

TU HISTORIA EN UNA COLCHA

Cuento, juegos y actividades

Sylvia Rueda



Tu historia en una colcha

Cuaderno didáctico creado para el 75º aniversario del Museu Tèxtil de Terrassa.

© Publicación del Museu Tèxtil de Terrassa

© Material creado e ilustrado por Sylvia Rueda.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni la transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de la autora.

Editado por el Museu Tèxtil de Terrassa
Terrassa, 2021.

AGRADECIMIENTOS

Este documento ha sido realizado en colaboración con el Aula Didáctica y el Área técnica del Museu Tèxtil de Terrassa.

EL MUSEU TÈXTIL

El Museu Tèxtil de Terrassa es una institución pública, dedicada a la conservación, estudio y divulgación del patrimonio textil, dentro y fuera de Cataluña. Su objetivo es el de difundir la herencia textil a públicos muy diversos y sensibilizar en esta área, a través de exposiciones, talleres, conferencias, cursos y otras actividades. Mensualmente organiza talleres familiares para dar a conocer distintos aspectos del mundo textil y enseñar a los niños técnicas textiles diversas.

Web: <https://cdmt.cat>



TABLA DE CONTENIDOS

PRÓLOGO	1	Muñecas de papel	37
		¿Cómo coser?	38
PREPARA TU VISITA	2	La muñeca	39
Tu historia en una colcha	4	El traje	40
Las artistas	22	Diseña un traje	41
		Línea del tiempo de la moda	42
JUEGA EN EL MUSEO	25	Mi línea del tiempo de la moda	43
¿Qué necesitas?	27	Un traje para cada época	47
Busca el tesoro	28	Traje del futuro	49
Mapa del tesoro	29	Línea del tiempo de la moda	50
Lista de trajes	30	Invitación artística	51
Con lupa	31	¿Qué necesitas?	52
Tu favorito	32	Vístete de época	53
Ponte el traje...	33		
		GUÍA DIDÁCTICA	54
UN ESPACIO DE ARTE	34	MINI-GUÍA DEL ARTE DE PROCESO	58
¿Qué necesitas?	36	GLOSARIO	61
		SOBRE SYLVIA RUEDA	62
		BIBLIOGRAFÍA	63

PRÓLOGO

El Museu Tèxtil de Terrassa te invita a la exposició "Un museo, mil tramas" para celebrar su 75º aniversario. El tema elegido para la exposición es la importancia del tejido para la humanidad y la presentación de sus colecciones principales de tejidos e indumentarias, incluyendo el patrimonio industrial textil catalán.

Este cuaderno didáctico se ha creado con el objetivo de acercar esta exposición y el Museu Tèxtil al público infantil. Consta de un cuento y de muchos juegos y actividades para poder trabajar el contenido de la colección antes, durante y después de la visita, ya sea en la escuela o en casa.

El documento está dividido en tres partes:

- **Prepara tu visita:** para acercarse a la exposición antes de la visita al museo.
- **Juega en el museo:** actividades para realizar durante la visita.
- **Un espacio de arte:** propuestas de juego y arte para profundizar en casa o en la escuela.

PREPARA TU VISITA

PREPARA TU VISITA

No hay mejor forma de preparar una visita al museo que con un cuento. Nos permite conectar con los personajes, adentrarnos en una historia, y observar todos los elementos que van apareciendo. Los cuentos le dan vida a las cosas de las que tratan y por eso es un recurso inmejorable para acercar a niños y niñas al arte.

A continuación encontrarás el cuento **Tu historia en una colcha**, donde a través de un relato, se muestra la evolución de los trajes desde el año 1700 hasta nuestros días. Todos los trajes han sido cuidadosamente seleccionados para representar la moda europea a lo largo del tiempo. Las ilustraciones sirven para descubrir la evolución de la moda, que es un reflejo de las costumbres y formas de vida de cada época.

La historia también tiene como objetivo resaltar a artistas que vivieron en algunos de estos momentos. Ellas también son parte de nuestra historia. Son artistas olvidadas, que en esta historia tienen nombre y reconocimiento.

TU HISTORIA EN UNA COLCHA



Carla y Pau fueron a visitar a su abuela. Estaban muy contentos porque iban a pasar la noche en su casa. Cuando llegaron, la abuela estaba cosiendo una colcha.

-Abuela, ¿qué estás haciendo? -preguntaron los niños.

-Estoy acabando una colcha muy especial.

-¿Por qué es especial? -preguntó Carla.

-Porque cuenta una historia. Cada trozo cuenta un poquito de vuestra historia, de nuestra historia.

-Y... ¿cómo se lee? No sé lo que significa cada cuadrado -preguntó Pau.

-¿Queréis que os cuente la historia de la colcha?

-¡Sí! -dijeron los niños al unísono.



-Esta historia empieza hace mucho mucho tiempo, con una pintora llamada Pharaonne-Marie-Madeleine Olivieri. Era de las pocas mujeres artistas de principios del siglo XVIII, que retrataba a miembros de la corte con sus pasteles.

-¿Retratos con pasteles?
Mmm, ¡qué rico!

-No, no de pasteles que se comen, sino de los pasteles que se usan para pintar -dijo la abuela riéndose-. Ella tenía un estilo muy especial.

A Pharaonne, a parte de pintar, le encantaba el color rojo y se hizo hacer un traje de seda, labrado con flores y decorado con lazos.



-A mí me encantan los lazos y las flores -dijo Carla.

-A Pharaonne también. Uno de los retratos que hizo Pharaonne fue el de María Isabel, la dama de compañía de la infanta Carlota, que vivía en la corte. Se hicieron tan amigas, que cuando nació la hija de María Isabel, le regaló un traje en el que había cosido uno de sus lazos. Por eso, en el primer retazo de la colcha he cosido el lazo, porque aquí empieza la historia de nuestra familia, con el regalo de Pharaonne.

-María Isabel amaba las flores, y siempre que podía llevaba a la infanta Carlota a pasear por entre los rosales del jardín real. Tal era su adoración, que alrededor de 1760, le encargó a las modistas de la corte un traje lleno de flores plateadas, con un tejido de seda brocado con hilo metálico y formado por una casaca con petillo y una falda.



-¿Por eso has puesto una flor plateada en ese trozo de colcha? -preguntó Pau.

-Sí, porque es lo que hace tan especial este traje.

-Abuela, ¿por qué es tan ancho este traje? -quiso saber Carla.

-María Isabel, como dama de compañía de la infanta, debía vestir acorde a su clase. Entonces, lo que se llevaba eran trajes con *tontillo*.

-¿*Tontillo*? -preguntaron los niños entre risas.

-Sí, o *panier* (cesto) en francés, que era lo que se ponía debajo del vestido para darle esa forma ancha y alargada, como si debajo del vestido llevaran una silla a cada lado. ¿Os imagináis lo que sería andar con un traje tan ancho?

Los niños empezaron a andar como si tuvieran sillas a los lados. Rápidamente se dieron cuenta de que no era tarea fácil.

-El *tontillo* era un signo de riqueza -prosiguió la abuela-. Llegaron a ser tan grandes, que las mujeres muy ricas tenían que pasar por las puertas de lado.

Los niños se pusieron a pasar de lado por las puertas, mientras se reían sin parar, por lo cómico de la situación.

-María Isabel estaba casada con Rodrigo, que también era miembro de la corte y vestía trajes de terciopelo labrado, bordados con flores, diseñados por los mejores sastres. Sus trajes, estaban cuidados hasta el último detalle. Hasta los botones eran obras de arte. Por eso he añadido los botones a la colcha.

-Son preciosos -dijeron los niños-. Tienen flores bordadas.





-Sí, tanto a María Isabel como a Rodrigo, les encantaban las flores. Por eso a su hija la llamaron Margarita. Ésta, desde muy pequeña, aprendió a bordar y se pasaba los días dibujando con hilos sobre la tela. Hacia el año 1800, el estilo de los trajes se hizo más sencillo, inspirándose en los trajes de la antigua Grecia y Roma. Era el estilo imperio. A Margarita le hicieron un traje en gasa de seda color verde oscuro. Como bordar era su especialidad, llenó su vestido de florecitas bordadas.

-Parece un jardín lleno de flores - dijo Carla.

-Sí, eso es justamente lo que más le gustaba a Margarita.



-Margarita se casó y tuvo una hija, a la que llamó Antonia. Alrededor de 1850, Antonia se dedicó a gestionar los centros de beneficencia de la ciudad de Barcelona. Formaba parte de la Junta de Damas, que se reunía cada jueves a tomar un chocolate a la taza mientras hablaban de cómo ayudar a los más desfavorecidos. Ella lucía trajes elegantes, con lazos y botones morados y flores labradas, que le recordaban a los bordados de su madre.

-Todos los trajes llevan flores y lazos, pero cada uno tiene un estilo diferente -dijo Pau.

-Sí. Los trajes han ido cambiando a lo largo del tiempo. Sino hoy aún seguiríamos pasando por las puertas de lado.

Los niños se rieron.

