

## El niño de la mancha

Natacha Ortega  
y Lucía Franco



Cantidad de páginas: 32

Formato: 22.5 x 22.5 cm

Serie: Edición especial

### Itinerario de lectura

#### ¿Qué dicen las manchas?

##### Marco conceptual

##### ¿Quién es el niño de la mancha?

El niño de la mancha habita universos de juego analógicos, crea escenarios para recorrer con todo su cuerpo y despliega la imaginación para construir pensamiento. El niño de la mancha tiene iniciativa, proyectos. Se siente seguro y libre para llevarlos a cabo. Tanto es así, que transforma el mundo en un gran laboratorio de juegos. Con cada proyecto pone a prueba el mundo, verifica cómo se comporta, reasegura su lugar en él y, sobre todo, disfruta.

El disfrute, claro, tiene sus consecuencias, muy temidas por las personas adultas: “desorden”, “ruidos”, dibujos “fuera de lugar” y, por supuesto, “manchas”.

##### ¿Qué es la mancha?

Para los niños y niñas que juegan con todo su cuerpo, la “mancha” puede ser señalada con etiquetas del tipo “desordenado”, “sucio”, “desprolijo”. Estos motes han pesado durante generaciones sobre las personas que hoy tienen la responsabilidad de acompañar el juego de niños y niñas.

Bernard Aucouturier (2017) se pregunta: “Jugar, actuar, pensar, ¿no es este un desafío para el niño de hoy que

se ve invadido por las imágenes virtuales de los juegos electrónicos, de las pantallas, un niño que no juega si no es con imágenes?, ¿dónde se encuentra su cuerpo?” (p. 10)

Frente a la “practicidad” aséptica de las pantallas, que mantiene a niños y niñas sumidos en una pasividad apabullante, los juegos analógicos con tierra, agua, materiales plásticos e instrumentos musicales quedan en un lugar muy desfavorecido, ya que demandan mucho más de los referentes adultos, quienes tienen que asegurar las posibilidades para que el espacio de juego se pueda llenar de “manchas”, indicios de que allí se ha jugado.

##### Este itinerario plantea:

- La “mancha” como posibilidad lúdica. No se trata de convertirla en una actividad.
- Aceptar que las “manchas” son una consecuencia esperable de la exploración, del juego espontáneo y libre.
- Dar la posibilidad a niños y niñas de habitar entornos cotidianos en los que puedan desplegar todo su potencial,
- El juego como acto de transformar el mundo, “vivir y existir transformando la realidad apropiándose así del mundo”. (p. 17)

Aucouturier, B.: (2017) *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Graó, Barcelona.

## Actividades

### ¿Qué dicen las manchas?

Las actividades aquí planteadas pretenden ser tan solo la punta del hilo para que cada referente, en cada institución, con sus grupos y los rasgos individuales de cada niño y niña, puedan llevar adelante experiencias lúdicas altamente significativas y gratificantes.

Se sugiere, ante todo y en la medida de lo posible, la transversalización de los contenidos y la aplicación de estas ideas de juego como disparadoras de proyectos institucionales que requieran de la colaboración entre distintos referentes, con sus áreas particulares y sus miradas, las cuales pueden problematizar cada aspecto y profundizar las experiencias.

Ante todo, proponemos considerar a los niños y niñas a partir del “enfoque globalizador”, que busca una mirada holística, integradora de disciplinas que dialogan horizontalmente frente a una temática de interés, problema o situación.

Solo desde esta mirada amplia y respetuosa de las iniciativas y los tiempos es que el “niño de la mancha”, como personaje, podrá resonar, inspirar y multiplicarse en infinitas posibilidades lúdicas.

**Edades sugeridas:** A partir de los 4 años.

**Las áreas y disciplinas que pueden intervenir en estas actividades son, entre otras:**

Artes Visuales y Plásticas, Lenguaje oral, Lectura, Música, Teatro y Expresión.

#### 1. Abrazo de manchas

Este juego colaborativo abre la puerta a la expectativa a través de una dinámica corporal que promueve el afecto y la amistad.

Se dividen en duplas y cada niño o niña se coloca la hoja A4 pegada o colgada a la altura del pecho para que queden de forma equivalente.

Se coloca ténpera en ambas hojas, en las cantidades y en la disposición que se quiera.

Cuando estén preparados, llega el momento del abrazo de manchas.

Según la intensidad, la duración y la forma de cada abrazo, las “manchas” se plasmarán de las maneras más particulares.

