

Boto para primera edad

¿CÓMO Y PORQUE ELEGIMOS UN ARTISTA PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS?

Introducir un artista en el contexto escolar no es superficial. Cuando elegimos un artista para trabajar con nuestros alumnos, estamos eligiendo su universo de creación, las ideas que ese artista señala como importantes, su desarrollo personal, que cosas hace, sus gustos y saberes.

Un artista elige como expresarse y con qué, elige sus materiales, elige sus diseños, elige como decir. A veces lo va a decir dibujando, otras pintando.

Los artistas que vamos a presentar en estos encuentros abordan su trabajo desde diferentes perspectivas y acompañan sus representaciones con información que es necesaria conocer para poder incorporarlos al universo infantil.

¿CUÁL ES LA IDEA DE TRABAJAR CON LAS IMÁGENES DE LOS ARTISTAS ELEGIDOS?

La idea es que los niños no reproduzcan la imagen del artista y mucho menos estereotipen sus producciones. Por el contrario, la idea es que los procedimientos que llevan adelante estos artistas sean los ejes que generen a un niño que transita la primera infancia, un modo de incorporar formas de expresarse. La inspiración del artista será el motor de exploración en las distintas etapas de expresión del niño.

Este cambio es fundamental a la hora de llevar adelante una expresión por parte de los niños. El artista que presentamos ya existe, lo que ahora necesitamos es que desde sus posibilidades cada niño pueda expresar lo que lo hace único que desea hacer, cómo quiere hacerlo y con qué materiales lo haría.

La búsqueda entonces por parte de los docentes es recuperar los procedimientos del artista para que los niños y niñas los atraviesen en su búsqueda. Y que al mismo tiempo les den la posibilidad de mostrar una impronta única y diferente.

¿Qué imaginan hacer? Porque es importante encontrar un modo de representar las ideas. ¿Qué elementos promueven una expresión? ¿Qué recursos son necesarios?

¿QUIEN SERA LA ARTISTA CON LA QUE VAMOS A TRABAJAR ?

MARTHA BOTO https://es.wikipedia.org/wiki/Martha_Boto

¿COMO INDAGAR EN LOS PROCEDIMIENTOS Y BUSCAR LAS ALTERNATIVAS A LA HORA DE PONER EN MARCHA UNA ACTIVIDAD?

Llevar adelante una propuesta de arte es distinto a cualquier otra actividad. Poner la mirada en la producción final no es lo interesante. Lo que subyace como fundamental es el tiempo de exploración que esa actividad tendrá. Habitualmente los espacios educativos consideran los tiempos de realización de una exploración plástica entre 40 y 45 minutos consumiendo un gran tiempo de espera para dar inicio a la misma. Lo que nosotras proponemos son aulas donde los niños y niñas sean productores de sus propios materiales y consignas favoreciendo la autonomía de los que participan, distribuyendo roles para desarrollar los pasos necesarios para

llevar adelante la propuesta. Los artistas en general llevan adelante estas instancias y jornada tras jornada ejercitan hábitos que van traduciendo cada paso. Es por ello en que nuestra propuesta poner de manifiesto las instancias a ir desarrollando ayudará a una habituación de quienes participen de la misma y pondrá en relieve que pasos son los necesarios para cada una de las actividades.

Pintar, o dibujar es diferente. Calar, traspasar formas, buscar, iniciar recorridos también, y si a eso le sumamos las formas de trabajar en grupos o individualmente también obtendremos otras variables.

Por lo tanto, algunas orientaciones que pongan de manifiesto como las artistas seleccionadas se nutren de su entorno y suman elementos que las ayudan a desarrollar una idea, debe ser un punto a considerar.

Es interesante señalar también que dentro de una misma consigna haya diferentes posibilidades de ejecución. Obtener otras variables a la hora de llevar a cabo la producción de una experiencia plástica retroalimenta el ser creativo y evita las producciones homogéneas.