-Hacia 1880, Antonia se casó con un músico y tuvo cuatro hijas, entre las que se encontraba Mercè. Ella adoraba la música y sus padres se habían encargado de instruirla de forma exquisita. Sabía muchos idiomas y se pasaba sus días asistiendo a conciertos. Vestía trajes de seda de colores con muchos detalles. Uno de ellos tenía botones de vidrio, decorados con el perfil de una mujer en metal dorado, lazos, polisón y cola.

-La mujer de los botones ¿quién es? - preguntó Carla.

-Mercè encargó que le hicieran estos botones usando el perfil de su abuela Margarita, a la que adoraba. Y en los lazos hizo que pusieran muchas florecitas, en honor a su abuela y a su bisabuela.

-¡Qué idea más buena!



-¡Llegó la década de 1900! Mercè se casó con el ebanista Francesc, que tuvo mucha influencia en el modernismo. Tuvieron doce hijos.

-¿El modernismo? ¿Cómo Gaudí? -preguntó Carla.

-Sí, el modernismo existió en muchos ámbitos como la arquitectura, el arte y la literatura. El arte estaba muy presente en la vida de nuestra familia, y Francesc se encargó de que sus hijos pudieran apreciar el arte, la belleza y la música. Una de sus hijas se llamaba Lluïsa. A diferencia de las mujeres de la época, donde la mayoría no podía estudiar, y muchas no sabían ni leer ni escribir, ella era artista. Su padre apoyó su interés y se fue sola a estudiar a París. Esto era algo único. Al año de irse, volvió a Barcelona y se dedicó a exponer sus obras. En 1910, asistió a la fiesta modernista para la inauguración de la Masia Freixa en Terrassa.

-Ese traje me suena -dijo Pau.

-Sí, es el que se pone tu madre en la feria modernista.

-¡Es verdad! -dijeron los niños asombrados.

-Lluïsa se dedicaba principalmente a pintar y a dar clases de pintura a un grupo de mujeres.

-¿Qué pasó después? -preguntó Pau.



-Su hermana, tuvo una hija llamada Rosina, que de mayor nunca se perdía una fiesta, especialmente si era para bailar. Hacia 1920, se empezaban a llevar trajes de baile con una base muy ligera y transparente como el tul, sobre la que se aplicaban los abalorios hasta cubrirla totalmente. Su traje tenía motivos geométricos, bordados a mano con abalorios de vidrio, cosidos uno a uno. Eran verdaderas obras de arte y al bailar tenían movimiento propio.

-Por eso has cosido abalorios a la colcha, ¿verdad? -preguntó Carla.

-Sí, es lo más característico de este traje.





-Rosina tuvo una hija, Anna. En 1946, Rosina le encargó un traje al gran modisto Balenciaga para que Anna pudiera ir a una fiesta muy especial, la fiesta de inauguración del Museu Tèxtil de Terrassa.

-Yo he ido a visitar ese museo, y hay muchos trajes de distintas épocas. También fui a ver una exposición sobre los trajes de un mago... -comentó Pau.

-Sí, trabajan para conservar los trajes y tejidos de todas las épocas, para que todos puedan ver lo bonitos y diferentes que son.

-Abuela, la hija de Rosina se llama como tú, Anna -dijo Carla.

-Sí -dijo la abuela sonriendo-. Ese traje lo encargó mi madre para mí y fue la primera fiesta a la que fui con tu abuelo, por eso el Museo Textil tiene mucho que ver en nuestra historia.

-¡Qué elegante va el abuelo! -dijo Pau.

-Sí, mucho. Su traje estaba formado por un chaqué de paño gris marengo, un chaleco y unos pantalones de sarga de lana con fondo gris y rayas negras con perfiles en blanco. Estos dos retazos de la colcha representan nuestros trajes.

-¡Entonces el siguiente trozo de la colcha hablará de mamá! -dijo Carla.



-¡Efectivamente! -dijo la abuela sonriendo-. En 1968, cuando vuestra madre cumplió 20 años, tenía que ir a una fiesta en la que se reunían varios artistas, y le encargué un traje de Dior precioso. Era blanco, hecho de seda y bordado a mano con hilo plateado. Vuestra madre iba muy elegante con él. Os enseñaré una foto.

-Wow... -dijeron los niños al unísono.

-¿Qué has puesto en ese cuadrado? -preguntó Carla.

-He puesto un bordado plateado y el lazo -contestó la abuela.

-¿Por qué hay un cuadrado en blanco al final de la colcha? - preguntó Pau.

-Aquí coseré estos retales -dijo la abuela enseñando unas telas.

-¡Esos trozos de tela son de trajes de cuando éramos bebés! -dijo Carla.

La abuela sonrió y siguió cosiendo mientras los niños se fueron a jugar. Al cabo de un rato, acabada la colcha, la puso sobre la cama del cuarto de los niños.





Esa noche, pudieron dormir arropados por su historia y por todo el amor que su abuela había puesto al coser esa colcha.

LAS ARTISTAS

A lo largo del cuento, se hace mención a varias artistas que existieron en distintas épocas. Te invitamos a que descubras un poquito más sobre ellas.



Pharaonne-Marie-Madeleine Olivieri (1730-1762)

Pharaonne fue una pintora francesa, nacida en 1730. Miembro de la corte, pintó retratos al pastel para distintas colecciones europeas. Hacia 1752, se estableció con su marido en Madrid y poco después, fue admitida como académica de mérito en la sección de pintura de la Academia de Bellas Artes de San Fernando.

Desgraciadamente, no se conoce mucho sobre su vida, y lo único que quedan son algunos de sus cuadros.

Su autorretrato se puede ver en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, en Madrid.



Sonia Delaunay (1885-1979)

Nacida en Ucrania. En 1905, conoció a su marido Robert Delaunay en París. Su fascinación por el color y las formas les llevó a crear el Simultaneísmo, dónde la combinación de colores era percibida por el ojo como si estuvieran en movimiento y tuvieran ritmo. Sonia quería que el arte se pudiera llevar y vivir, y por ello lo incluyó en el diseño de coches, muebles, libros y ropa.

Creó su primera tienda de moda, Casa Sonia, en Madrid, en 1918, y se extendió a ciudades como Barcelona, Bilbao y San Sebastián. En 1925, inauguró en París, Maison Delaunay con su Boutique Simultanée. También diseñó trajes para ballets, obras de teatro, producciones de ópera (el vestuario de Aida, que se estrenó en el Liceo de Barcelona) y cine. Sus telas y trajes se vendían en todo el mundo (Metz&Co en Amsterdam, Liberty en Londres, y algunas tiendas de Nueva York), poniéndola en un lugar privilegiado en el mundo de la moda.

Sonia fue la primera mujer artista viva con una retrospectiva en el Museo del Louvre en 1964.

El cuento, "La historia de tu colcha", hace un guiño a sus vestidos simultáneos.



Lluïsa Vidal i Puig (1876-1918)

Hija de Mercè Puig y de Francesc Vidal, ebanista y diseñador de muebles modernista. Ambos eligieron dar, a sus nueve hijas y tres hijos, una educación selecta, inmersa en la cultura de la sociedad catalana de la época, entre los que contaban con maestros de música como Granados, Albéniz y Pau Casals.

Lluïsa se educó rodeada de arte y decidió dedicarse a la pintura. Sus padres la matricularon en una escuela de arte y en 1901, debido a las limitaciones que tenían las mujeres para formarse artísticamente, se fue a estudiar a París sola. Esto era algo pionero y atípico en aquella época. Estudió en las academias de Julian y Georges Humbert.

En 1903, regresó a Barcelona con su familia y no dejó de recibir encargos y de realizar exposiciones de sus obras. Más adelante, cuando enfermó su padre, fue ella la que se encargó de restaurar la economía familiar, vendiendo cuadros y creando una academia de arte donde enseñaba dibujo, acuarela, pintura y modelado en yeso.

Su obra, considerada de estilo modernista, se centra en representar la vida de las mujeres de la época, retratando escenas costumbristas, paisajes, celebraciones y fiestas.

JUEGA EN EL MUSEO

JUEGA EN EL MUSEO

A continuación encontrarás unos juegos, para que te diviertas durante la visita a la exposición "Un museo, mil tramas" y puedas observar todos los trajes del cuento (además de muchas otras piezas textiles) de cerca.

Las actividades propuestas incluyen:

- Una **búsqueda del tesoro**, usando la colcha del cuento como mapa.
- Un ejercicio de observación, para encontrar vestidos, tejidos y otros objetos, a partir de detalles vistos **con lupa**. A partir de este ejercicio, puedes elegir un detalle **favorito** y pintarlo en la página correspondiente.
- Una actividad de **teatro y movimiento** para poder experimentar y actuar cómo sería llevar un traje del siglo XVIII.

Las actividades vienen acompañadas de una guía didáctica, que se encuentra al final del documento.

Te recomendamos que imprimas las páginas 28-33 antes de tu visita, para poder realizar las actividades dentro del museo y enriquecer la experiencia, haciéndola vivencial.

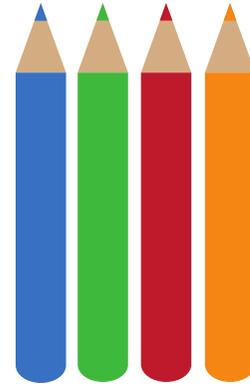
¿QUÉ NECESITAS?



un lápiz



goma de borrar



lápices de colores
(o rotuladores)

BUSCA EL TESORO

Ayuda a Carla y a Pau a encontrar todos los trajes que aparecen en la colcha. Para ello, tendrás que pasearte por la exposición y encontrar el traje correspondiente a cada retazo de la colcha.

