



de TALLERES  
CÉSAR MARTÍNEZ

• VAMOS A JUGAR

# VAMOS A JUGAR

**Taller artístico** propuesto por **César Martínez** para facilitar la comprensión del artículo nº 31 de la Convención

## **LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS TIENEN DERECHO AL JUEGO Y A LA PARTICIPACIÓN SOCIOCULTURAL**

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

### *miniguía\**

Los niños necesitáis jugar y divertir os para crecer, ¿estás de acuerdo? ¿Por qué? Es fundamental para vuestro desarrollo mental y físico. ¿Por qué crees que es tan importante jugar? ¿Qué otras cosas, además de jugar, haces tú en tus momentos de ocio y esparcimiento? ¿Piensas que son actividades positivas para ti? ¿Por qué? ¿Qué te aportan esos momentos?, ¿te hacen sentir feliz?

Tus momentos de ocio son ideales para que, además de jugar, hagas otro tipo de cosas también muy importantes en tu crecimiento: las actividades socioculturales. ¿Te parece importante la cultura? ¿Por qué? ¿Qué actividades culturales conoces? ¿Cuál o cuáles te parecen más interesantes? ¿Por qué? ¿Practicas alguna? ¿Qué opinas sobre la existencia de un derecho que potencie el conocimiento y la participación del niño en actividades culturales? ¿Cómo crees que puede beneficiar a un niño leer, ir a ver una obra de teatro o una exposición de arte?

## INTRODUCCIÓN

Tomaremos como punto de partida el famoso rompecabezas chino llamado TANGRAM y jugaremos con él, pero de una manera muy especial, pues utilizaremos como base una obra de arte contemporáneo.

El requisito que debe cumplir la pieza artística elegida es que entre sus elementos estructurales se encuentren formas básicas como el cuadrado, el triángulo o el círculo. Nuestro ejercicio consiste en realizar un TANGRAM en el que la obra de arte que hayamos seleccionado pasará a formar parte del juego. Para esta ocasión y, como ejemplo, hemos escogido dos obras de un artista mexicano contemporáneo, Mario Núñez. Ambas se adaptan al formato cuadrado del rompecabezas chino y ofrecen posibilidades de enriquecer la percepción de las formas.

También funcionarían muy bien en el juego las obras de arte de Pablo Picasso, y , de Piet Mondrian, y tantos otros artistas. De igual manera puede seleccionarse un mapamundi, planisferio o cualquier otra imagen que pueda encajar.

El TANGRAM es un sencillo juego de origen chino que se compone de siete figuras geométricas: cinco triángulos, un cuadrado y un romboide. La combinación de éstas produce sutiles composiciones abstractas que sugieren formas conocidas. Hay más de mil posibilidades de combinación utilizando sólo estas siete figuras, ni una más, ni una menos.

El objetivo de nuestro ejercicio es que el niño supere el pensamiento lineal y comience a ver un poco más allá. Con la ayuda de la geometría se estimulará su creatividad y capacidad perceptiva, así como todas sus facultades intelectuales.

Los chinos consideran que éste es un juego "democrático". El trabajo en equipo es otro de los objetivos de este taller. Una actividad colectiva brinda la posibilidad de establecer vínculos entre los participantes, el juego invita a la reunión y además el propio esquema del TANGRAM no es otra cosa que una totalidad resultado de la suma de sus partes: una estructura social, por decirlo de otro modo, o a otra escala, estaríamos hablando de una estructura familiar.

## Materiales necesarios

### Cada alumno traerá a clase:

- Pegamento de barra
- Rotulador negro
- 1 trozo de cartulina foam o pluma de color negro tamaño A4 y con espesor de 3 mm
- 1 cutter
- Regla con centímetros
- Escuadras

### El profesor se encargará de aportar:

Fotocopia en color de la obra de arte seleccionada en un formato no mayor a A4. Diagrama de corte como el que se proporciona en esta guía del mismo tamaño que la fotocopia seleccionada. Fraccionaremos la obra de acuerdo a las formas del TANGRAM.

## 1.ª jornada

(Duración aproximada: 90 minutos)

### • Actividad primera

El profesor pedirá a un niño y a una niña que cada uno lea un párrafo del artículo. El profesor aclarará todas las dudas y escuchará todas las opiniones de los niños y niñas, después les animará a abrir un debate sobre el tema (es muy importante que sea el propio docente quien lo guíe y dirija).

### • Actividad segunda

El profesor explicará a los niños y niñas en qué consiste el rompecabezas chino y hará un comentario sobre la obra de arte seleccionada, explicando brevemente quién era el autor y cuáles eran sus planteamientos sobre el arte. Pedirá que peguen la imagen de la obra sobre la cartulina foam o pluma y en su parte posterior el diagrama de corte. Se procederá a cortar con mucho cuidado.

## 2.ª jornada

(Duración aproximada: 60 minutos)

Se proporcionarán los enigmas visuales clave para que el niño y la niña comiencen a jugar con su inteligencia visual. El profesor deberá hacer reflexionar a los niños y niñas para que observen que la obra de arte ofrece otras lecturas posibles diferentes a la que vemos a primera vista, así sucederá también con el resultado de su trabajo con el TANGRAM.

Diferentes modalidades de aplicación del ejercicio. Obsérvese cómo la obra de Mario Núñez es deconstruida; esto nos permite apreciar en la misma una nueva lectura. Enigmas visuales con soluciones visibles.

## 3.ª jornada

(Duración aproximada: 90 minutos)

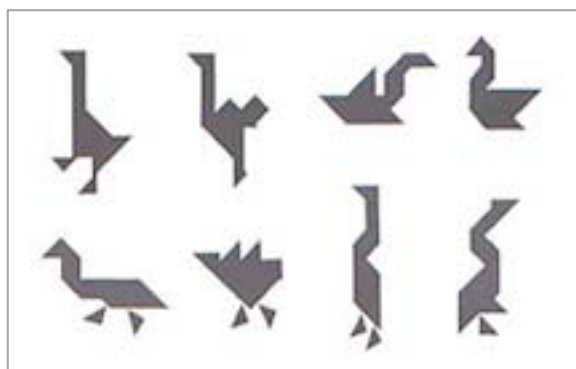
### • Actividad primera

En esta tercera jornada se trata de hacer el mismo ejercicio pero con figuras más complejas. Ellos mismos pueden proponer sus enigmas visuales y retar a sus compañeros a resolverlos.

### • Actividad segunda

El niño o niña puede escribir en un papel la/s figura/s exteriores que "a simple vista" se ven en su **TANGRAM** o en el de sus compañeros y hacer lo mismo con las figuras que se encuentran "escondidas" en el interior del juego.

Diferentes enigmas visuales a resolver:



En esta serie podemos observar qué pasaría con la obra de Mario Núñez.