“Sumatoria de manchas”: ¿Cómo se modifica el motivo inicial tras múltiples abrazos?

¿Qué nos decían las manchas al principio? ¿Qué nos dicen ahora? ¿Qué sucede si las hojas quedan a distintas alturas?

**Una variante** individual y tal vez más sencilla de este juego es inspirada en las “manchas de Rorschach”, especialmente en el procedimiento de particionar la hoja en dos mitades exactas y jugar con lo simétrico y a la vez impredecible de las imágenes. Esta técnica, conocida como “clesografía” o “manchas simétricas”, despierta muchas posibilidades para la imaginación, ya que aporta siempre contenidos abstractos, inesperados y novedosos.

Puesta en común de forma oral buscando diversas interpretaciones a cada figura.

Invitamos a inventar historias inspiradas en ellas.

**Materiales:** 2 hojas A4 y témperas.



#### 2. “Manchario”: muestrario de manchas

Esta dinámica consiste en presentar a los niños y niñas un “catálogo” de manchas en formato de fanzine desplegable (conocido como “leporello” o “acordeón”) con un sistema de ventanas, de modo tal que en cada hoja se expone la mancha, y debajo de esta, levantando la ventana, podrá verse a qué corresponde cada una.

Las manchas estarán estampadas en las ventanas de papel, para que se vean primero, generando expectativa y permitiendo la interacción de los niños y niñas, quienes darán todo tipo de respuestas a preguntas como: ¿Y esta mancha de qué es?

Cuando se levanta la solapa, se devela el objeto que la produjo. La propuesta es que niños y niñas jueguen a adivinar de dónde viene la mancha.

Este catálogo puede estar diseñado de modo tal que permita contar una historia o relato a partir de las manchas que presenta.

**Materiales:** Para confeccionar este fanzine: hojas A4, tijera y cascola. Elementos para manchar: tierra, mate, café, témpera, tinta, remolacha, clorofila, etc.

[Tutorial de libro “leporello” o “acordeón”.](#)

### 3. Los retablos de la mancha

Además de manchas, ¿a qué otros elementos hace alusión el título del libro?

*El niño de la mancha*, como título, tiene múltiples significados. Uno de ellos hace alusión a la icónica novela de Cervantes *Don Quijote de la Mancha*. El personaje principal de la novela, Don Quijote, se caracteriza por una conducta soñadora e idealista capaz de imaginar nuevas realidades a partir de elementos cotidianos. Más allá de los pormenores del personaje, nuestro “niño de la mancha” descubre un mundo de posibilidades y significados donde otras personas ven desorden y manchas sin sentido.

Dentro de las aventuras que vive Don Quijote de la Mancha en el libro de Cervantes, el cap. XXVI de la Segunda parte de la novela plantea una escena muy singular en la que el personaje Maese Pedro representa una obra de títeres en su retablo. Por supuesto, el Quijote termina creyendo en un punto que los personajes de ficción son reales.

*El niño de la mancha* tiene muchos guiños a la historia del Quijote, en especial al retablo de Maese Pedro. Las alusiones al universo del teatro de títeres son muchas, y están siempre presentes a lo largo del libro.

En la portada, nuestro personaje aparece con un títere de guante en forma de caballo en una mano, y en la otra lleva un molinete. Ambos objetos recuerdan

la escena del Quijote en su lucha contra los molinos de viento.

En el interior, el niño muestra su mano con títeres de dedo, y más adelante, utiliza un castillo de cartón como retablo de su propia obra, inspirado en las historias que lee con tanta fascinación. Por último, vemos las manos del niño jugando a hacer un pájaro de sombras chinas.

Todos estos elementos: teatro de sombras, títeres de dedos, de guantes, molinillos y retablos, pueden ser utilizados de manera creativa al interior de los espacios de enseñanza, para contar historias y habitar universos llenos de posibilidades expresivas.

**Actividad:** Proponemos utilizar títeres planos, de dedo o de guante, basándonos en cinco personajes del libro: el niño, la niña, el caballo, el gato y el pez, que pueden interactuar, además, con diversos objetos como el castillo, el tren y la corona.

De acuerdo a las posibilidades e intereses de cada grupo, las historias que cuenten los niños y niñas se pueden representar de manera individual (a través de títeres de dedo) o grupal (a través de títeres de guante y títeres planos). La construcción de un pequeño retablo de cartón, como el que aparece en el libro, puede dar el marco perfecto para que se abra el telón y comience la función.

Video ejemplo para los referentes adultos.