Tu **mapa del tesoro** será la colcha del cuento.

Imprime la página 29 para poder hacer tu búsqueda del tesoro.

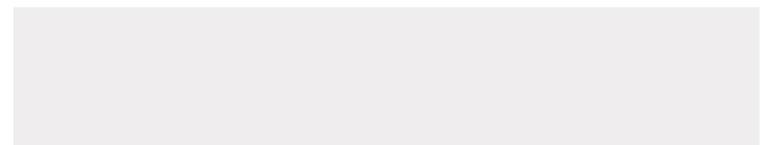
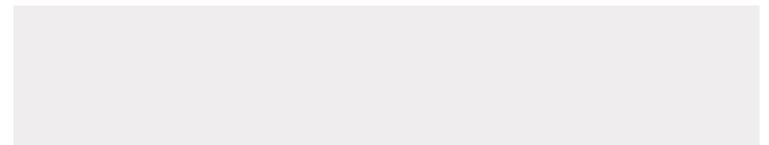
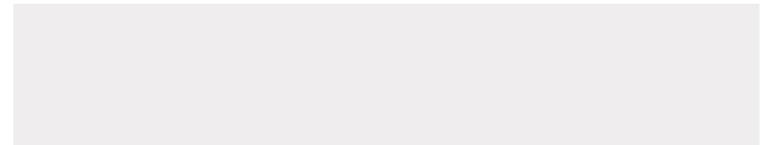
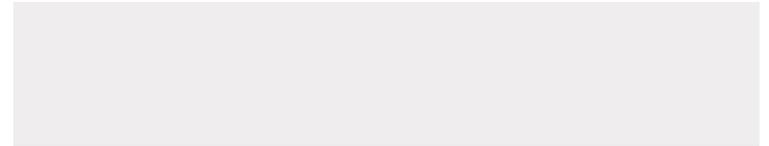
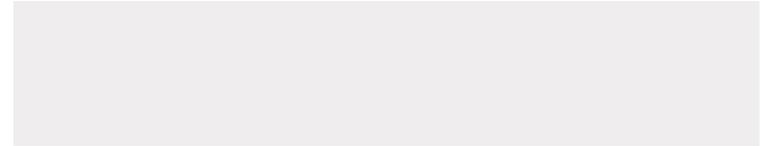
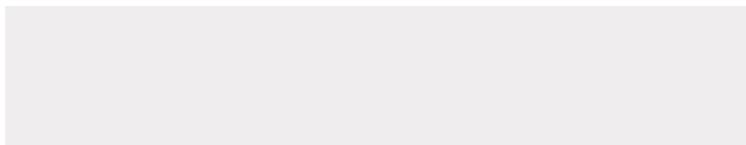
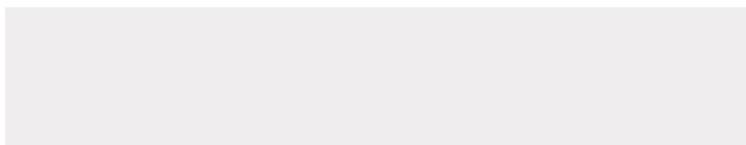
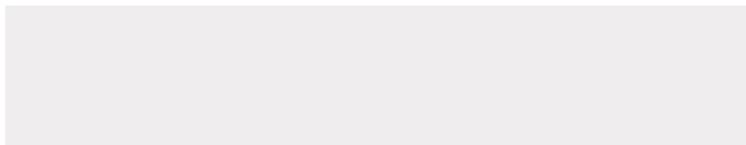
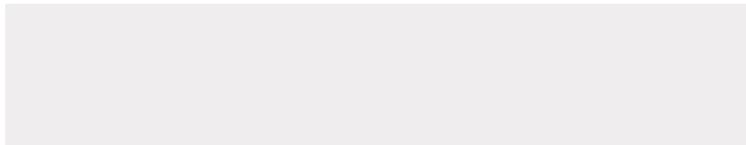
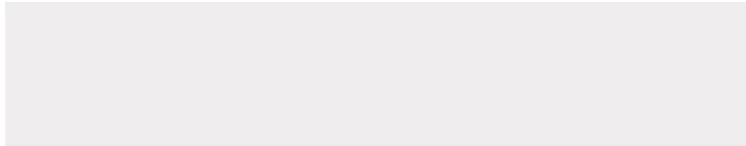
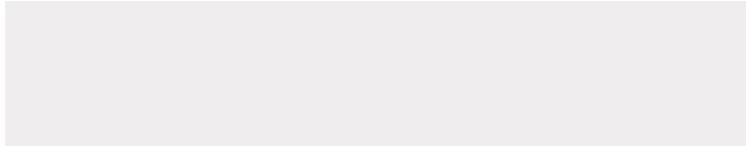
Para cada traje que vayas encontrando, puedes anotar en la página 30 su nombre, que encontrarás en los carteles que lo acompañan.



MAPA DEL TESORO



LISTA DE TRAJES



¡Lo conseguiste!

CON LUPA

Durante su visita al museo, Pau y Carla han decidido estudiar algunas piezas con lupa, para ver sus detalles. ¿Podrías encontrarlas? Marca la casilla al descubrir la pieza o tejido al que pertenecen.



TU FAVORITO

¿Puedes encontrar un detalle que te guste en alguna pieza o tejido?
Píntalo en el círculo en blanco.



PONTE EL TRAJE...

¡con tu imaginación!

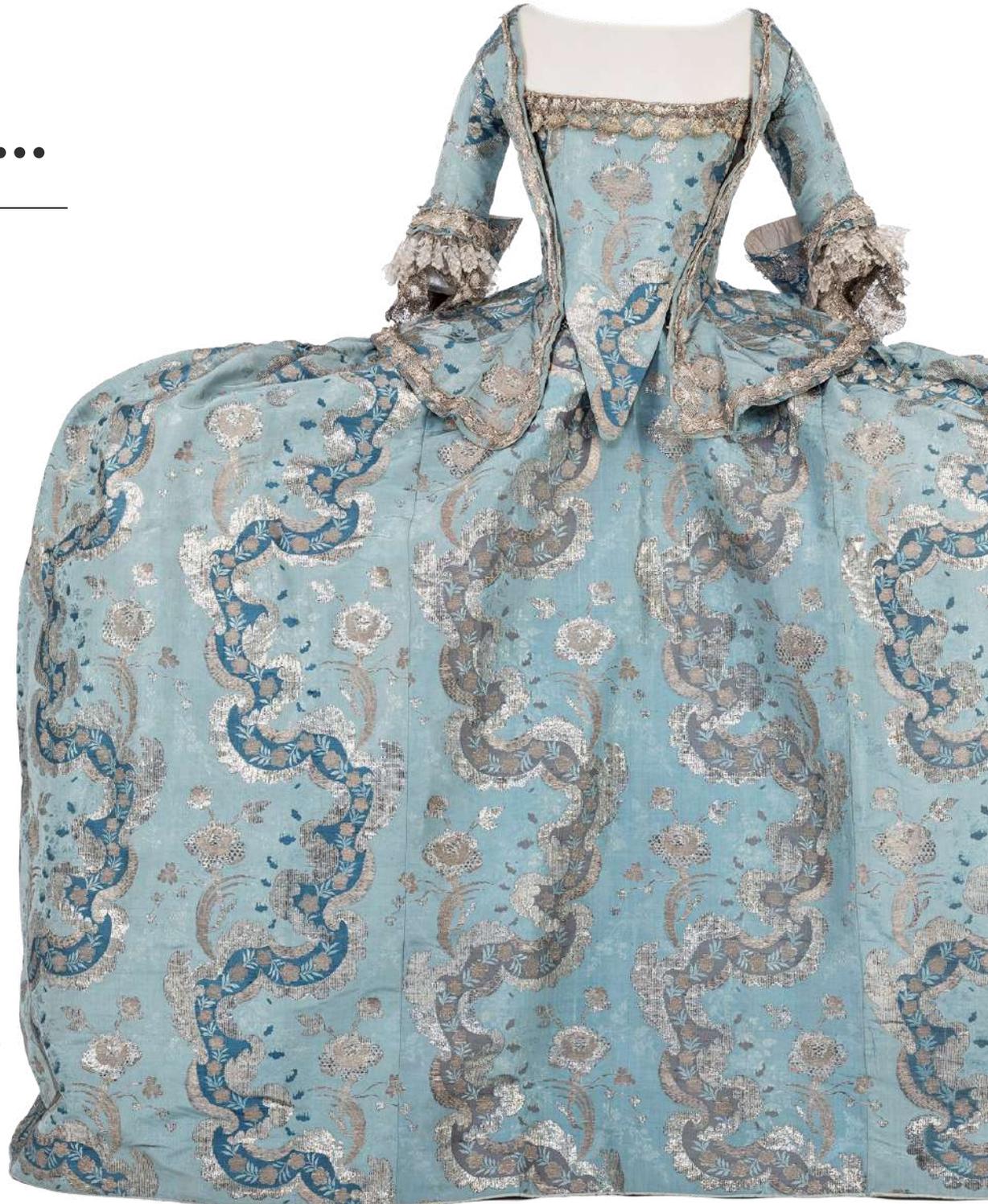
Busca este traje en la exposición y colócate delante de él.

