

Temas Didácticos de Cultura Tradicional

PAPIROFLEXIA TRADICIONAL

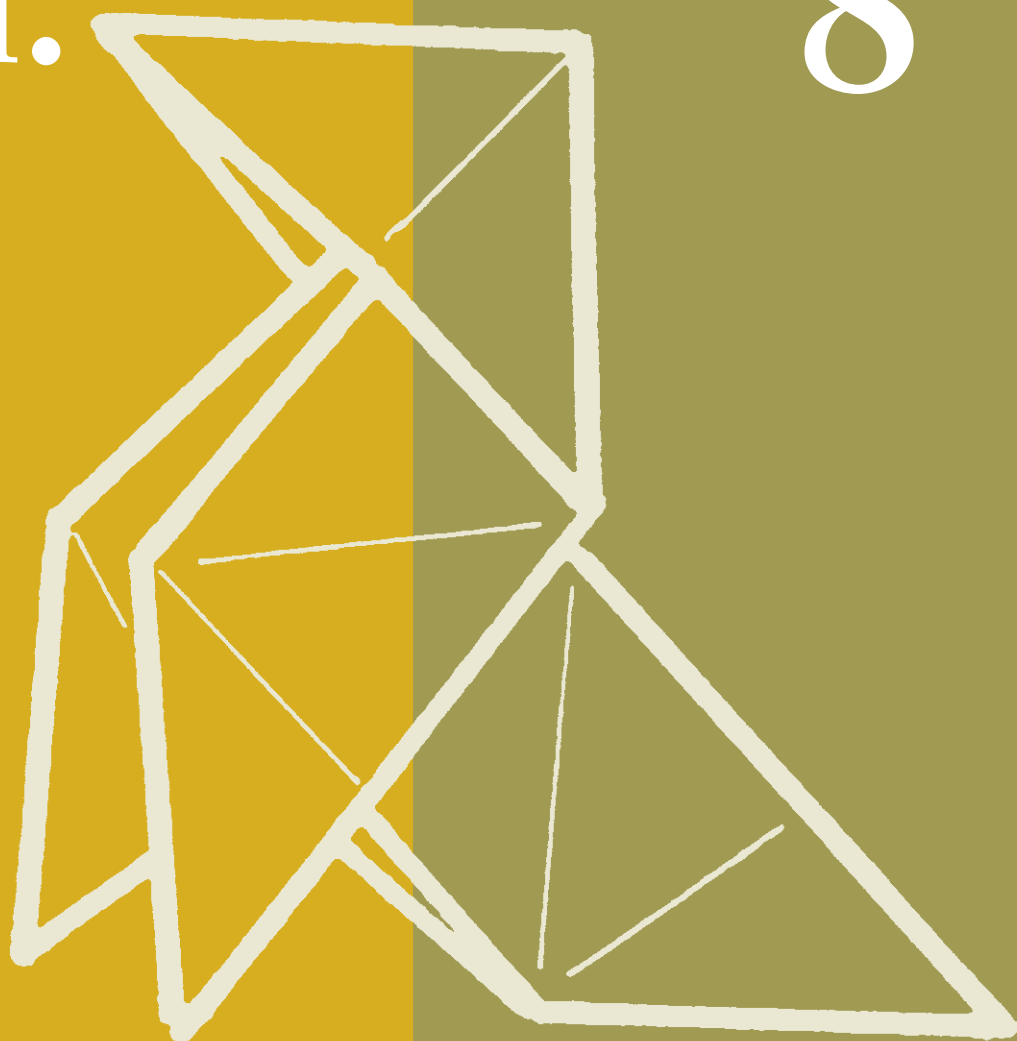
Luis Carro Sancristobal

Centro Etnográfico de Documentación

Diputación de Valladolid

n.º

8



Fundación Joaquín Díaz • 2024

Publicaciones Digitales

funjdiaz.net

Temas Didácticos de Cultura Tradicional

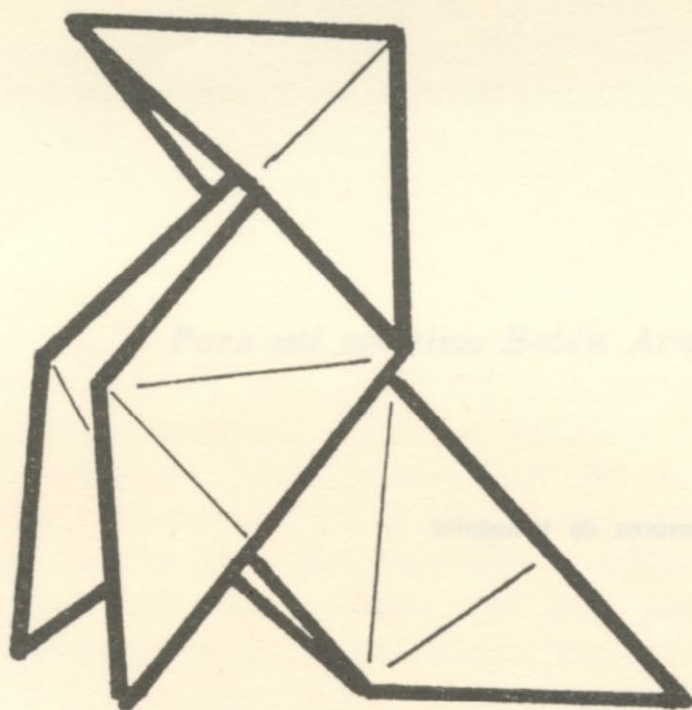
Los «Temas didácticos de cultura tradicional» fueron unos cuadernos editados a partir de 1986 por el entonces recién creado *Centro Etnográfico de Documentación*, germen de la Fundación Joaquín Díaz, en la Diputación de Valladolid. Casi treinta autores desarrollaron temas dirigidos especialmente a profesores y alumnos que quisieran ampliar sus conocimientos sobre el mundo de la tradición y el patrimonio. La publicación en formato digital permite ahora disfrutar de una fuente de datos que no ha perdido un ápice de su interés pese al transcurso de los años.

Joaquín Díaz

Esta edición es de libre distribución, siempre que se respete en formato y contenido como conjunto íntegro y se nombre la fuente original, tanto edición como autoría, si se cita en otras publicaciones.

© de la edición digital: Fundación Joaquín Díaz 2024.

TEMAS DIDACTICOS DE CULTURA TRADICIONAL
N.º 8: PAPIROFLEXIA TRADICIONAL



Luis Carro Sancristóbal

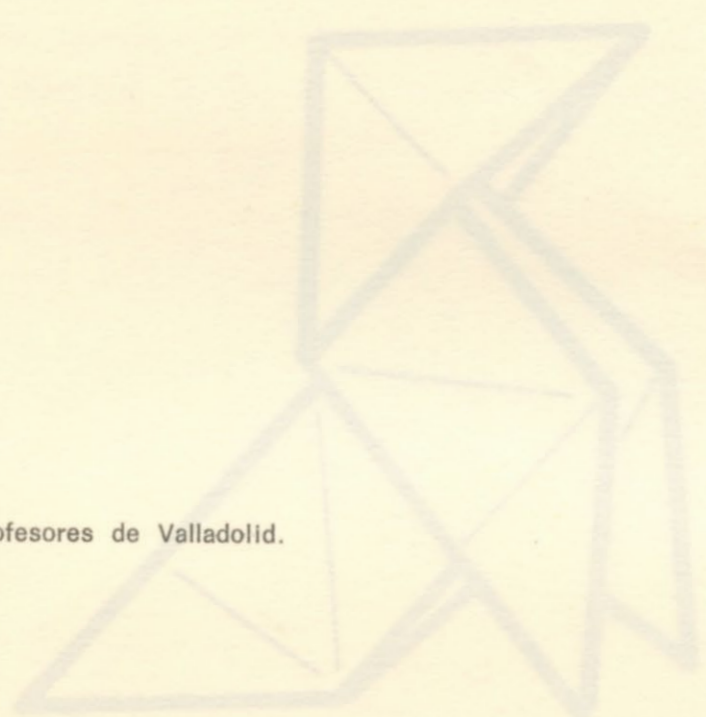
CENTRO ETNOGRAFICO DE DOCUMENTACION
DIPUTACION DE VALLADOLID

TEMAS DIDACTICOS DE CULTURA TRADICIONAL
N.º 8: PAPIROFLEXIA TRADICIONAL

Entidad asesora:



Centro de Profesores de Valladolid.



Dibujos: Autor.
Director de la Serie: JOAQUIN DIAZ.
Imprime: TIP.-OFFSET «CRISTO REY».
Depósito Legal: VA-363, 1987.