[El retablo de Maese Pedro - Manuel de Falla](#)

### 4. Con “ch” de mancha

Juego de escritura creativa o narración oral en el que invitamos a cruzar momentos del día que sean cíclicos (por ejemplo, las comidas cotidianas), con palabras que incluyan la letra “CH”.

La dinámica consiste en repartir o leer las tarjetas o papelitos, invitando a los niños y niñas a construir relatos en forma escrita o hablada a partir de las palabras que les tocaron en suerte. ¿Qué quieren decir estas palabras? ¿Será que algunas de ellas resultan más bien graciosas? ¿Pueden estas palabras invitar

a un discurso serio, o más bien absurdo? ¿Quién podrá armar la frase más ridícula del mundo?

**Materiales:** Diseñar tarjetas o preparar papelitos con palabras que contengan la letra “CH”. Algunos ejemplos de palabras con “CH”: cháchara, chispa, chicle, chichón, champiñones, championes, choque, charlatán, chivo, chapotear, charcos, chimenea, sándwich, chaleco, churro, chancho, chanchada, chorizo, chipirones, chancleta, etc.

A modo de inspiración:

*En el desayuno con el bizcocho,  
manchas de chocolate,  
¡qué sancocho!*

*En el almuerzo con el sándwich,  
manchas de tomate,  
¡qué disparate!*

*A la media tarde,  
después del chubasco,  
salgo a chapotear  
entre los charcos.*

*Y a la noche,  
después de tanta cháchara,  
duermo con mi colección  
de manchas.*

(Ejemplo extraído del disco-libro de Dragón Dorado  
*El día del Dragón*)

## 5. Mancha pregunta

Diálogos espontáneos con los niños y niñas sobre el personaje de esta historia. A partir de preguntas disparadoras, lo que se busca es poder profundizar en las distintas capas del texto.

- ¿Cómo es el niño de este cuento?
- ¿Qué le gusta hacer?
- ¿Qué formas descubre entre las manchas?
- ¿Qué creen pueda opinar la gente ordenada de él?  
¿Y ustedes?

- ¿Les gustaría ser parte de esta historia? ¿por qué?
- ¿Alguna vez se han manchado?, ¿cómo se sintieron?



## 6. Mancha palabra

Luego de la lectura del libro, de observar las ilustraciones y de escuchar la canción, la invitación es a poder pensar palabras claves que estén relacionadas con la historia. Posteriormente se propone escribir cada una de ellas en cartones de colores y distribuirlos en el piso y por todo el espacio.

Al igual que el clásico juego de la mancha que consiste en correr hasta ser “*tocado y manchado*”, esta dinámica invita a niños y niñas a separarse en dos grupos. Cuando el adulto da la señal, un niño de cada grupo corre hacia alguna de las palabras colocadas en el piso y se para sobre ella; estando allí gritará “mancha”, levantará la palabra y la leerá en voz alta. Luego pensará una nueva palabra que pueda estar vinculada con la otra – Ejemplo PIYAMA (dormir, a rayas, etc), TREN (ruedas, vagones), PIES (zapatos, caminar).

## 7. La mancha de humedad

La invitación es a poder leer el cuento *La mancha de humedad* de la escritora uruguaya Juana de Ibarbourou y posteriormente buscar similitudes con el niño de este cuento. ¿Para qué usan las manchas ambos personajes? ¿Qué les gustaría a ustedes crear a partir de una mancha en la pared? ¿Cómo sería el encuentro entre los dos niños?, ¿qué podrían contarse? Para finalizar esta propuesta, pueden imaginar y escribir cómo sería dicho encuentro y dibujarlo.

## 8. Las manchas del señor Pollock

Las manchas en las pinturas del artista Jackson Pollock son parte de su proceso creativo y expresivo. Él dejaba caer la pintura, salpicaba y chorreaba.

Utilizaba todo su cuerpo para pintar y ponía mucho acento en las emociones.

Es interesante que, a partir de la observación de diversas obras de este pintor, puedan crear un espacio de exploración con los niños y las niñas.

Para ello se pueden colocar papeles grandes en el suelo, donde aparezcan distribuidos los materiales y que de fondo suene una música instrumental. A partir de distintas consignas disfrutarán de la vivencia:

- Pintando con cucharas
- Soplando tinta con un sorbito
- Dejando gotear pintura con palitos de *brochette* o similar
- Realizando una lluvia de pintura sin tocar el papel con las manos
- Salpicando con los dedos y evaluando las distancias
- Chorreando pintura de frasquitos con agujeritos
- Cargando pinceles con bastante pintura y deslizarlos en la hoja
- Pintando con cepillos de dientes
- Realizando esgrafiado con tenedores
- Otros

Es importante que exploren con las alturas y otras variables: más arriba, más abajo, más lento, más rápido, etc.