Obsérvalo con detenimiento.

Ahora imagina que viajas por arte de magia a esa época, y que llevas ese traje puesto.

¿Cómo pondrías el cuerpo? ¿Y tus brazos?
¿Cómo andarías? ¿Cómo te moverías?
¿Qué sonido haría tu traje al desplazarte?
¿Cómo pasarías por la puerta?

Al moverte, le has dado un golpe a un jarrón con el faldón y se han caído todas las flores al suelo.
¿Cómo las recogerías si llevaras el traje?
Ahora te has dado cuenta de que también ha caído agua al suelo, y no quieres que se te moje el traje... ¿Qué harías?



UN ESPACIO DE ARTE

UN ESPACIO DE ARTE

A continuación te presentamos unas actividades divertidas con las que podrás seguir jugando y descubriendo la exposición que acabas de ver en el Museu Tèxtil. Están pensadas para hacerlas en casa o en la escuela.

Las actividades propuestas consisten en:

- Coserle trajes a una **muñeca de papel**.
- Crear la **línea del tiempo de la moda** europea desde el siglo XVIII hasta el futuro. Para ello tendrás que colocar sobre la línea del tiempo los trajes del cuento. También podrás añadir el tuyo actual y pintar el del futuro.
- Una **invitación artística** basada en el arte de proceso, a partir de una foto en blanco y negro del niño o niña, sobre la cual se creará un traje mediante la técnica del collage.

Las actividades vienen acompañadas de una guía didáctica, que se encuentra al final del documento. También encontrarás una mini-guía sobre el arte de proceso.

Te recomendamos que imprimas las páginas correspondientes sobre **cartulina blanca**, a una cara, para poder realizar las actividades fácilmente.

¿QUÉ NECESITAS?



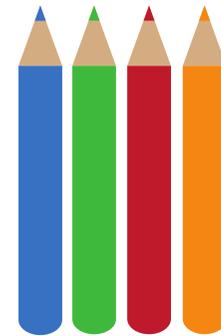
tijeras



pegamento en barra



lápiz



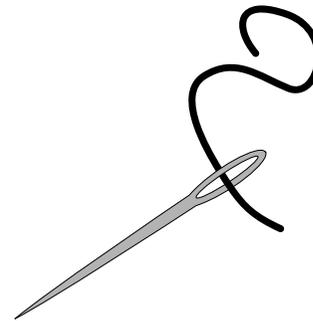
lápices de colores
(o rotuladores)



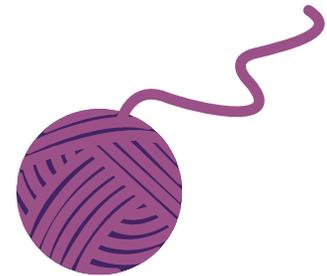
punzón



base de corcho



aguja



lana

MUÑECAS DE PAPEL

Carla ha decidido probarse algunos de los trajes de la historia. ¿Le puedes ayudar a ponérselos?

Para ello necesitarás coser un poquito.

MATERIAL

- Muñeca y traje impreso en cartulina A4 blanca.
- Punzón y tabla de corcho.
- Aguja lanera con punta redonda.
- Lana o hilo de bordar grueso.

INSTRUCCIONES

1. Imprime las páginas 39-41 de este cuaderno sobre cartulina blanca tamaño A4.
2. Recorta la muñeca y el traje.
3. Haz agujeros en los círculos marcados alrededor de las figuras (muñeca y traje) con un punzón sobre una tabla de corcho.
4. Enhebra la aguja.
5. Haz un nudo al final del hilo.
6. Pon el traje sobre la muñeca, alineando los agujeros, y cose con punto de bastilla alrededor.

Si lo prefieres, puedes hacer los agujeros con una perforadora y usar un cordón en lugar de lana, para coser el traje a la muñeca.

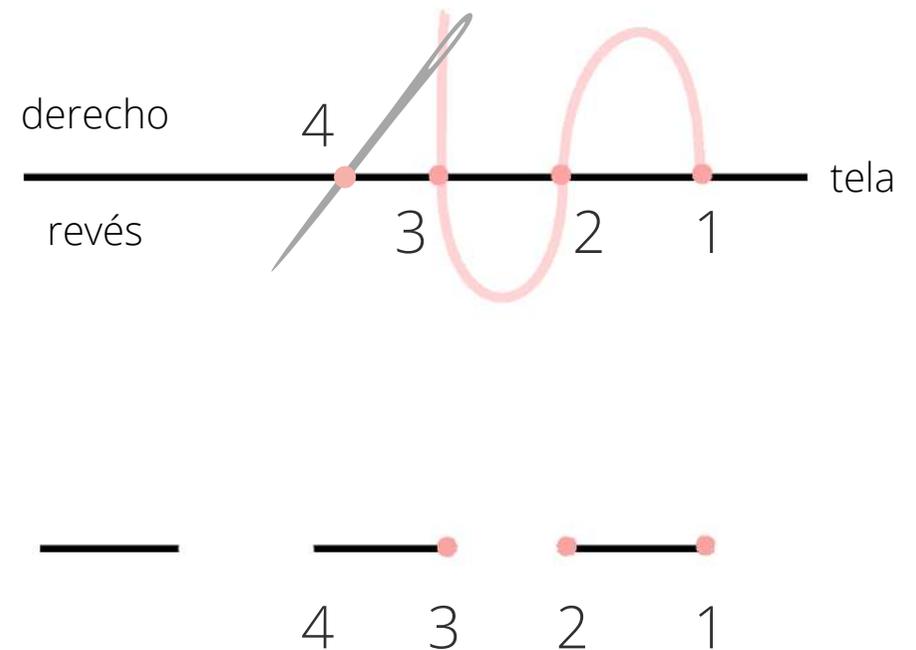
¿CÓMO COSER?

Para coser el traje a la muñeca, usaremos el punto de bastilla.

PUNTO DE BASTILLA

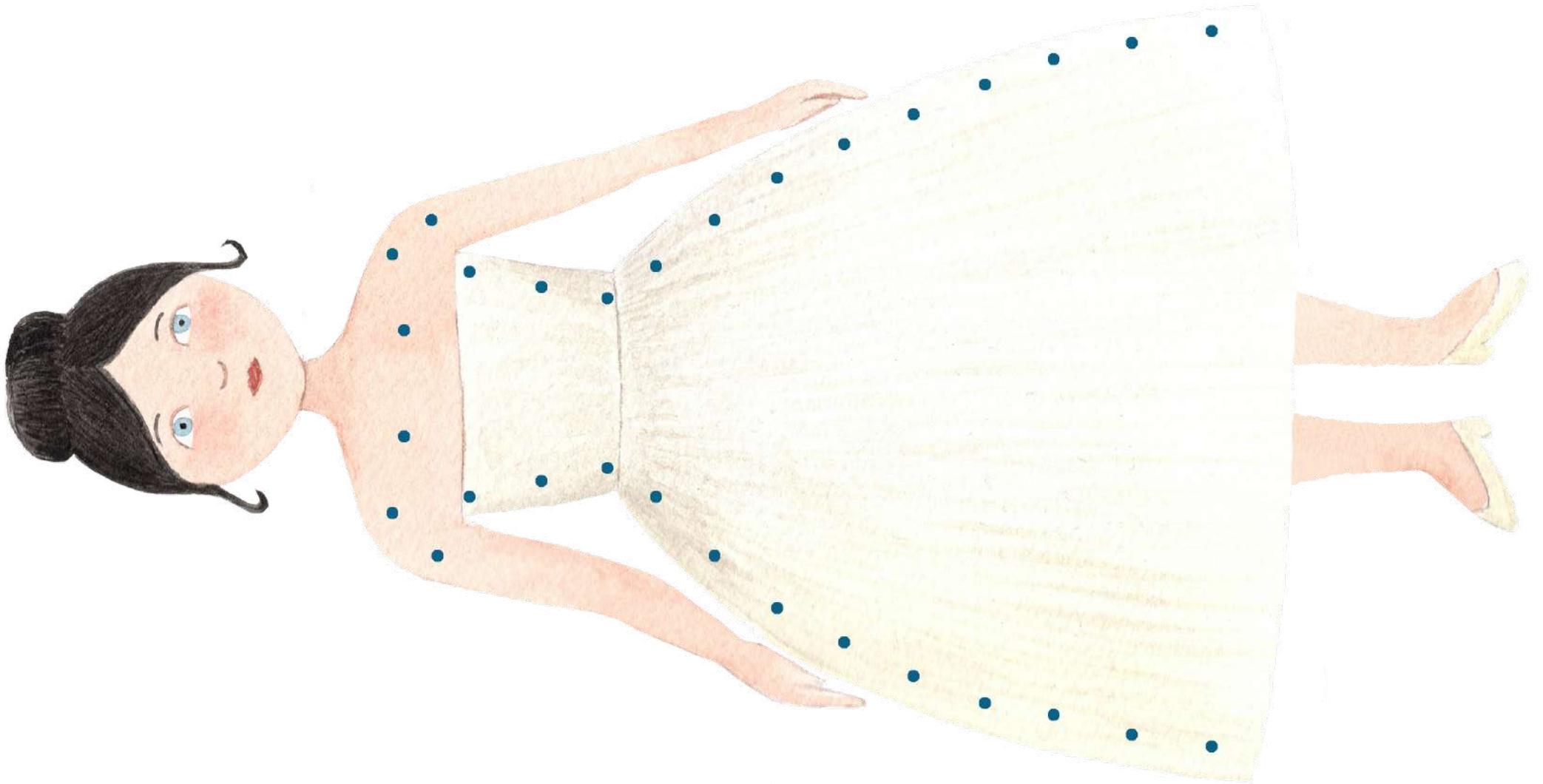
El punto de bastilla, o de hilván, es el más sencillo dentro de los puntos de bordado. Consiste en crear una línea de puntos iguales, pasando alternativamente por el derecho y el revés de la tela (en este caso, del papel). Se empieza por el revés (donde no hay dibujo) y se saca la aguja por la parte del dibujo. Luego se introduce la aguja en el siguiente agujero por arriba esta vez.

