la primera infancia, en los apartados de *documentación*, *proyectos* y *artistas referentes* ofrece posibles recursos e informaciones que también pueden ser aplicadas en la educación primaria. En diferentes apartados se ofrecen enlaces a proyectos de educación artística globalizada, así como el desarrollo de la labor del *tallerista* (o artista residente) en contextos educativos.

Visita la página en: <http://educacionartistica.org/web/primerainfancia/>  
<http://www.oei.es/historico/educacionartistica/primerainfancia/documentacion.php>

- **Experimentando relatos, relatando experiencias**



Fuente: [http://blog.educalab.es/leer.es/web\\_experimentando/index.html](http://blog.educalab.es/leer.es/web_experimentando/index.html)

Publicación virtual de materiales didácticos (para educación primaria), realizada por el Ministerio de Educación de España (MEC). La web presenta nueve propuestas de educación artística para la comprensión lectora, asociada al lenguaje de las imágenes y basado en la presencia significativa del texto en el arte contemporáneo.

Cada proyecto posee una documentación específica desarrollada en diferentes materiales: orientaciones didácticas, evaluación contextual, referencias de artistas, clip de video, elaboración de un cartel de aula con imágenes y palabras clave, documentación complementaria: enlaces, presentaciones en Power Point para docentes, bibliografía, dossier visual, etc.

Visita la página en: [http://blog.educalab.es/leer.es/web\\_experimentando/index.html](http://blog.educalab.es/leer.es/web_experimentando/index.html)

## • Arte y educación



Fuente: <http://arteducationbox.blogspot.com.es/>

Blog dirigido a personal docente, coordinado por el Dr. Alfredo Palacios Garrido (Centro Universitario Cardenal Cisneros de Madrid, España, adscrita a la Universidad de Alcalá de Henares). El Blog se encuentra especializado en Educación Artística para la educación primaria. Ofrece interesantes recursos y referencias para prácticas en el aula de las artes plásticas y visuales.

Visita el blog en: <http://arteducationbox.blogspot.com.es/>

## • Wallpeople

*Wallpeople* (Personas de muro) es un proyecto de arte colaborativo, que invita a las personas a crear y a formar parte de un momento extraordinario en un espacio urbano determinado. Las acciones tienen como objetivo la creación de obras colaborativas gracias a las aportaciones de todos los participantes. Una de las razones de ser de Wallpeople es devolver el arte a las calles y reivindicar el espacio público como medio de expresión y de interacción ciudadana. A partir de herramientas digitales para crear experiencias en la vida real, se plantea una reflexión sobre el arte comunitario y los medios de comunicación actuales.

Visita la página en: <http://wallpeople.org>



Wall People: Muro de participación realizado en la ciudad de Barcelona (España).  
Fuente: <http://wallpeople.org>

## • Días especiales de la escuela El Martinet

*Apropiación creativa del espacio público* a través de un proyecto de arte comunitario de la Escuela de Educación Inicial y Primaria *El Martinet en Ripollet, Barcelona*. Los espacios de experiencia y la significación colectiva, convierten la escuela en un poderoso medio de transformación personal y social, a través de una educación en valores como “utopía sostenible” y servicio a la comunidad.



Foto der: En procés... i l'art ocult de Can Mas [En proceso... el arte oculto del barrio Can Mas], 2011. Fuente: <http://vimeo.com/42082337>

Foto izq.: Sortint-nos de la ratlla [Saliéndonos de la raya], 2012. Fuente: <http://vimeo.com/24306247>

## • The Big Draw

La celebración de *The Big Draw* [El gran dibujo] reúne a miles de personas (adultos y niños) cada año en un evento de participación a través del dibujo, a fin de reinventar el sentido de comunidad. La web ofrece interesantes recursos materiales y propuestas para ser aplicadas en el aula de Educación Primaria (web en inglés).



Conoce más sobre esta iniciativa en: <http://www.drawingpower.org.uk/>

## • Magic me

El proyecto *Magic me* [soy mágico] realiza una propuesta comunitaria a partir de la música, las artes escénicas y las artes plásticas, experiencias de arte comunitario en los contextos escolares de educación formal y no formal, celebraciones y acontecimientos, acciones performativas, artísticas o simbólicas a través del arte comunitario en espacios públicos. La página web de Magic me genera proyectos de arte intergeneracionales para crear, desde su propia presentación, conexiones de vida entre personas de toda condición social, edad y cultura.

Fundada en el Reino Unido en 1989, la magia de sus programas, basados en el desarrollo comunitario a través del arte y la prevención social de colectivos en riesgo de exclusión, sirve para que cualquier espacio humano de convivencia, constituido por diferentes generaciones e identidades, reúna y reconcilie a través de las manifestaciones del arte a jóvenes, adultos y personas mayores para el entendimiento mutuo, el aprendizaje y el placer de convivir y crear como verdadero cruce de biografías.