Luis Carrero Sanchis

CENTRO ETNOGRAFICO DE
DIPUTACION DE VALLADOLID

INDICE

2	Introducción
7	Justificación pedagógica de la papirología
8	Las aplicaciones de la papirología en la escuela
11	Un poco de historia
14	La elección del papel MONTMARTRE
15	La forma del papel
16	¿Por dónde empezar?
17	Modelos utilizados en las lecciones de los modelos
20	El primer modelo
21	Modelos de tarjetas de memoria
22	Modelos de tarjetas de memoria
23	Modelos de tarjetas de memoria
24	Modelos de tarjetas de memoria
25	Modelos de tarjetas de memoria
26	Modelos de tarjetas de memoria
27	Modelos de tarjetas de memoria
28	Modelos de tarjetas de memoria
29	Modelos de tarjetas de memoria
30	Modelos de tarjetas de memoria
31	Modelos de tarjetas de memoria
32	Modelos de tarjetas de memoria
33	Modelos de tarjetas de memoria
34	Modelos de tarjetas de memoria
35	Modelos de tarjetas de memoria
36	Modelos de tarjetas de memoria
37	Modelos de tarjetas de memoria
38	Modelos de tarjetas de memoria
39	Modelos de tarjetas de memoria
40	Modelos de tarjetas de memoria
41	Modelos de tarjetas de memoria
42	Modelos de tarjetas de memoria
43	Modelos de tarjetas de memoria
44	Modelos de tarjetas de memoria
45	Modelos de tarjetas de memoria
46	Modelos de tarjetas de memoria
47	Modelos de tarjetas de memoria
48	Modelos de tarjetas de memoria
49	Modelos de tarjetas de memoria
50	Modelos de tarjetas de memoria
51	Modelos de tarjetas de memoria
52	Modelos de tarjetas de memoria
53	Modelos de tarjetas de memoria
54	Modelos de tarjetas de memoria
55	Modelos de tarjetas de memoria
56	Modelos de tarjetas de memoria
57	Modelos de tarjetas de memoria
58	Modelos de tarjetas de memoria
59	Modelos de tarjetas de memoria
60	Modelos de tarjetas de memoria
61	Modelos de tarjetas de memoria
62	Modelos de tarjetas de memoria
63	Modelos de tarjetas de memoria
64	Modelos de tarjetas de memoria
65	Modelos de tarjetas de memoria
66	Modelos de tarjetas de memoria
67	Modelos de tarjetas de memoria
68	Modelos de tarjetas de memoria
69	Modelos de tarjetas de memoria
70	Modelos de tarjetas de memoria
71	Modelos de tarjetas de memoria
72	Modelos de tarjetas de memoria
73	Modelos de tarjetas de memoria
74	Modelos de tarjetas de memoria
75	Modelos de tarjetas de memoria
76	Modelos de tarjetas de memoria
77	Modelos de tarjetas de memoria
78	Modelos de tarjetas de memoria
79	Modelos de tarjetas de memoria
80	Modelos de tarjetas de memoria
81	Modelos de tarjetas de memoria
82	Modelos de tarjetas de memoria
83	Modelos de tarjetas de memoria
84	Modelos de tarjetas de memoria
85	Modelos de tarjetas de memoria
86	Modelos de tarjetas de memoria
87	Modelos de tarjetas de memoria
88	Modelos de tarjetas de memoria
89	Modelos de tarjetas de memoria
90	Modelos de tarjetas de memoria
91	Modelos de tarjetas de memoria
92	Modelos de tarjetas de memoria
93	Modelos de tarjetas de memoria
94	Modelos de tarjetas de memoria
95	Modelos de tarjetas de memoria
96	Modelos de tarjetas de memoria
97	Modelos de tarjetas de memoria
98	Modelos de tarjetas de memoria
99	Modelos de tarjetas de memoria
100	Modelos de tarjetas de memoria

Para mi sobrina Belén Arnáiz Carro.

INDICE

	Pág.
Introducción	5
Justificación pedagógica de la papiroflexia	7
Las aplicaciones de la papiroflexia en la escuela	9
Un poco de historia	11
La elección del papel	14
La forma del papel	15
¿Por dónde empezar?	16
Símbolos utilizados en las instrucciones de los modelos	17
Pliegues básicos	20
Modelos:	
1. Juego de la estrella	24
2. La mesa	25
3. El candil	26
4. La góndola	26
5. La pajarita	26
6. La flecha	27
7. El avión	28
8. El fuelle	29
9. El tanque	30
10. La silla	32
11. El sofá	33
12. El molinete	34
13. El restallador	35
14. La montera	36
15. El barco	37
16. El velero	38
17. El vaso	39
18. El cerdito	40
19. El pato	41
20. La paloma	42
21. El bonete	43
22. El gorro de impresor	44
23. La artesa	45
24. La pajarita que mueve las alas	46
25. La rana verde	47
26. La rana que salta	48
27. Las pajaritas de «Don Fulgencio»	50
28. El Papagayo	52
Bibliografía	55

INTRODUCCION

Mucho tiempo ha pasado desde que el insigne escritor don Miguel de Unamuno realizara su primera pajarita, a la que siguieran una gran cantidad de ellas, hasta lograr descubrir modelos propios y formas de creación personal. Su afición, como él mismo expresaba (1), le vino de su madre, que pasaba largos ratos enseñándole las formas de plegado del papel para su entretenimiento y distracción. De esta forma se sintió profundamente interesado por este arte al que dedicó varios años hasta conseguir dominar a la perfección y que denominó «cocotología» (2).

De la importancia con que consideró este hacer papirofléctico queda constancia en sus palabras a través de una carta dirigida a su amigo Venegas (3): «Le aseguro que es una de las cosas más serias que hago y que más me ha servido para desarrollar el sentido de la forma. Le digo con toda sinceridad que eso supone mucha más imaginación y agudeza que escribir un poema, y sobre todo mucho más que preparar un discurso parlamentario para provocar una crisis ministerial... Hay que saber jugar y hay que saber hacer juguetes. Inventar un juguete es uno de los mayores servicios que se le puede hacer a la Humanidad... La gente no quiere concederle la importancia al instinto de la forma. En cambio, Gaudí, cuando me vio hacer una mesita de esas que se llaman imperio —y que había inventado— me dijo: «Usted es arquitecto», y yo, con la modestia que me caracteriza, le respondí: «¡Claro que sí!»

(1) *Recuerdos de niñez y mocedad*. Obras Completas de Unamuno. Afrodisio Aguado, S. A. Madrid, 1958.

(2) "Apuntes para un tratado de Cocotología". Apéndice de su libro *Amor y Pedagogía*.

(3) *Variaciones*, Ramón Gómez de la Serna. Ed. Atinas, vol. 44, 1922.

Unamuno será por ello uno de los precursores de este arte en Occidente, al igual que lo fuera Solórzano (4) o posteriormente el doctor vallisoletano Nemesio Montero, dando a la papiroflexia el tratamiento que merece, a pesar de no ser una asignatura en los planes de la E.G.B. o no existir una Facultad que se dedique a su estudio y difusión. Quizá no llegue a ser considerado un Arte, con mayúscula, pero sí un arte, en minúscula, para todas aquellas personas que sean capaces de conseguir de una simple hoja de papel, con sus manos y su imaginación, figuras que representen motivos de la realidad, de la más respetable loa y consideración.

El papiroflexa no es una persona con un «don» especial, sino que, por el contrario, es el fruto de muchos intentos que muchas veces no dieron el resultado esperado. Pero con tesón y buenas intenciones, el lector podría llegar a crear sus propias figuras si persevera en ello.

A través de esta guía, y de forma elemental, se intentará despertar en nuestros alumnos la capacidad que todos tienen de poder realizar sus propias creaciones. Por medio de las explicaciones y los pasos que se van a ir dando a la hora de desarrollar una figura, se pretende que el alumno vaya captando las principales formas de doblado que le van a llevar a comprender el proceso de construcción de las figuras de papel, ayudándole a conseguir resultados satisfactorios. Quizá al principio los intentos que se hagan pueden no ser los esperados, pero, como todo arte, requiere paciencia y no desanimarse al primer intento.

Para las explicaciones de los dibujos se emplearán las instrucciones que han sido reconocidas mundialmente en el desarrollo de la papiroflexia, para que cuando caiga en nuestras manos un libro específico sobre este arte nos sintamos empujados a realizar sus modelos y a la vez que podamos comprender con sencillez sus desarrollos fléxicos. También a cada uno de los modelos presentados irán acompañando unas directrices de su posible utilización didáctica.

(4) El doctor Solórzano (1883-1970), de origen burgalés y afincado en Buenos Aires, es el creador del término papiroflexia.

JUSTIFICACION PEDAGOGICA DE LA PAPIROFLEXIA

¿Quién no ha visto alguna vez una pajarita? (5). Ya nuestros mayores a veces nos han entretenido con un papel doblado para calmar nuestros inquietos ratos de ocio infantil. Pero lo que pretendo con este trabajo va más allá del simple hacer por hacer, o entretenimiento sin ninguna finalidad —aunque en sí misma también es positiva—, sino, por el contrario, despertar las posibilidades creativas que todos tenemos.

Desde la consideración de la creatividad y su aplicación en innumerables saberes, quizá se vea enmarcada únicamente dentro del área de manualidades, pero es bien sabido que no quedará fundamentada en esta asignatura, sino que tiene un sinfín de aplicaciones en más áreas, como puedan ser la geometría o las ciencias naturales, entre otras.

Si pretendemos que la E.G.B. sea para nuestros alumnos un período en el que la interdisciplinariedad de las asignaturas le hagan llegar al conocimiento integrado de lo que le rodea, éste ha de ser uno de nuestros objetivos como docentes, y no podemos olvidar el dar aplicaciones a todos y cada uno de los conocimientos en interacción con otras áreas del saber.

Las cualidades pedagógicas de la papiroflexia son múltiples, y podemos destacar entre ellas las siguientes:

- Ofrece el placer personal que proporciona el plegado de un modelo.
- Perfecciona los sentidos de la vista, del tacto y el estereognóstico.
- Desarrolla la coordinación psicomotriz.

(5) La pajarita es, en España, la figura papirofléxica por excelencia. Tanto es así que existe el monumento a la pajarita en un parque público de Huesca.

- Incita a la observación y la abstracción.
- Apunta a las tres fases de producción: la imitación, la modificación y la invención.
- Despierta las facultades artísticas del niño y fomenta la creatividad.
- Favorece la enseñanza de la geometría.
- Ofrece infinidad de posibilidades en Pedagogía.
- Es una actividad artística accesible tanto técnica como económicamente.