Empezaremos por la parte inferior en uno de los lados y coseremos alrededor del traje. Los diestros irán de derecha a izquierda (sentido contrario a las agujas del reloj). Los zurdos irán de izquierda a derecha (sentido de las agujas del reloj).



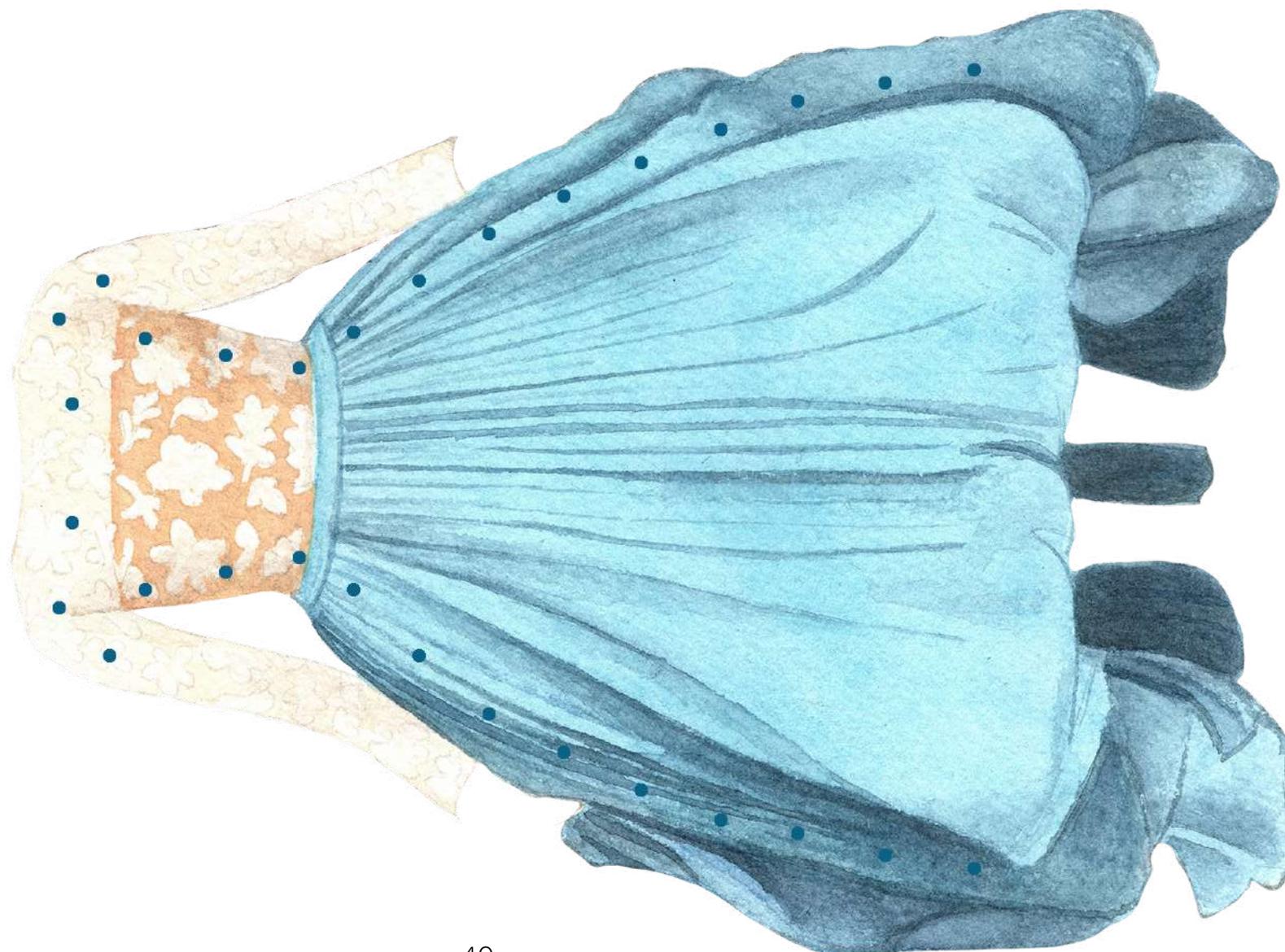
LA MUÑECA

Recorta la muñeca y hazle agujeros con un punzón en las posiciones marcadas con un punto azul.



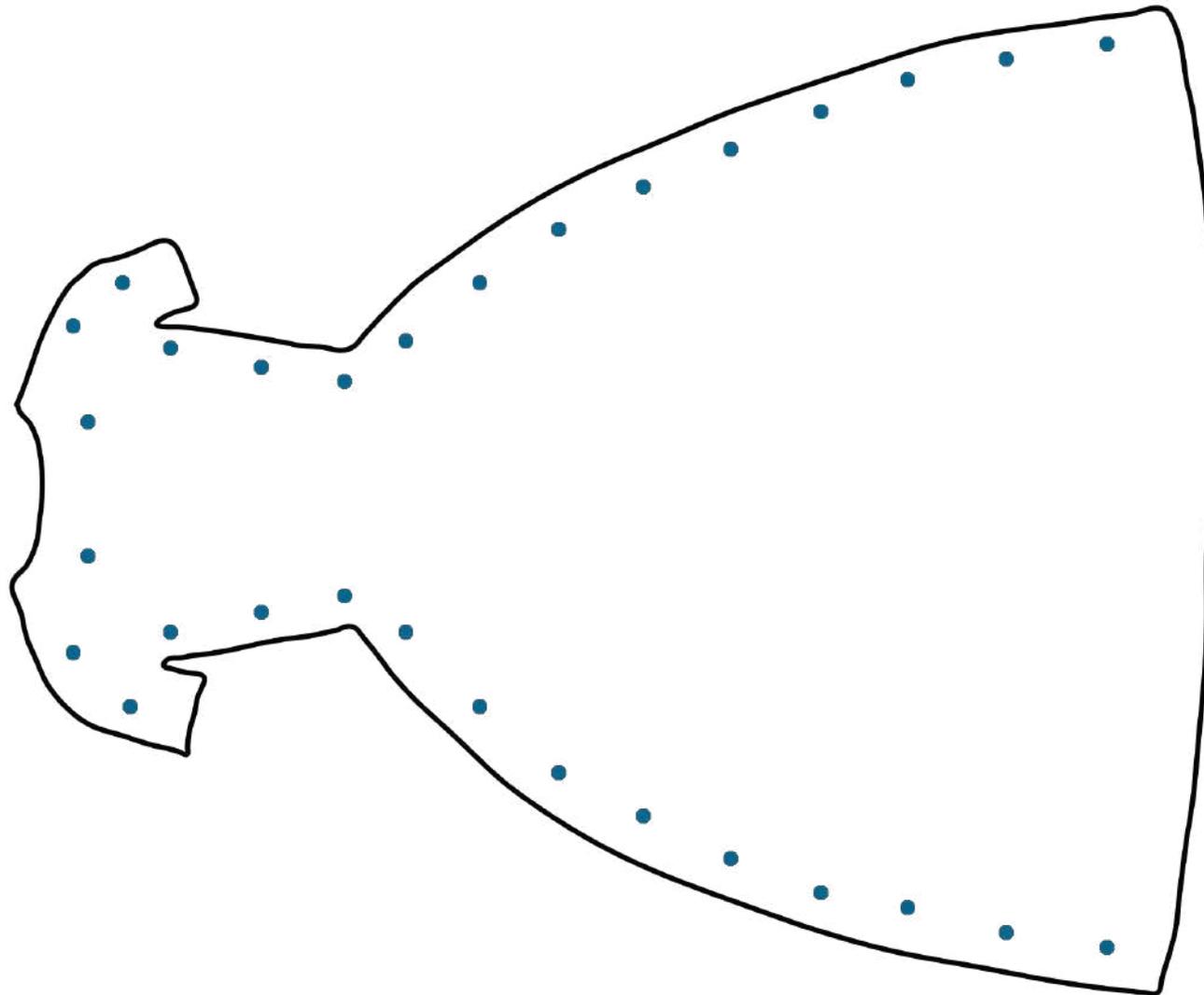
EL TRAJE

Recorta alrededor de la figura, hazle agujeros y cose el vestido a la muñeca.