Vamos a repetir mucho esta idea de que los artistas pueden construir hábitos similares para desarrollar su obra, pero sus producciones tienen que mostrar sus rasgos diferentes y se ocupan de que eso suceda.

LA GEOMETRIA UN RECURSO VALIOSO A LA HORA DE TRABAJAR EN EL NIVEL INICIAL.

La **abstracción geométrica** es una de las disciplinas más accesibles y potentes para el nivel inicial porque conecta directamente con la forma en que los niños **perciben y simplifican el mundo** antes de dominar el dibujo figurativo complejo.

Aquí te detallo las razones clave por las que encaja tan bien en sus producciones:

- **Simplificación del mundo:** Los niños no buscan realismo detallado; dibujan "conceptos". Al representar un árbol como un círculo y un rectángulo, ya están realizando un proceso de abstracción natural que esta disciplina potencia.

- **Desarrollo del pensamiento espacial:** Utilizar formas simples ayuda a construir nociones de **perspectiva, simetría y orden**. Al manipular figuras, los niños aprenden a organizar el espacio de manera lógica y estructurada.
- **Exploración sin frustración:** A diferencia del arte figurativo, donde el niño puede frustrarse si "no le sale" el objeto real, la abstracción geométrica ofrece un entorno de **libertad expresiva**. No hay errores, solo combinaciones de formas, colores y texturas que validan su capacidad creativa.
- **Base de la alfabetización matemática:** Trabajar con estas formas sienta las bases para identificar atributos, comparar y medir, integrando el arte con conocimientos básicos de geometría necesarios para su vida cotidiana.
- **Habilidad motora y sensorial:** Las actividades como el trozado de papel, el uso de plantillas o el pegado de formas geométricas fomentan la **psicomotricidad fina** y la exploración táctil de materiales.

Las artistas elegidas en esta serie son : **Graciela Hasper, Ad Minolitti, Martha Boto e Ines Raiteri** quienes llevan adelante sus proyectos artísticos tomando en cuenta algunas de estas ideas. Sería importante que cada docente se interiorice de los procesos creativos que las motivan a la hora de llevar adelante sus obras de arte.

MARTHA BOTO

La obra de **Martha Boto**, pionera del arte cinético, se define por procedimientos que integran la precisión tecnológica con la sensibilidad poética. Sus métodos fundamentales incluyen:

1. Manipulación de Materiales Industriales

Boto fue de las primeras en utilizar materiales no convencionales para explorar la **reflexión y refracción** de la luz.

- **Plexiglás y Acrílico:** Utilizados para crear estructuras transparentes, móviles y cajas que permitían la visualización de capas internas.

- **Metales Pulidos:** Empleaba acero inoxidable, aluminio y cromo para generar espejos curvos que multiplicaban o distorsionaban las formas.
- **Agua Coloreada:** En sus primeras etapas, experimentó con líquidos dentro de estructuras de plexiglás para observar el movimiento fluido.

2. Mecanización y Control del Movimiento

A diferencia de los móviles impulsados por aire, Boto implementó el **movimiento real programado**:

- **Motores Eléctricos:** Sus piezas a menudo incluyen mecanismos internos (motores de baja revolución) que impulsan la rotación de discos, cilindros o hilos.
- **Cromocinetismo:** Investigó la combinación de color y movimiento, utilizando luces blancas y coloreadas (incluyendo neón) para transformar la percepción del objeto en el tiempo.