Todo ello servirá a su vez para desarrollar e incentivar aquellas facetas del desarrollo de nuestros alumnos que muchas veces pasan inadvertidas, o son consideradas de segundo orden, solapadas por la exigencia de una dedicación más a lo puramente académico que a lo lúdico.

LAS APLICACIONES DE LA PAPIROFLEXIA EN LA ESCUELA

El valor de la papiroflexia como instrumento educativo está plenamente reconocida desde muy antiguo, y en la actualidad nadie lo pone en duda. Como bien dice el pedagogo y papiroflexa Luis Fernández Pérez, «la papiroflexia no es aplicable sólo como motivación y complemento de muchas actividades del aula de preescolar, E.G.B. y Enseñanzas Medias (sobre todo, Formación Profesional), sino como una técnica a tener en cuenta para globalizar distintos trabajos. Comporta mucho el perfeccionamiento de esos instrumentos de trabajo que son las manos, tanto si el niño se orienta hacia el trabajo de un obrero en el que se desempeña una habilidad manual perfecta, como si se orienta hacia estudios en los que el ejemplo del cirujano y el arquitecto nos indican la necesidad de poner destreza, agilidad, habilidad y perfección en el quehacer de sus manos».

Podemos plantear como meta una serie de objetivos generales a la hora de programar esta actividad, pudiendo ser los siguientes:

- Fomentar la imaginación y la creatividad dentro de la educación plástica y artística.
- Desarrollar la destreza, exactitud y precisión manuales.
- Dentro del campo de la geometría, fomentar el uso y comprensión de conceptos geométricos, tales como diagonal, mediana, vértice, bisectriz..., y la visualización de cuerpos geométricos.
- Realizar ejercicios de atención y concentración.
- Dentro del campo de la psicomotricidad, desarrollar la lateralidad y la percepción espacial.

- Conseguir una interdisciplinaria con otras materias como ciencias naturales o sociales, aprovechando la figura realizada para trabajar sobre un ecosistema o un mural didáctico.
- Ofrecer al alumno el componente lúdico de sus realizaciones creativas en papel.
- Incitar al alumno a que sea capaz de crear sus propios modelos.
- Favorecer e impulsar la creación imaginativa, no tanto en la búsqueda de la perfección, sino en favor de la riqueza expresiva y la variedad de formas.

UN POCO DE HISTORIA

Antes de pasar a la explicación histórica del origen de la papiroflexia, quizá fuera conveniente apuntar unas breves notas acerca del origen del papel, ya que éste será el soporte de nuestro trabajo, y a la vez que pueden utilizarse estas líneas como orientación para un estudio más detallado sobre su origen, enriqueciendo al alumno en sus conocimientos.

Seguramente sea conocido por todos el origen chino del papel, inventado hacia el siglo II d. C. y que llegó a Europa gracias a los árabes, hacia el año 750. Pero para apuntar algunos datos haremos un repaso cronológico en la tradición de la fabricación del papel desde su origen hasta nuestros días.

La aparición del papel surge tras una serie de experimentos realizados por un artesano de la seda que se dedicaba a la fabricación de tejidos, pero que de aquella siempre existía un excedente de material al que no lograba encontrar utilidad y sobre el que decidió hallar la forma de dar una aplicación. El Gobierno chino demanda la necesidad de mejorar el Archivo-Biblioteca que entonces tenían y buscar la solución a su deplorable estado de conservación, por lo que encarga investigar la búsqueda de un material que sea más duradero y práctico que lo que hasta entonces venían utilizando. Tras variados intentos, logran dar con los experimentos del artesano anteriormente mencionado y consiguen una producción de diversas fibras vegetales, dando lugar a la aparición del primer papel de fibras (6).

Durante ocho siglos, este descubrimiento permanecerá en exclusiva de los chinos, pero gracias a los árabes podrá

(6) Existen indicios de la aparición del papel de fibras también entre los aztecas, aunque realizado con otro tipo de técnicas y materiales.

extenderse a Occidente el preciado invento. Se establece en Bagdad, en el siglo VIII, una fábrica de papel y posteriormente, probablemente a finales del siglo IX, se extiende esta producción, llegando a España e instalándose en Játiva (Suetabis) la primera fábrica de papel de Europa. Más tarde existirán en otros países, como Italia, Francia, Alemania o Inglaterra.

Tras esta breve presentación del origen del papel, podemos afirmar que con la aparición del mismo aparecen las primeras creaciones de papel plegado que más tarde van a ir dando lugar a las diversas realizaciones que con el paso del tiempo han surgido. Del origen del arte del papel plegado podemos reconocer que existen dos claramente diferenciados: por una parte, el japonés (Origami, de Ori=plegar y Kami=papel), y por otra, el origen español o europeo (papiroflexia). Del primero diremos que su origen está en la tradición japonesa del envoltorio de las ofrendas (noshi) que se hacían a las personas queridas o principales, cuidando con esmero las diferentes formas de doblado que más tarde surgieron como algo que tenía un carácter propio, al margen de la ofrenda y que se encargaron de transmitir de padres a hijos.

Del origen de la papiroflexia española apuntaremos que entre los juegos infantiles o de reunión que desde antiguo alegraron las sencillas gentes castellanas, el rigor de su clima, el aislamiento de su suelo y la austeridad de sus costumbres, llegó hasta los días de nuestros abuelos uno muy particular, conocido con el nombre de la pájara pinta. El primer diccionario de la Real Academia (1737) lo describe así:

PAXARA PINTA: Juego que se usa para divertirse en las visitas y se hace entre un número de personas sentadas en rueda, que cada uno toma su color, y el que gobierna el juego pregunta a uno: «¿Dónde pica la pájara pinta», y el preguntado responde en tal color pica, y el que tiene este color debe responder: «¡Oh! Que no pica», y el preguntado aquél: «Pues ¿dónde pica?», responde a otro color. Esto se executa con alguna celeridad, y el que no responde tan pronto paga una pena.

Este juego ya no se practica; todo lo que ha quedado de él son: el eco de unos frecuentes y variados dichos populares, su constancia en los libros y en el folklore de España, y lo que conocemos con el nombre de pajarita. No existen datos ciertos y fiables acerca del origen de la pajarita, pero como apunta

Vicente Palacios (7), pudiera reconstruirse de la siguiente manera el nacimiento de ésta:

«De modo enteramente natural, sin saber cómo ni por qué, un lugareño, muy probablemente de Castilla la Vieja, haciendo honor al Fundador del Reino, Conde de Fernán González, el de las buenas «mañas» (como lo presenta el Poema, por su habilidad manual), tomó un feliz día un papel cuadrado y se entretuvo llevando en él las cuatro puntas al centro. Agradóle el juego, y sin deshacerlo, repitió los dobleces por el otro lado. Observó la pieza resultante —cartina por un lado y ventanina por otro— y con toda la cautela e intriga del caso, con el presentimiento de algo nuevo y oculto, deshizo una esquina invirtiendo la doblez; luego, otra..., y a la tercera dobló instintivamente la figura con enorme sorpresa y llenando de admiración a los amigos y allegados, a quienes mostró el modelo terminado: «¡¡La páxara!! ¡¡Mirad..., es la páxara!!»

Así podemos concluir sobre el origen de nuestro tradicional arte de «hacer pajaritas», ya que a lo largo del tiempo, ha pasado de generación en generación todo lo que se realiza con el papel plegado, surgiendo, a raíz de la pajarita, diversas y caprichosas figuras con plegados geométricos y de reconocible significación, extendiéndose a todos los países de habla hispana, así como a todo el resto de Europa.

(7) Vicente Palacios: *Papirologami*. Salvatella. Barcelona, 1984, 3.^a.

LA ELECCION DEL PAPEL

En principio, cualquier papel vale para plegar una figura, pero hay que tener en cuenta que cada modelo tiene unas características propias y que el efecto final de la figura es lo fundamental. No hay nada escrito acerca del tipo de papel que se emplee, pero convendría que fuese un papel terso, fino y resistente, a fin de facilitar su manipulación y conseguir un óptimo resultado, dejando perfectas las diferentes caras y bien definidos sus dobleces.

Es evidente que si el modelo exige muchos dobleces se utilice un papel fino o de mayor tamaño. Con el tiempo y la práctica uno llega a saber diferenciar cuál es el papel que mejor conviene para cada modelo.

De entre los diferentes tipos de papel, podemos señalar los siguientes:

- Papel «barcino» (papel para correo aéreo): recomendado para realizar una figura por primera vez, pues si hay que realizar varios pliegues en un mismo sitio por confusión, resiste bien sin romperse. Es ideal para hacer aviones, por su poco peso.
- Papel charol o similar, de dos colores: recomendado para figuras a las que se requiera dar vistosidad por su colorido.
- Papel metalizado: para las figuras que una vez terminadas tienden a abrirse.
- Papel de estraza o de envolver paquetes: para la realización de figuras con bastantes pliegues. Muy consistente.
- Otros papeles pueden ser los de envolver regalos, obteniéndose un gran colorido y sirven, además, como elementos decorativos.

LA FORMA DEL PAPEL

Podemos considerar que una de las principales formas del papel a la hora de empezar cualquier papiroola (8) es el cuadrado, pero no por ello descartaremos la posibilidad de utilizar el rectángulo u otras formas geométricas que sirvan de base para empezar un plegado, obteniéndose todos ellos únicamente a través de los dobleces y recortes hechos con las manos, sin utilizar las tijeras, reglas u otros utensilios, según recomiendan los buenos papirolectas.

(8) Cualquier modelo de papel plegado. El término fue ideado por el Dr. Solórzano para evitar así llamar pajaritas a los modelos que no tengan la forma de ave.