DISEÑA UN TRAJE

Diseña un traje especial para tu muñeca. Luego, recórtalo por el borde, hazle agujeros y cóselo. Necesitarás imprimir otra muñeca para tu diseño.



LÍNEA DEL TIEMPO DE LA MODA

Crea tu línea del tiempo de la moda recortando los distintos trajes, característicos de cada época y colocándolos en la fecha correspondiente. No te olvides de añadir un dibujo de tu traje (o foto) y otro de tu traje del futuro, al final de la línea. La línea del tiempo engloba la historia de la moda en Europa entre los siglos XVIII y XXI.

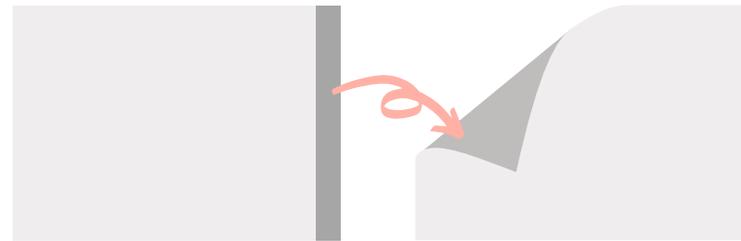
Material

- Línea del tiempo (páginas 43-46) impresa sobre cartulina A4
- Colección de trajes de las distintas épocas (páginas 47-49) impresa sobre cartulina A4

Instrucciones

1. Imprime las páginas 43-49 de este cuaderno sobre cartulina blanca tamaño A4 a una sola cara y sin márgenes.

2. Pega el trozo gris de la página 43 por debajo del lado izquierdo de la página 44, la página 44 por debajo de la 45, y la página 45 por debajo de la 46, para montar la línea del tiempo.



3. Recorta los trajes de las páginas 47-49.

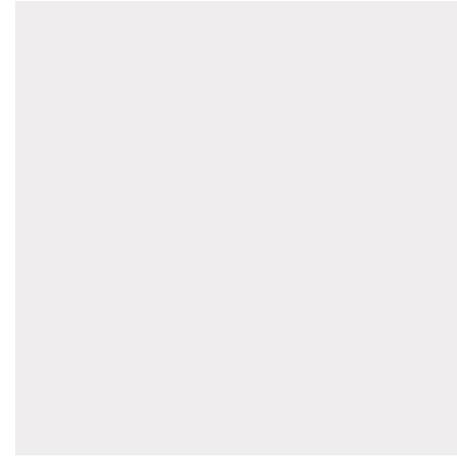
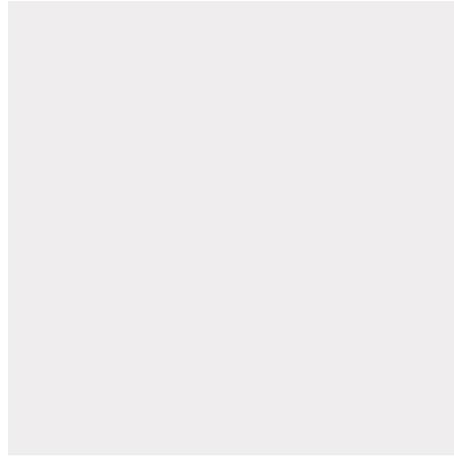
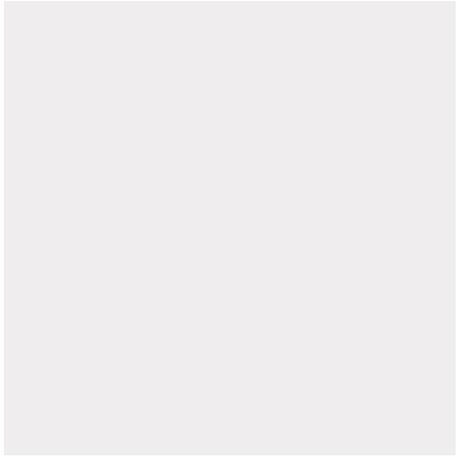
4. Pega los trajes sobre la línea del tiempo, en su lugar correspondiente. Si lo deseas, puedes buscar las fechas de cada traje en el cuento.

5. Añade un dibujo (o una foto) de tu traje a la línea del tiempo (siglo XXI).

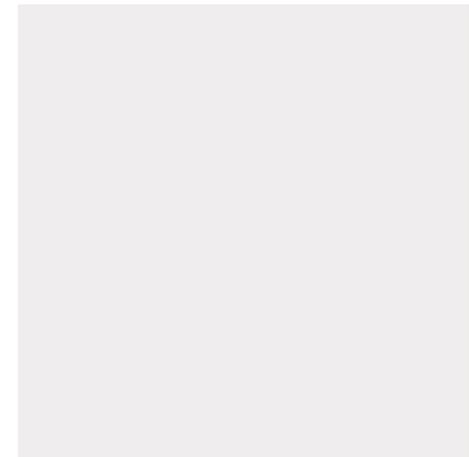
6. Dibuja tu traje del futuro y pégalo al final de la línea del tiempo.



MI LÍNEA DEL TIE

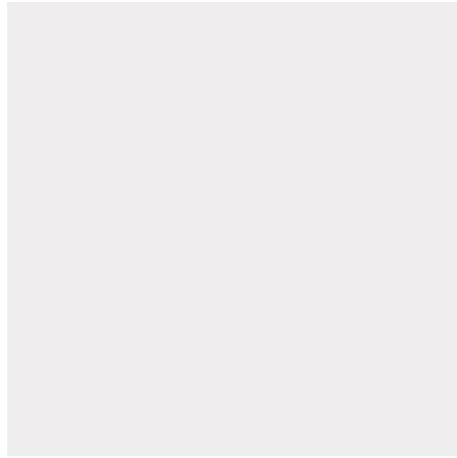
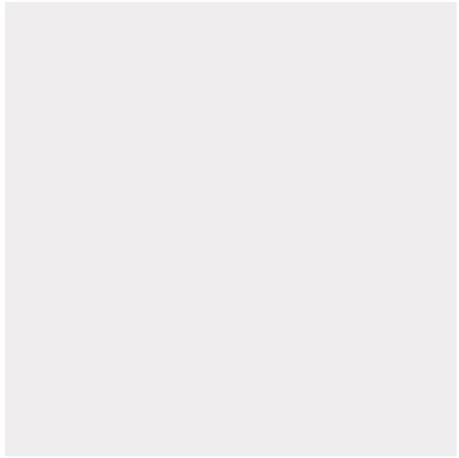


SIGLO XIX

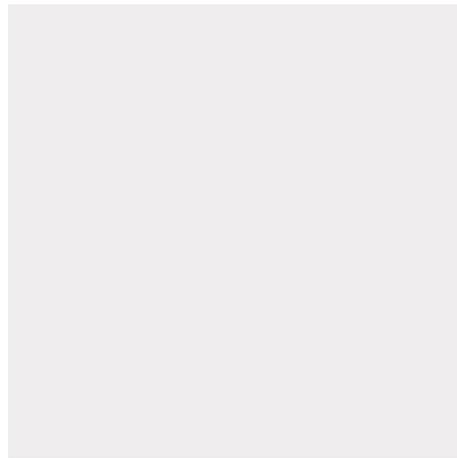


pega este lado a la página siguiente

TIEMPO DE LA MODA



SIGLO XX



tu traje ahora

tu traje del futuro

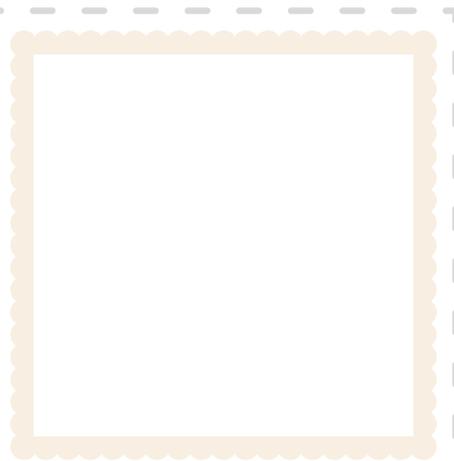
SIGLO XXI

SIGLO XXX

UN TRAJE PARA CADA ÉPOCA

Estos son los trajes que aparecen en el cuento.
Recorta las siguientes ilustraciones por la línea discontinua y pégalos en
su lugar correspondiente sobre la línea del tiempo.

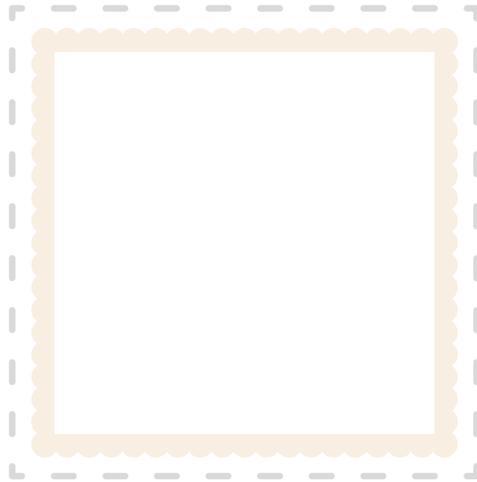




Dibuja tu traje aquí.