Visita la página y conoce sus proyectos (en inglés) en: [www.magicme.co.uk](http://www.magicme.co.uk)

## 2. Recursos en pinterest

<https://es.pinterest.com/pin/487022147179094270/>

<https://es.pinterest.com/paulian4444/javier/>

<https://es.pinterest.com/saracolell/javier-abad-molina/>

<https://es.pinterest.com/pin/475692779368341218/>

<https://es.pinterest.com/mercheortizmart/instalaciones/>

<https://es.pinterest.com/mar30301/instalaciones/>

<https://es.pinterest.com/pin/558305685033004888/>

<https://es.pinterest.com/pin/373517362822187238/>

### 3. Información ampliada sobre artistas referentes

<a href="http://www.antonygormley.com">www.antonygormley.com</a>	Artista que trabaja desde el cuerpo y lo comunitario.
<a href="http://www.kimsooja.com">www.kimsooja.com</a>	Artista coreana que crea su obra desde la construcción de la identidad a partir del tejido y situaciones que nos interrogan.
<a href="http://www.steinerlenzlinger.ch">www.steinerlenzlinger.ch</a>	La propuesta de estos artistas es muy sorprendente y ofrece una manera de concebir los espacios que puede ser aplicable al aula.
<a href="http://www.lucialoren.com">www.lucialoren.com</a>	Artista Land-Art que realiza un trabajo muy poético y sencillo al mismo tiempo, con escasez de recursos pero con eficacia simbólica.
<a href="http://www.martincreed.com">www.martincreed.com</a>	Especialmente las obras 628, 370, 360, 268 pueden ser interesantes como espacios de juego y propuesta para realizar una exposición.
<a href="http://www.francestrombly.com">www.francestrombly.com</a>	Diferente, divertida, evocadora, sutil, etc. La obra de esta artista es muy interesante por su aproximación la estética y cultura infantil.
<a href="http://www.staraxis.org">www.staraxis.org</a>	La obra del artista Charles Ross: pintar con el arco iris, es realmente una experiencia maravillosa que puede inspirar muchas reflexiones.
<a href="http://www.katharinagroose.com">www.katharinagroose.com</a>	En el ámbito de la escultura y la transformación de espacios, su obra sugiere transformación, posibilidad y narración en la escuela.
<a href="http://www.magdalenafernandez.com">www.magdalenafernandez.com</a>	Muy interesante por las instalaciones de esta artista a través de espacios sorprendentes que relacionan el arte y la ciencia.

### 4. Páginas de museos de arte contemporáneo e instituciones

<a href="http://www.tate.org.uk">www.tate.org.uk</a>	sitio web del centro de arte contemporáneo de Londres.
<a href="http://www.ikertze.org">www.ikertze.org</a>	sitio web de propuestas museológicas con niños en Donosti.
<a href="http://www.lapanera.cat">www.lapanera.cat</a>	sitio web del museo de arte contemporáneo de Lérida.
<a href="http://www.guggenheim-bilbao.es">www.guggenheim-bilbao.es</a>	sitio web del museo de arte contemporáneo de Bilbao.

Recomendamos también conocer las páginas del museo Hakone (Japón), MALBA (Argentina), MMK (Alemania), Centre Popidou (Francia), MARCO (México), MAC (Brasil), TMOCA (Irán) y el MoMA (Estados Unidos).

## 5. Bibliografía

Abad, J (2009): *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil 3-6*. Universidad Complutense de Madrid: <http://eprints.ucm.es/9161/>

Abad J. y Ruiz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.

Belloq, G y Gil M. J. (2012). *Tocar el arte*. Madrid: Kaleida.

Bosch, E. (1998). *El placer de mirar*. Barcelona: Actar.

Bourriaud, N. (2007). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editores.

Cabanellas, I. y Eslava, C. (2005). *Territorios de la infancia. Diálogo entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.

Caja, J. (2001). *La educación visual y plástica hoy: educar la mirada, la mano y el pensamiento*. Barcelona: Graó.

Carlé, S. (2006). *El juego del arte*. Barcelona: Octaedro.

Gardner, H. (1994). *Educación Artística y Desarrollo Humano*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Galeano, E. (2000). *El libro de los abrazos*. México: Siglo XXI Editores.

Gennari, M. (1997): *La educación estética*. Barcelona: Instrumentos Paidós.

Hernández, F. (2007). *Espigado@s de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Marín, R., Álvarez Rodríguez, D. (2001). *Didáctica de la educación artística para Primaria*. Madrid: Pearson.

Roldan, J. y Marín, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Ediciones Aljibe.

VV.AA (2003). *Figuras, formas, colores: propuestas para trabajar la educación plástica y visual*. Barcelona: Graó.

VV.AA. (2005). *Menús de educación visual y plástica*. Barcelona: Graó.