¿POR DONDE EMPEZAR?

Para la creación de papirolas siguiendo las explicaciones que se muestran en los dibujos, será necesario el conocer los principales signos y símbolos que nos ayudarán a dar los pliegues y formas adecuadas a cada uno de los modelos que se presentan. Para poder empezar a trabajar, probablemente lo que hace rato estemos deseando hacer, impulsados por el «gusanillo» de la curiosidad y el reto a realizar cada uno de estos sencillos ejemplos, convendrá antes dar algún consejo a los futuros «maestros» en este arte popular que tanto ha entretenido a muchas generaciones. Por consiguiente, a continuación se detallan algunas orientaciones básicas para la puesta en escena de las papirolas que nos encontremos.

1. No se requieren cualidades especiales para practicar la papiroflexia, o quizá sólo una: tener perseverancia.
2. Atenerse fielmente a los símbolos que se indican para realizar las papirolas.
3. Seguir el orden de realización.
4. Antes de realizar un plegado, observar atentamente cuál es el resultado que debe obtenerse en la figura siguiente.
5. En algunas figuras se aprecian varias manipulaciones a la vez. No olvidar ninguna.
6. Procurar realizar los pliegues con el máximo de precisión. Una vez realizado el pliegue, marcarlo bien con el dedo.
7. No desanimarse si el plegado que hacemos no se parece al de la figura. Habrá que volver a intentarlo.
8. Si nos trabamos en un paso y no sabemos seguir, hacer una bola con el papel y tirarlo. Empezaremos de nuevo.
9. Si siguiendo los pasos se intuyen otras formas de plegado, no dejar de probar; quizá pueda ser nuestra primera realización personal.

SIMBOLOS UTILIZADOS EN LAS INSTRUCCIONES DE LOS MODELOS

Símbolo

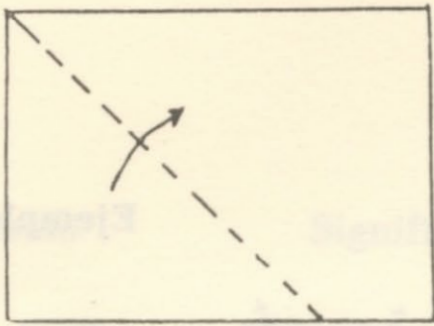
Significado

Ejemplo

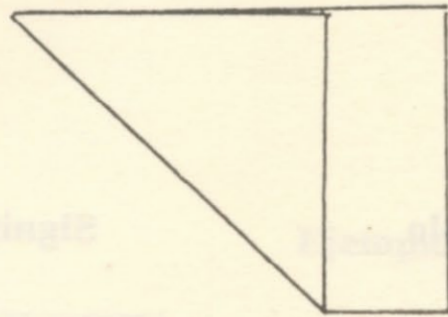
---	Plegado en valle		
- - - - -	Plegado en montaña		
	Plegado hacia adelante		
	Plegado hacia dentro		
	Plegado hacia atrás		
	Darlo la vuelta		
	Agrandado el dibujo		
	Reducido el dibujo		
	Dirección		
	Hundir		
	Desplegar		
	Hacer el plegado y desplegarlo ...		

Símbolo	Significado	Ejemplo
	Plegar igual por detrás	
	Repetir el plegado tantas veces como palos lleve la flecha	
	Plegado volteado	
	Marca de un pliegue deshecho ..	
	Coger por aquí	
	Plegado escalonado	
	Visto por rayos X	
	Partes iguales	
	Insuflar, dar forma	
	Cortar	

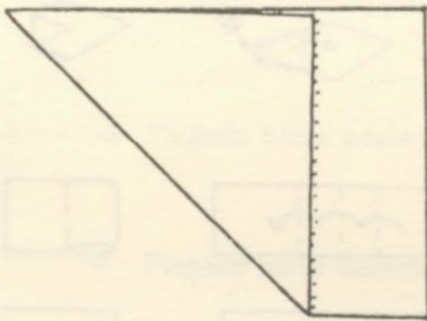
Para hacer que un papel sea cuadrado y pliegues básicos



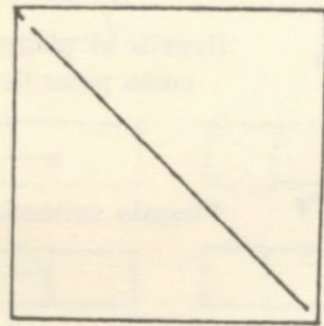
1



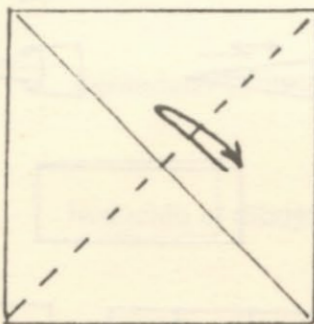
2



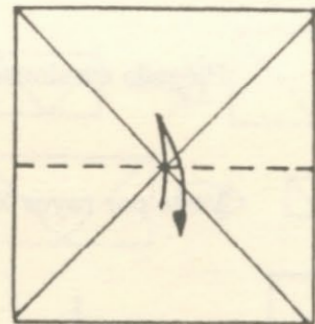
3



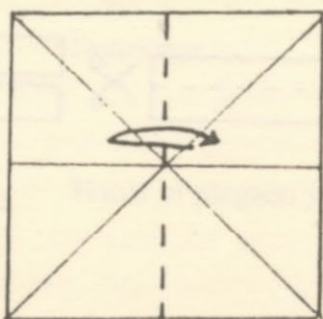
4



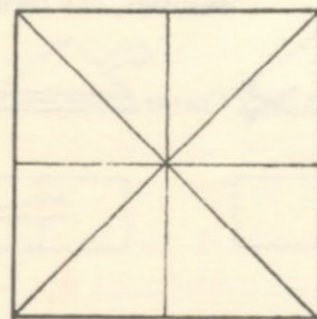
5



6



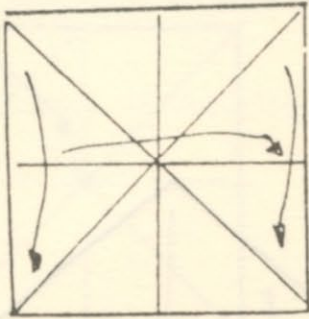
7



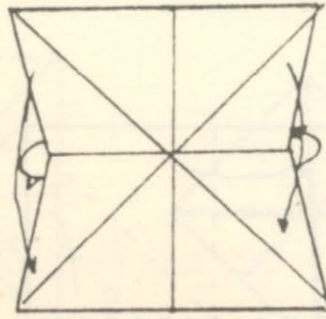
8

Formas básicas de plegado (A)

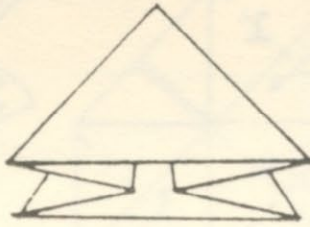
(B)



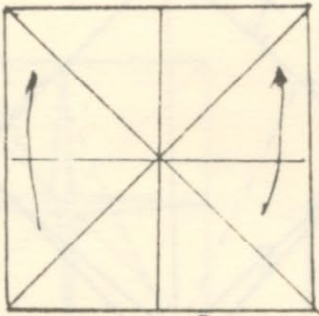
1



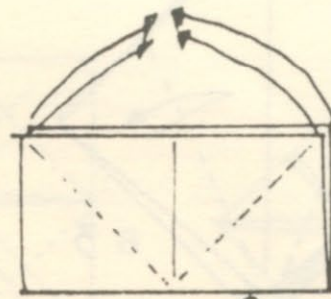
2



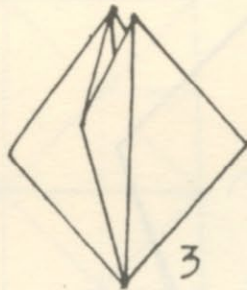
3



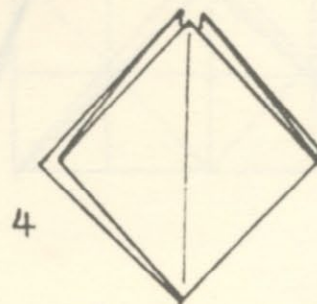
1



2

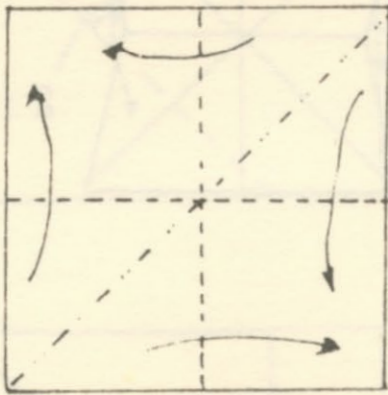


3

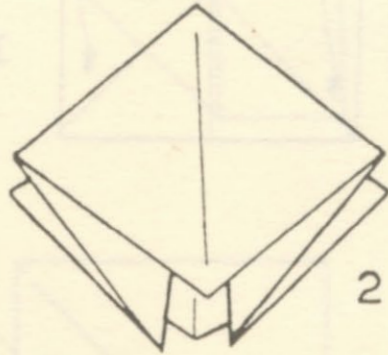
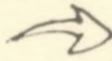