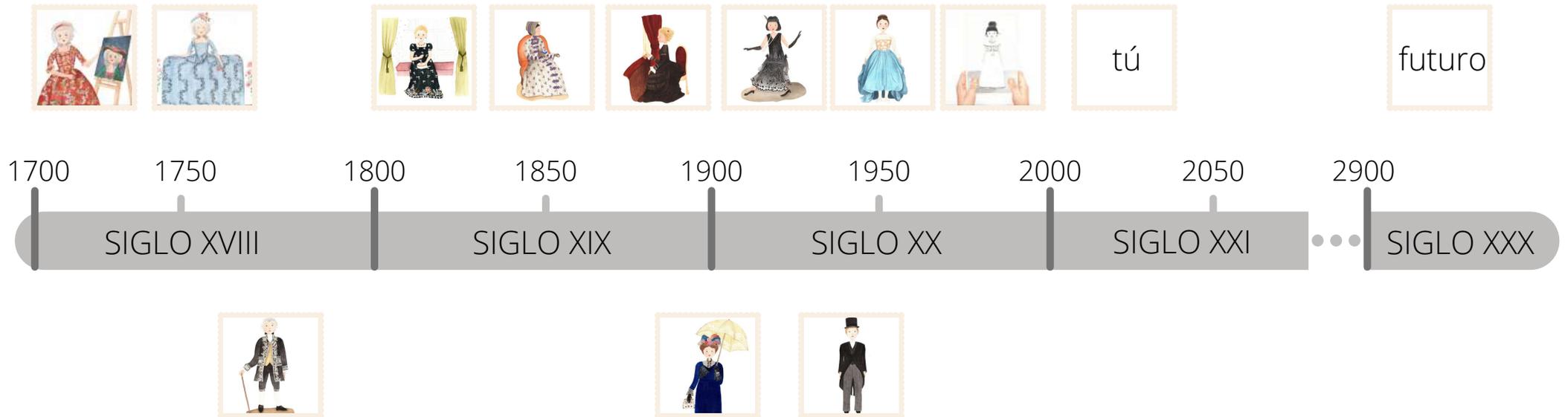
TRAJE DEL FUTURO

Imagina cómo serán los trajes del futuro, en el siglo XXX. Pinta tu traje, recórtalo y pégalo al final de la línea del tiempo.



Dibuja tu traje del futuro aquí.

LÍNEA DEL TIEMPO DE LA MODA



INVITACIÓN ARTÍSTICA

A continuación encontrarás una actividad de arte de proceso, que se puede realizar como extensión a la visita. Las invitaciones de arte de proceso, las suele preparar el adulto previamente, para crear un efecto sorpresa en el niño o niña.

Para saber más sobre el arte de proceso y cómo presentar invitaciones artísticas, puedes encontrar una mini guía al final de este cuaderno (Ver páginas 58-60).



Si lo deseas, puedes mandarnos tu creación a auladidactica@cdmt.cat para compartirla en redes sociales.

¿QUÉ NECESITAS?

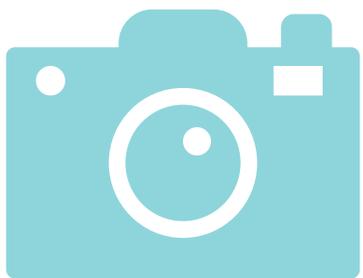


foto en blanco y negro



tijeras



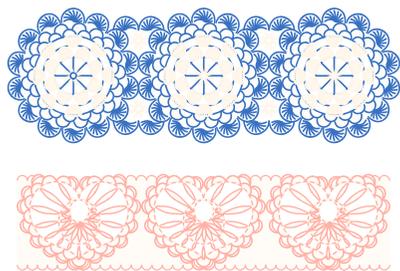
cola blanca



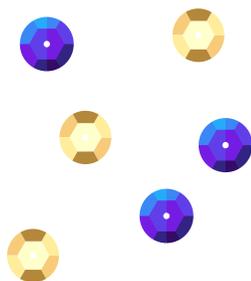
pincel



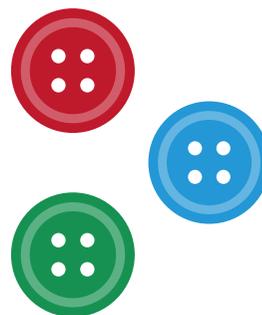
cartulinas de colores



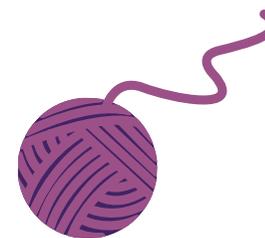
encajes



lentejuelas



botones



lana



pompones

VÍSTETE DE ÉPOCA

Crea un collage de un traje sobre una foto tuya en blanco y negro. Te puedes inspirar en las ilustraciones del cuento, en los trajes que has visto durante tu visita al museo, o dejarte llevar por tu imaginación.

Material

- Foto en blanco y negro del niño o niña, impresa en cartulina A4 (o A3).
- Papeles de colores y cartulinas
- Tijeras
- Cola blanca y pincel
- Materiales textiles: botones, fibras, lana o hilos, encajes, lentejuelas, pompones, etc...

Instrucciones (para el adulto)

1. Imprime la foto en blanco y negro, sobre una cartulina A4 (o A3).
2. Pon la foto sobre la mesa donde vayas a preparar la invitación.
3. Coloca los distintos materiales de forma ordenada y atractiva, en bandejas o recipientes.
4. Invita al niño/a a crear su traje sobre su foto.



Para niños y niñas pequeños, recorta las formas para que las puedan pegar directamente. Puedes añadir pegatinas, lápices y/o rotuladores.

GUÍA DIDÁCTICA

El objetivo de este cuaderno didáctico es darle la oportunidad al niño o niña de vivenciar la exposición a través de historias y juegos, de forma activa y divertida.

Las actividades que se presentan en este cuaderno, pretenden que el/la niño/a conecte con la exposición a través de:

- Un cuento para preparar la visita.
- Juegos a realizar durante la visita.
- Propuestas artísticas para profundizar en lo aprendido después de la visita.

A continuación, veremos cómo trabajar las distintas partes.

PREPARA TU VISITA

La preparación de la visita se hace a través de un cuento, donde se introducen trajes de distintas épocas, seleccionados de la exposición "Un museo, mil tramas", mostrando la evolución de la moda a lo largo del tiempo.

Los cuentos permiten a los niños y niñas conectar con los personajes y elementos de la historia. A lo largo de ésta, también se introduce el contexto histórico de cada traje, así como a mujeres artistas de distintas épocas.

El cuento permite explorar y trabajar temas diversos, que se mencionan a continuación.

La historia muestra cómo era la vida de cada época, haciendo hincapié en el papel de las mujeres a lo largo del tiempo. Se retrata la vida de mujeres artistas y comprometidas con su época: Pharaonne Olivieri, Sonia Delaunay y Lluïsa Vidal i Puig.

A través de ellas, se pueden explorar distintos estilos artísticos y dar a conocer a estas mujeres artistas, las grandes olvidadas.

Por otro lado, la historia de Lluïsa Vidal i Puig, da pie a introducir el Modernismo en todo su esplendor, mostrando que éste no se daba únicamente en arquitectura, sino en todas las disciplinas artísticas.

JUEGA EN EL MUSEO

El cuaderno incluye una serie de juegos de observación, búsqueda a partir de elementos y diseños concretos, así como un ejercicio de teatralización, para realizarlos durante la visita.

El/La niño/a disfruta de forma lúdica de la visita a la exposición, ya que lo hace a través del juego y de forma activa.

Los juegos que se incluyen en este cuaderno son de varios tipos. Por un lado, se pretende familiarizar a niños y niñas con los trajes de la exposición y que puedan asociarlos a las épocas correspondientes, entendiendo que son parte de la evolución de la moda.

Otro aspecto importante que se quiere trabajar mediante estos juegos es la observación. Por eso se plantea el juego "**Busca el tesoro**" a partir de ciertos elementos presentes en los trajes. Esto permite fijarse en los detalles de cada uno para encontrarlos por el museo.

El juego "**Con lupa**" tiene como objetivo presentar detalles de distintas piezas de la colección del museo, con procedencias diversas.

La selección incluye objetos cotidianos como abanicos, guantes, botas, etc., presentados a partir de sus detalles. También se han incluido tejidos de varios sitios del mundo. Como extensión, se propone al niño o niña que escoja su detalle **favorito** y que lo pinte.

Por último, el juego de "**Ponte el traje...**", pretende utilizar técnicas de teatro y juegos de movimiento para imaginar cómo sería llevar un traje concreto. Esto le da la posibilidad al niño o niña de vivir ese momento en primera persona y de experimentar el arte de forma visual, física, intelectual y emocional. De esta forma, se involucra con esa pieza de arte desde dentro y la transforma en una experiencia inmersiva, en la cual es parte activa y no un mero espectador de la obra.