Puesta en común observando sus propias creaciones.

- ¿Qué ven en sus pinturas?
- ¿Cómo se han sentido?
- ¿Les recuerda algo?
- ¿Qué le contarían al niño de la mancha luego de esta experiencia?

## 9. Mancha sonora

El patrón rítmico que propone la canción “El niño de la mancha” consiste básicamente en golpes graves y agudos ordenados de tal manera que cada compás resulta así: grave - agudo agudo - grave - agudo.

Los sonidos en registro grave pueden producirse golpeando suavemente sobre una mesa o sobre el pecho con la mano ligeramente ahuecada. También se

pueden hacer dejando caer la planta de un pie sobre el piso, y, por supuesto, con tambores o superficies que tengan membrana.

Para los sonidos de registro agudo, pueden utilizarse las palmas e infinidad de superficies. La voz resulta, tal vez, el instrumento más versátil y accesible a la hora de buscar sonidos graves y agudos para hacer ritmos.

La fuente sonora elegida me dará, además de la altura relativa (grave o agudo), un timbre particular. Estos timbres pueden ser elegidos especialmente según la cualidad sonora que se busque para jugar con estos ritmos.

Podemos sumar aún otra capa de complejidad, que consiste en encontrar diversos modos de accionar las fuentes sonoras elegidas: ¿Qué sucede si se la golpea suavemente? ¿Qué ocurre al frotar? ¿Se puede raspar, sacudir o entrechocar? ¿Cuántas acciones se pueden realizar sobre estos elementos? Por supuesto, cada acción nos llevará a una actitud corporal distinta, que pueden traducirse en roles o ser el puntapié de pequeñas dramatizaciones.

Para llevar los ritmos aún más al campo de la acción, se pueden realizar distintas versiones de un juego de manos de a dos, tres o más.

**Actividad:** A la hora de jugar con el ritmo, es importante recordar a los niños y niñas que no se trata de una competencia ni de una carrera. En cada ocasión se procurará regular el “tempo” o la velocidad, de modo que todos los integrantes del grupo puedan ejecutarlo en conjunto.

Una vez que se encuentre un “tempo” cómodo para el grupo, se pueden proponer juegos corporales de pregunta-respuesta, que podrán ser ampliados por medio de los universos que proponen las grafías analógicas y otros tipos de notación musical.

Se pueden dividir en grupos y alternar la ejecución del ritmo, de modo que uno “pregunta” y el otro “responde”. Estas alternancias pueden realizarse con el estribillo de la canción: un grupo canta “niño juega”, y el otro responde “niña vuela”. De acuerdo a las posibilidades de cada grupo, se pueden sumar capas entre ritmo y melodía.

¿Y si jugamos a hacer una orquesta?

La “mancha sonora” puede enriquecerse aún más a través de la confección y ejecución de instrumentos “cotidiáfonos”.

Proponemos construir tambores utilizando materiales reutilizables, como por ejemplo, latas con un parche de globo, placa radiográfica o cinta.

Recursos:

[Audio patrón rítmico básico](#)

[Audio variación patrón rítmico](#)

[Partitura con patrón rítmico básico y variación](#)

## 10. Videoclip y canción

El libro en formato físico trae dos recursos que resultarán muy interesantes a la hora de su mediación: la canción y el videoclip.

El videoclip de la canción está compuesto íntegramente por imágenes del libro animadas. Su utilización puede servir para complementar y reforzar la mediación lectora del libro en formato físico. De este complemento pueden surgir nuevas actividades y propuestas de juego.

Vemos el universo digital, mediado por las pantallas, como un complemento de experiencias a las que se puede “ingresar” para salir con nuevas ideas al mundo analógico, mediado por el cuerpo. Las pantallas pueden ser consideradas, de esta manera, como medio y disparador de acciones lúdicas.

Si te gustaron las propuestas y las estás compartiendo en tu espacio, podés mandarnos un video o una grabación, y etiquetarnos en las redes.

[@santillana\\_uy](#)

[@natacha\\_ortega\\_oliveras](#)

[@luzdeluciernaga](#)

[@dragon\\_dorado\\_uy](#)



Estamos alojando todo el material en el hastag **#elniñodelamanchalibro**

¡Gracias por sumarte a la ronda!