4

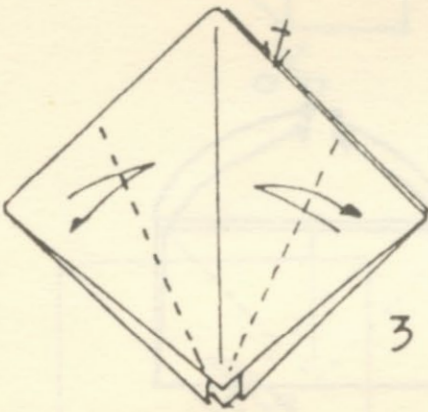
Forma de plegado muy usual, conocida como base del pájaro
(B)



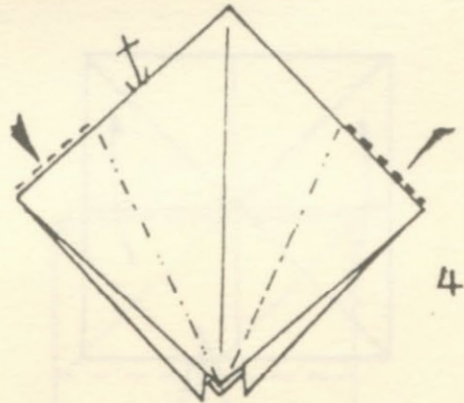
1



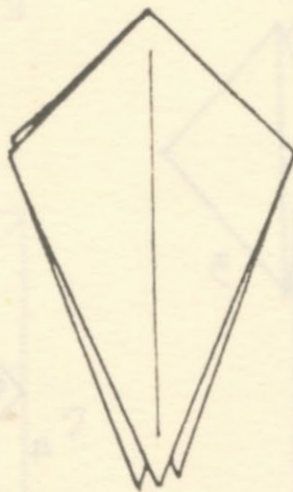
2



3

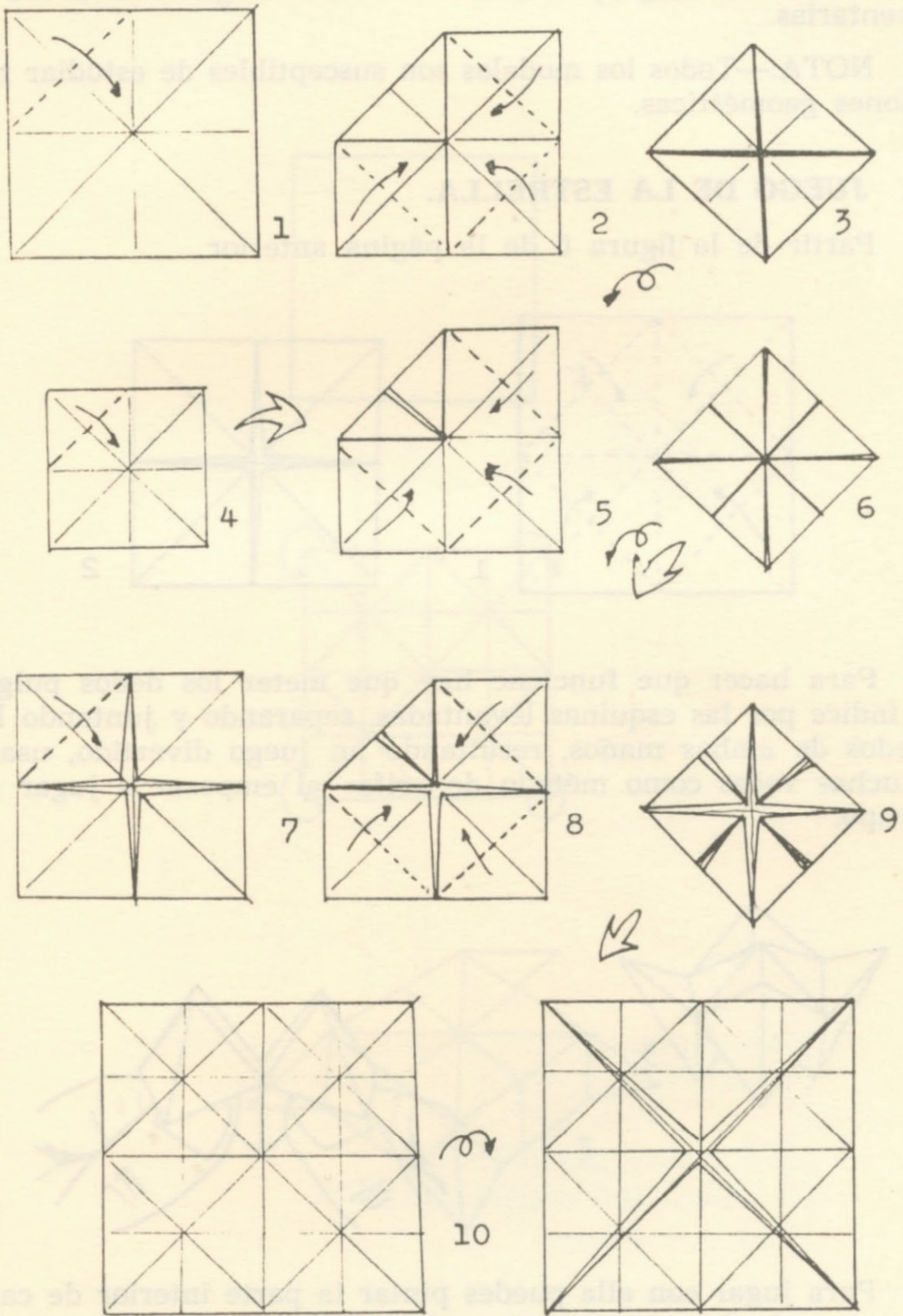


4



5

Para hacer una pajarita. Formas básicas de plegado (C)



Desdoblar hasta la fig. 3

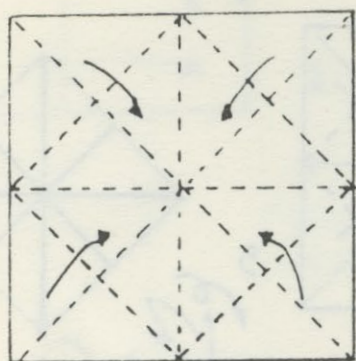
ACTIVIDADES

Se insertan debajo de cada modelo las actividades complementarias.

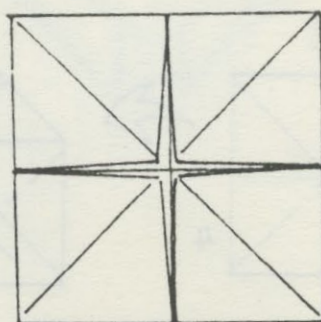
NOTA.—Todos los modelos son susceptibles de estudiar nociones geométricas.

1. JUEGO DE LA ESTRELLA.

Partir de la figura 6 de la página anterior.

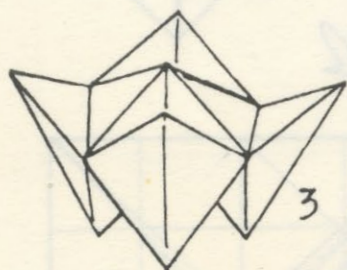


1

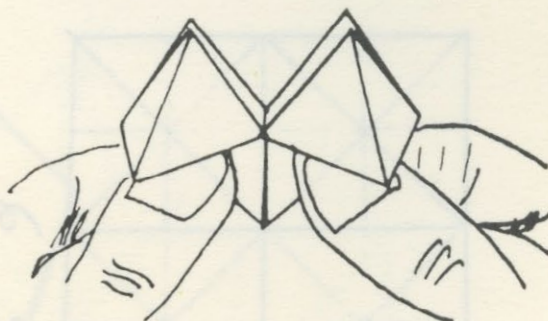


2

Para hacer que funcione hay que meter los dedos pulgar e índice por las esquinas levantadas, separando y juntando los dedos de ambas manos, resultando un juego divertido, usado muchas veces como método de «rifa» al empezar a jugar en grupo.



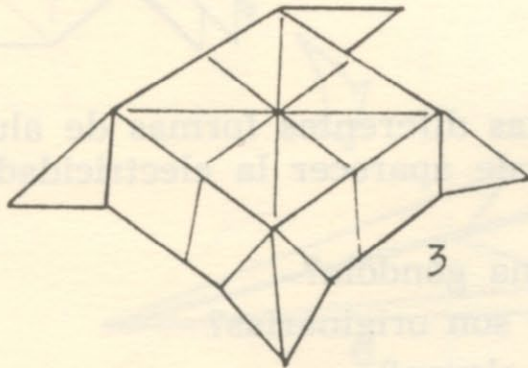
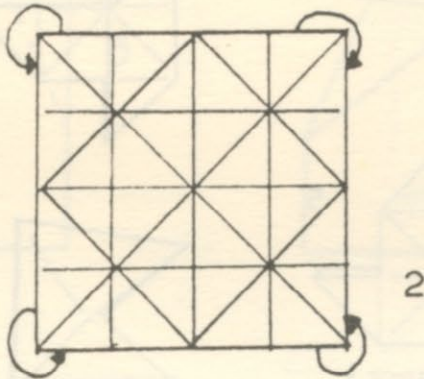
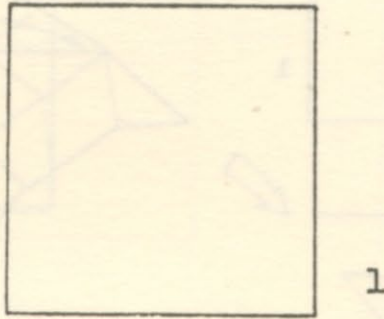
3



Para jugar con ella puedes pintar la parte interior de cada esquina, de forma que a un número de veces pedido por el compañero, salga el color que determinará el equipo en el que le toca jugar.