3. Procedimientos Ópticos y Participativos

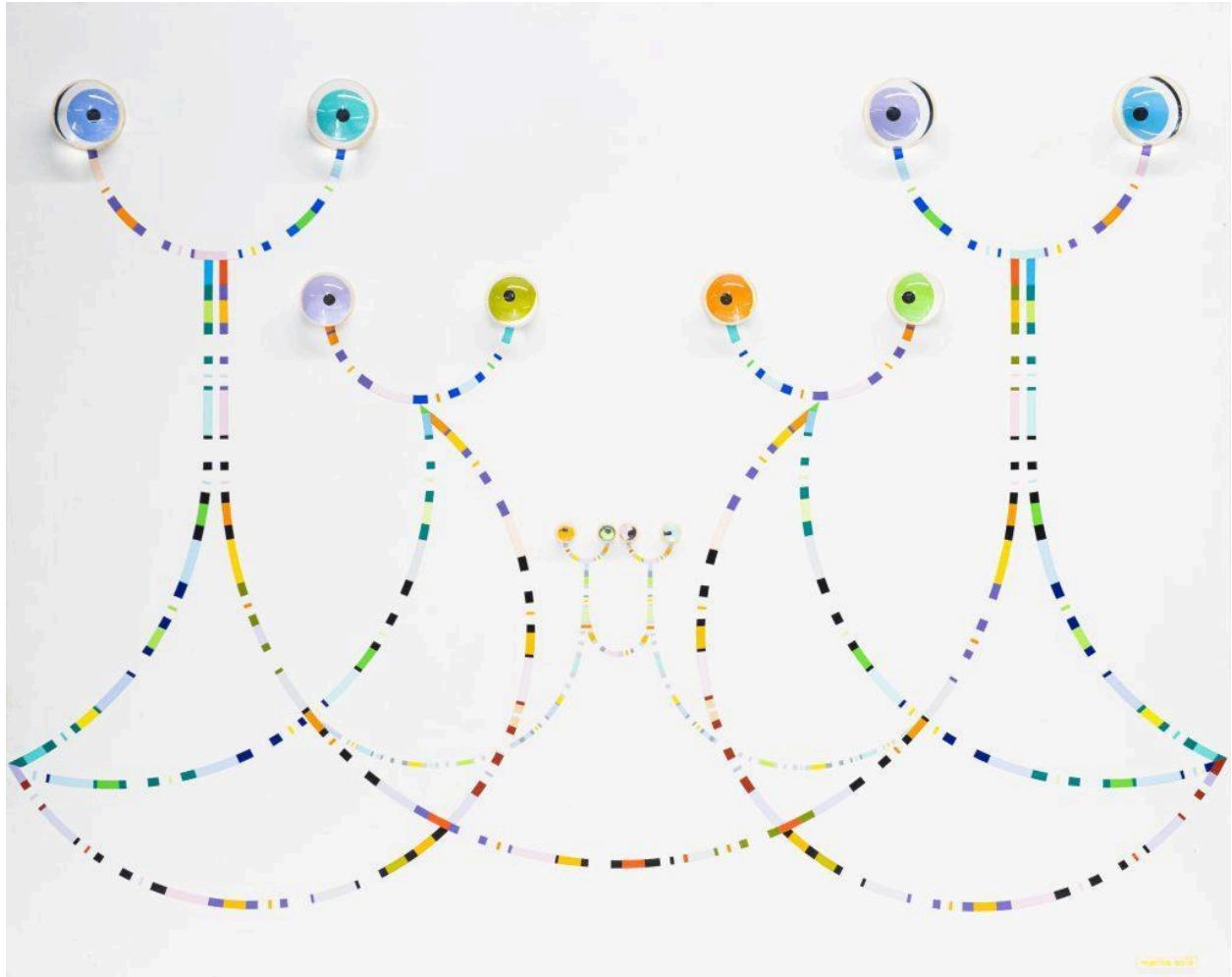
El objetivo de su praxis era convertir al espectador en un participante activo mediante:

- **Efectos de Contracción y Expansión:** Diseñaba estructuras ópticas que generaban ilusiones de crecimiento o desaparición de líneas según el ángulo de visión o el giro mecánico.
- **Desplazamiento del Espectador:** En obras posteriores sin motor, el movimiento dependía exclusivamente del cambio de posición física de quien observa, aprovechando la inestabilidad visual de las superficies.
- **Producción Seriada:** Siguiendo la filosofía del cinetismo, muchas de sus obras fueron concebidas como múltiples (ediciones no únicas) para democratizar el acceso al arte y eliminar el "aura" tradicional del objeto artístico.









Autora cuadernillos:
Inés Raiteri Quienes