UN ESPACIO DE ARTE

La última parte del cuaderno, propone actividades creativas para ir más allá con lo aprendido en las dos partes anteriores.

Las actividades propuestas se pueden realizar al finalizar la visita, en la escuela o en casa.

Muñecas de papel

Esta actividad consiste en recortar una muñeca de papel y sus trajes. Uno de los trajes ya viene pintado y el otro es de creación libre. En este caso, la propuesta consiste en coser el traje a la muñeca, de forma sencilla, y de esta manera introducir la costura. Hará falta una muñeca por indumentaria, ya que ésta se quedará cosida a la muñeca.

Línea del tiempo de la moda

La línea del tiempo está pensada para niños y niñas mayores de seis años, ya que es entonces cuando empiezan a integrar el concepto del tiempo.

Esta actividad consiste en colocar los trajes que aparecen en la historia en su lugar correspondiente a lo largo del tiempo.

Se ha añadido un cuadro en blanco para que el niño o niña dibuje su traje actual y otro para representar un traje del futuro, y que de esta forma pueda personalizar la línea del tiempo.

Los más pequeños pueden disfrutar de colocar los trajes en el orden en el que aparecen en la historia. También se puede modificar la línea del tiempo para adaptarla a los más pequeños. Para ello se puede preparar una línea del tiempo con las imágenes ya pegadas. Por otro lado, se le recortará una copia de cada traje. En este caso, la actividad consistirá en emparejar cada traje con los de la línea del tiempo.

Invitación artística

La última propuesta del cuaderno plantea una actividad artística basada en el arte de proceso. En este caso, se invita al niño o niña a crear su traje sobre una foto suya en blanco y negro.

Para ello utilizará elementos variados puestos a su disposición de una forma ordenada y atractiva. Prueba a añadir elementos originales para crear como papeles y cartulinas con texturas, diseños y colores variados, o elementos fuera de lo común.

Este tipo de invitaciones se suelen preparar con anterioridad, ya que son sorpresas pensadas para provocar curiosidad y asombro en el niño o niña e incitarlo a crear.

Las actividades artísticas abiertas, de exploración y centradas en el proceso, permiten asimilar lo adquirido durante todas las etapas anteriores, a plasmar en su obra lo que más le haya llamado la atención, y a desarrollar su creatividad mediante el uso de materiales diversos.

En el siguiente apartado encontrarás una mini-guía del arte de proceso, que introduce los aspectos más importantes para acompañar este tipo de actividad.

MINI GUÍA DEL ARTE DE PROCESO

El arte de proceso es un término que viene de la pedagogía de Reggio Emilia. Como su nombre indica, se centra en el proceso creativo, no en el resultado final. El juego, la exploración y la experimentación, con materiales interesantes para crear, son una parte esencial del arte de proceso.

El objetivo no es crear un resultado sino disfrutar de las experiencias, pruebas y aprendizajes de las experimentaciones, que son únicas para cada niño o niña.

El arte de proceso se usa para un gran rango de edades (incluso para adultos), ya que cada niño o niña crea según su momento evolutivo, sus necesidades e intereses, permitiéndole escuchar, empatizar, imaginar, conectar, y explorar su mundo.

En este tipo de actividades, no se presenta **ningún modelo** a seguir. Esto condicionaría lo que pueden crear y limitaría su creatividad, ya que intentaría seguir un modelo en lugar de inventarse lo que le salga de dentro. El interés no está en que copien algo, sino en que creen libremente.

Son muchos los beneficios del arte de proceso. Basado en propuestas abiertas, proporciona al niño o niña la libertad de explorar, de expresar su voz, lo que piensa y lo que siente. Con esta libre exploración de materiales, puede arriesgarse, tomar sus propias decisiones, crear sin miedo a equivocarse, experimentar, observar, encontrar soluciones de forma dinámica, preguntarse cosas y encontrar las respuestas, entre otras muchas cosas.

Las invitaciones

Las invitaciones de arte son espacios preparados con cuidado y cariño, de forma a cautivar al niño o niña con los materiales propuestos e incitarlo a crear.

Las invitaciones son sencillas, bonitas, fáciles de preparar y atractivas. Le dicen al niño o niña que se ha pensado en él/ella y que es especial. Se le regala un espacio único donde crear libremente, tomar decisiones, sin interrupciones, con materiales diversos y basados en el juego, la exploración y la experimentación.

La presentación y la selección de los materiales es muy importante a la hora de plantear invitaciones. El niño o niña debe sentirse como si le invitaran a una fiesta donde el protagonista es él/ella.

El acompañamiento

Sin lugar a dudas, el aspecto más importante es el acompañamiento por parte del adulto.

El papel del adulto acompañante de un proceso creativo y el lenguaje que use, marcará la diferencia en cómo los niños y niñas sientan el arte. El objetivo consiste en construir conexiones, confianza y empatía. Respetar sus tiempos y sus procesos desde un lugar de paz, les proporcionará una experiencia enriquecedora.

Si te estresa que manchen o se manchen, prepara el espacio. Usa ropa que se pueda manchar o delantales, forra las mesas (o utiliza un mantel de plástico) y explícales las normas y dónde pueden crear libremente. Empieza por algo sencillo con lo que te sientas a gusto.

Las preguntas y frases a la hora de hablar con los niños y niñas sobre su arte son esenciales en cómo vivirán estas experiencias. Muchas veces se les pregunta: “¿Qué has hecho/dibujado?” pero no hay que asumir que hayan querido crear algo en concreto, ya que el arte figurativo puede no haber llegado todavía (o que en ese caso no fuera nada específico) y esto añadiría presión de tener que dibujar algo concreto antes de que estén listos. A los niños no siempre les resulta fácil hablar de sus creaciones, especialmente si son abstractas. Los trazos de líneas y puntos son igualmente importantes.

Las frases tipo “buen trabajo” o “qué bonito” son muy comunes pero realmente no aportan nada, al ser muy superficiales. Además, a fuerza de repetirlas mucho, lo único que conseguimos es perder credibilidad y al mismo tiempo ponemos el foco en el resultado final y no en el proceso. Es importante que los niños puedan crear por sí mismos y no para agradar a los adultos.

Una alternativa sería describir lo que ves de forma objetiva: “veo que has dibujado unas líneas verdes” o “veo que estás disfrutando mucho haciendo agujeros en la arcilla” o valorar el esfuerzo en lugar del resultado final. Comentar sobre lo que ves es algo mucho más constructivo porque se valora el proceso y los niños y niñas se dan cuenta de que eres consciente de lo que están haciendo. También les da herramientas y vocabulario para que puedan expresar lo que necesiten comunicar.

El objetivo es fomentar el pensamiento creativo, único en cada niño y niña, y que nunca pierdan el contacto con su artista interior, para que el arte se convierta en un recurso que les acompañe a lo largo de la vida.

GLOSARIO

- **Brocado:** tejido a menudo de seda que incorpora hilo metálico (a veces de oro y plata).
- **Labrado:** tejido cuya decoración se realiza en el telar, mientras se está tejiendo.
- **Bordado:** decoración sobre el tejido, con pasadas de aguja, usando hilos de algodón, lana, seda u otros.
- **Abalorios:** piezas pequeñas, de diferentes formas y materiales, perforadas, que se pueden aplicar sobre tejido para decorar.
- **Tul:** tejido de seda, algodón u otras fibras, transparente, formado por una red abierta.



SYLVIA RUEDA

Sylvia Rueda es asesora pedagógica, artista, atelierista y doctora en ingeniería biomédica. Se ha formado en educación viva (Montessori, Waldorf, Reggio Emilia, Educación Creadora, etc.), disciplina positiva, mindfulness para niños y pedagogía del arte. Pone en práctica sus conocimientos e investigaciones pedagógicas usando el arte como motor de un aprendizaje vivencial, liderado por los intereses del niño/niña. Su misión consiste en provocar un cambio de mirada hacia la infancia, especialmente en el ámbito del arte, para despertar la conciencia artística de adultos/as y niños/as. Realiza talleres de arte de proceso, inmersivo y textil, en escuelas, centros de formación artística y museos. Imparte formaciones a maestros/as, educadores/as y padres/madres sobre arte y educación viva.

Web: <https://www.sylviarueda.com>



BIBLIOGRAFÍA

Brocklehurst, R. *La mode à travers les âges*. Londres: Usborne Publishing Ltd, 2013.

Damase, J. *Sonia Delaunay. Fashion & Fabrics*. Thames & Hudson, 1991.

Daynes, K. *The fabulous story of fashion*. Londres: Usborne Publishing Ltd, 2006.

Frigeri, F. *Mujeres artistas*. Barcelona: Blume, 2019.

Moda: historia y estilos. Londres: Dorling Kindersley Limited, 2013.

Roldán, M. J. *Historia del arte con nombre de mujer*. Sevilla: El Paseo Editorial, 2020.

Sedlácková, J. *The complete book of fashion history: a stylish journey through history and the ultimate guide for being fashionable in every era*. Lake Forest, CA: Quarto Publishing, 2017.

Las fotografías de los trajes pertenecen al archivo digital en línea IMATEX, creado por el Museu Tèxtil de Terrassa.

<http://imatex.cdmt.cat>

Las imágenes de las pintoras son de dominio público.