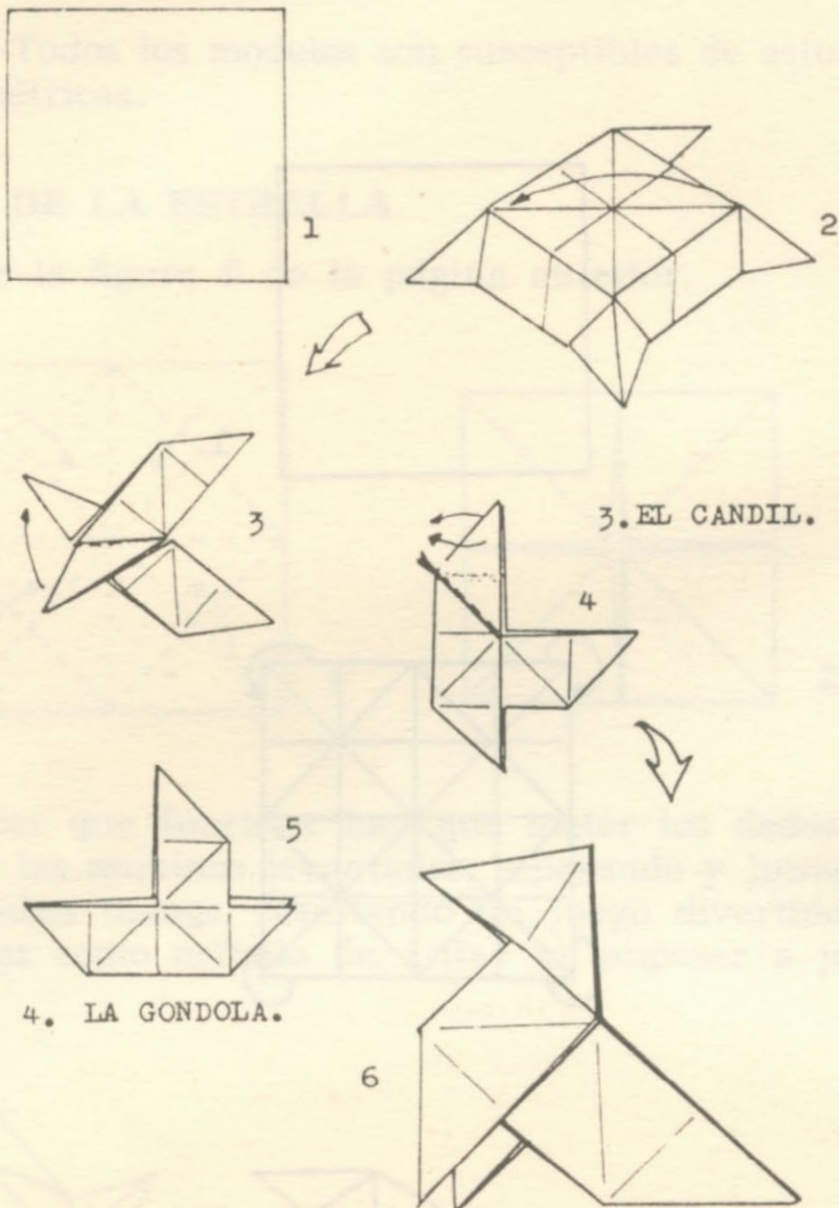
2. LA MESA.

Partir de la figura 10, de la forma de plegado C.



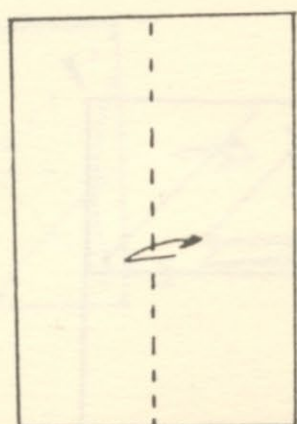
— Pinta la mesa de diferentes colores, imitando un bonito mantel.

3. EL CANDIL.
4. LA GONDOLA.
5. LA PAJARITA.

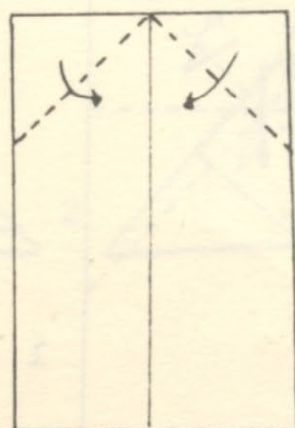


- Enumera las diferentes formas de alumbrado que existían antes de aparecer la electricidad.
- ¿Qué es una góndola?
- ¿De dónde son originarias?
- ¿Para qué sirven?
- Pregunta a tus padres si saben hacer pajaritas y quién se las ha enseñado. Verás que las conocen desde hace mucho tiempo.

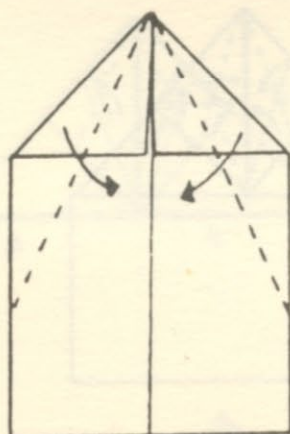
6. LA FLECHA.



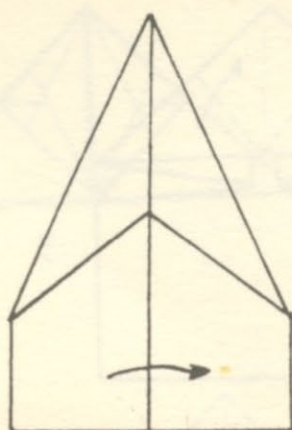
1



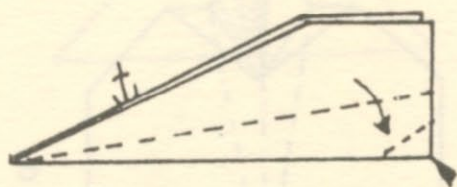
2



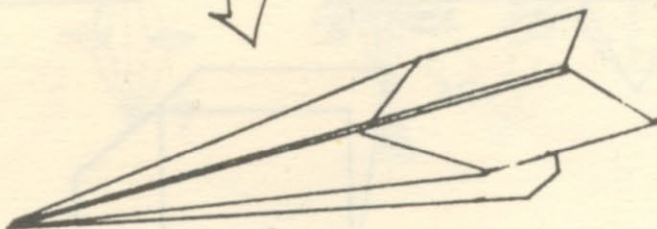
3



4



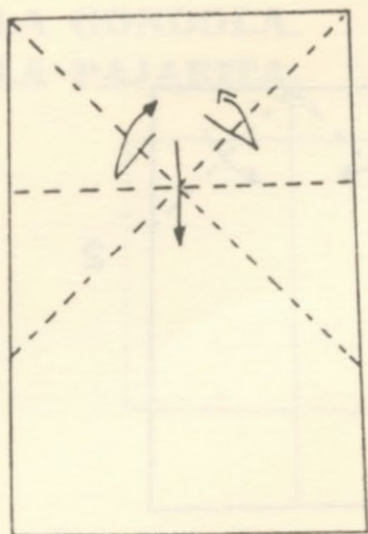
5



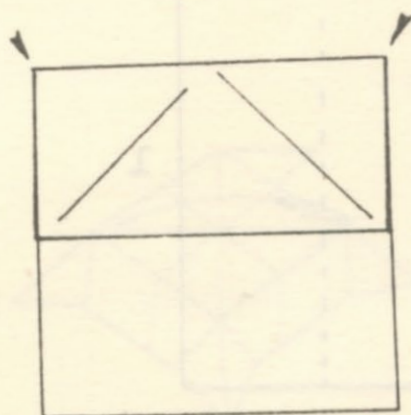
6

— Haz una flecha y compite con tus compañeros para ver quién es el que más lejos la lanza. (Puedes realizar diferentes dobleces en las alas y cola, y comprobarás que el vuelo es distinto cada vez.)

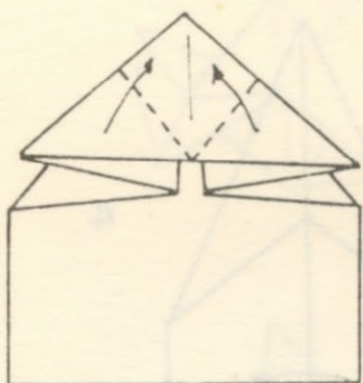
7. EL AVION.



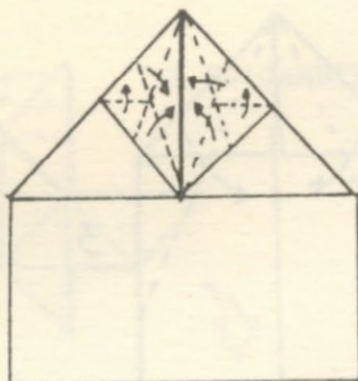
1



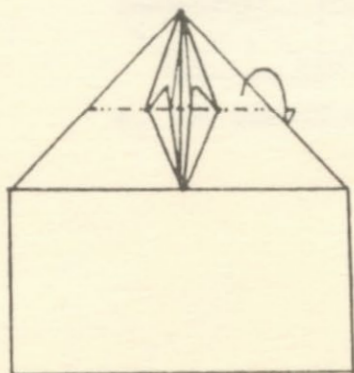
2



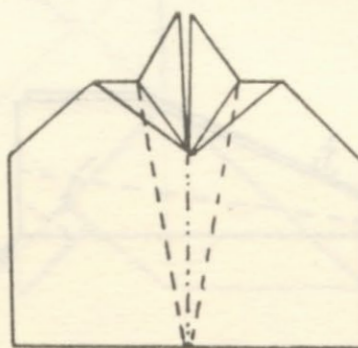
3



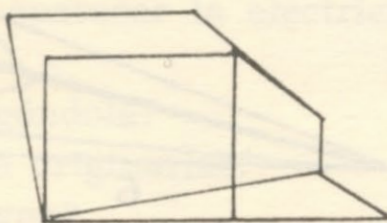
4



5



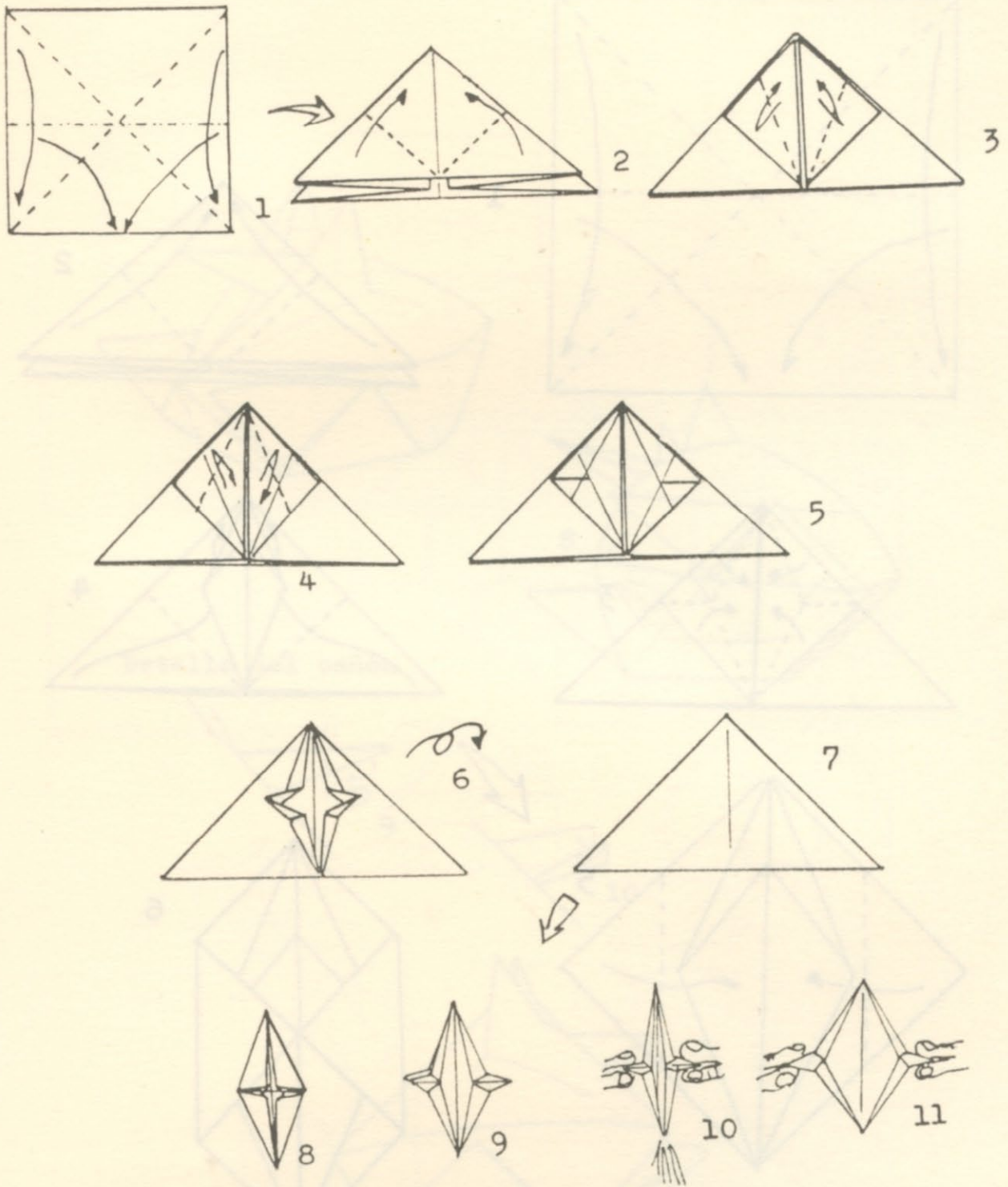
6



7

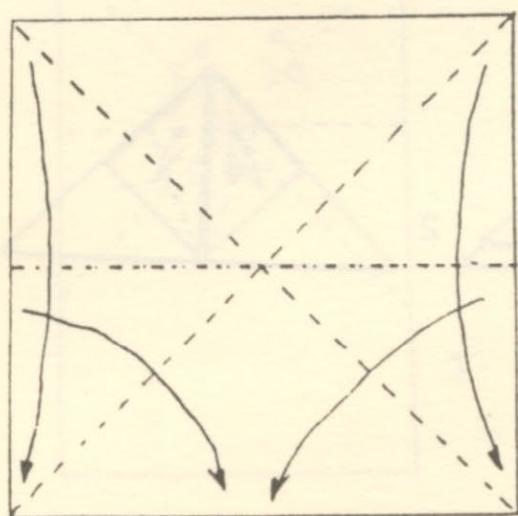
— Busca en el diccionario los diferentes modelos de aviones que existen. (Puedes realizar lo mismo que en el modelo anterior.)

8. EL FUELLE.

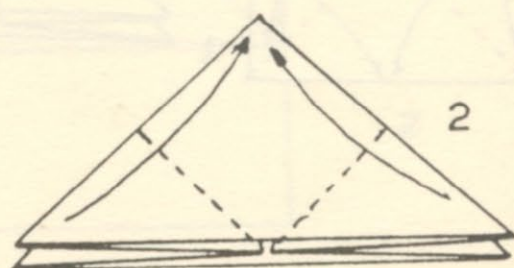


- ¿Has visto alguna vez un fuelle?
- ¿Para qué sirven?
- ¿Dónde se emplean los fuelles?

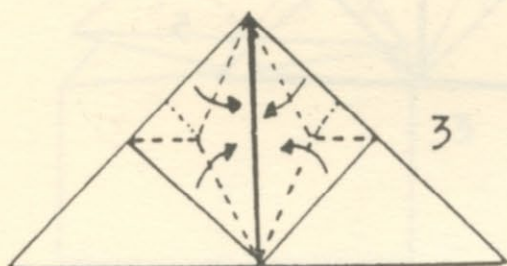
9. EL TANQUE.



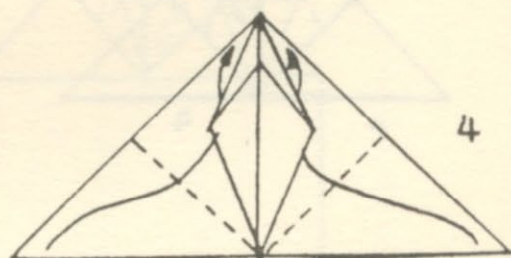
1



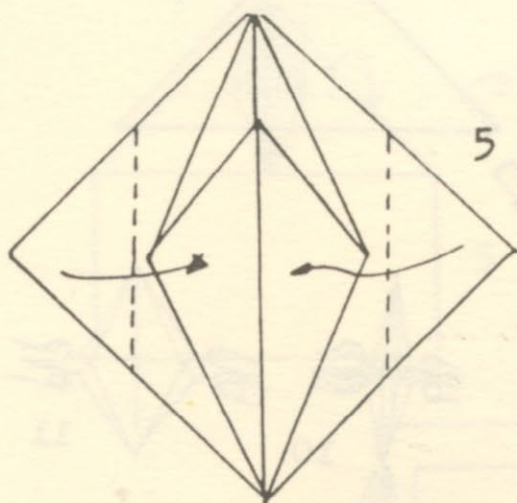
2



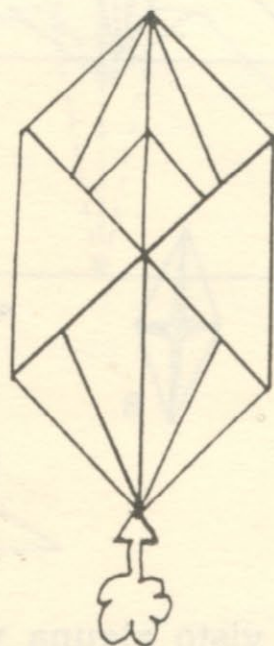
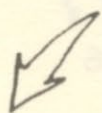
3



4

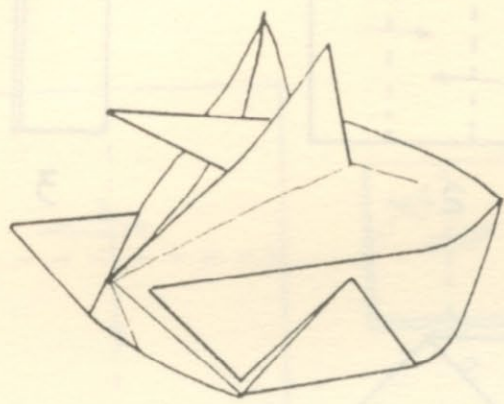


5

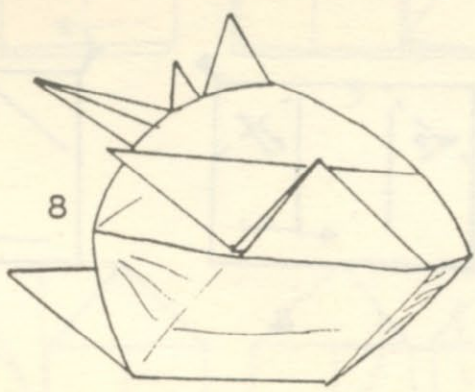


6

— Pinta el tanque a tu gusto. Puedes organizar pequeñas batallas ficticias, siempre como un juego.

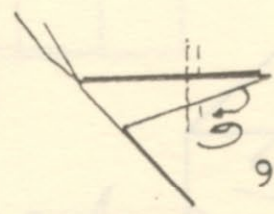


7

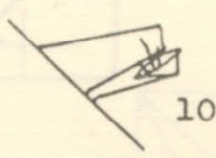


8

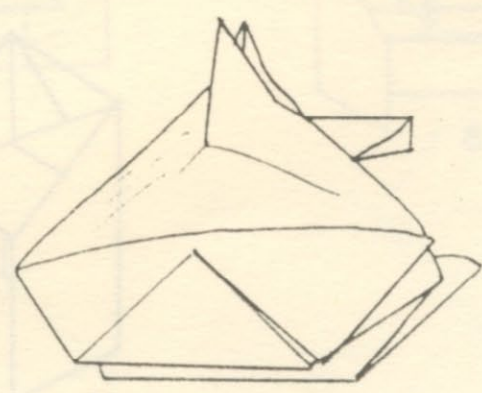
Detalle del cañón



9

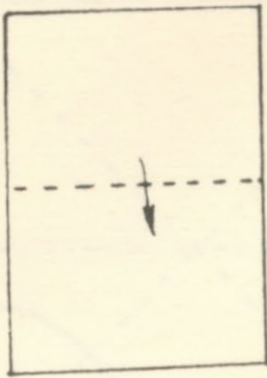


10

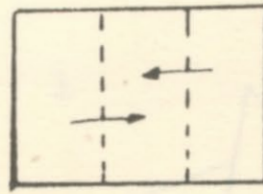


11

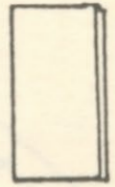
10. LA SILLA.



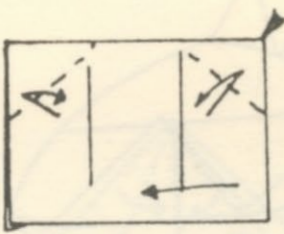
1



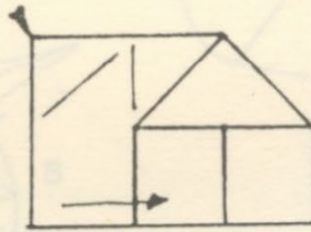
2



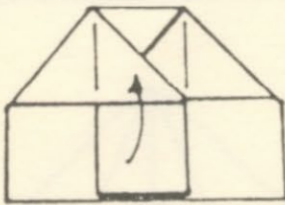
3



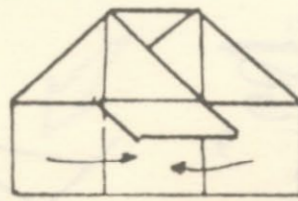
4



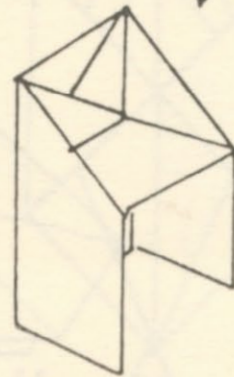
5



6



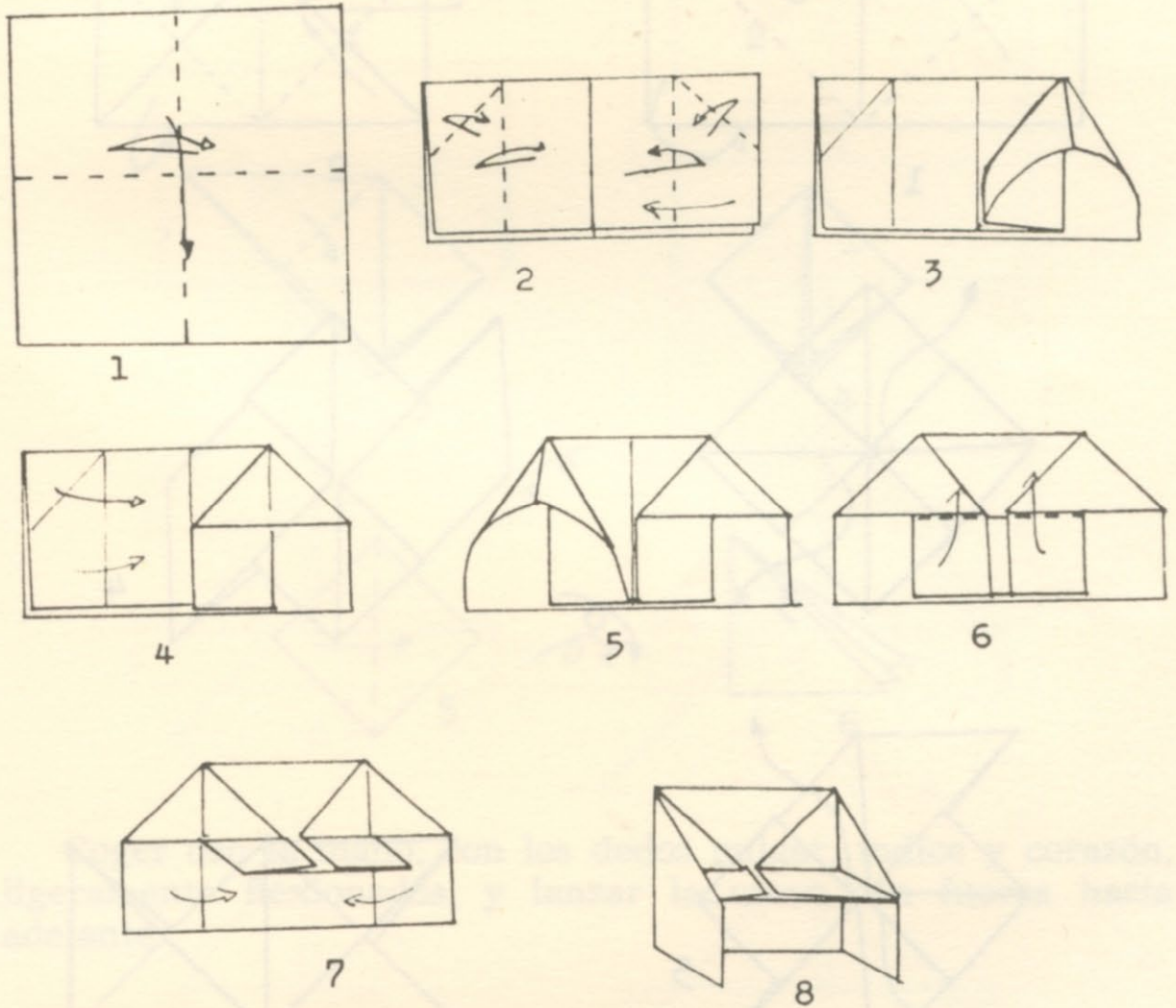
7



8

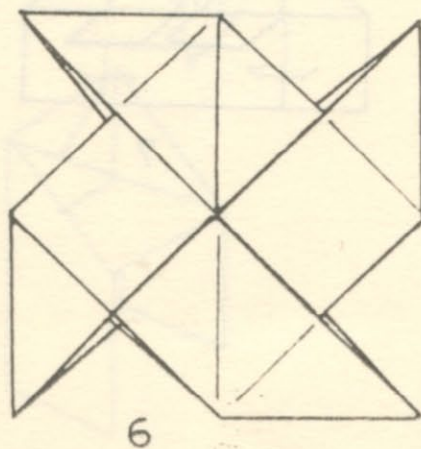
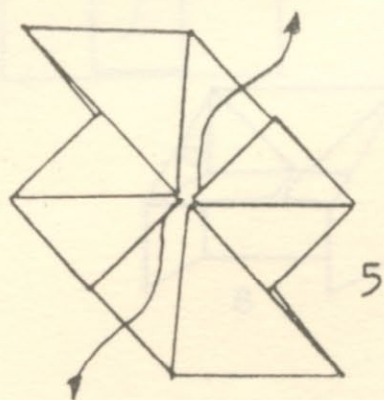
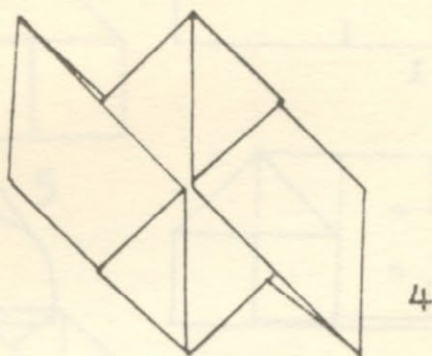
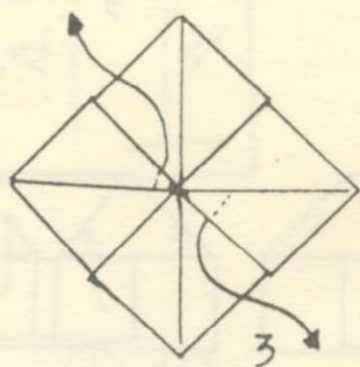
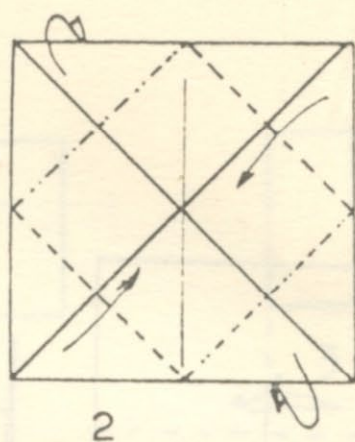
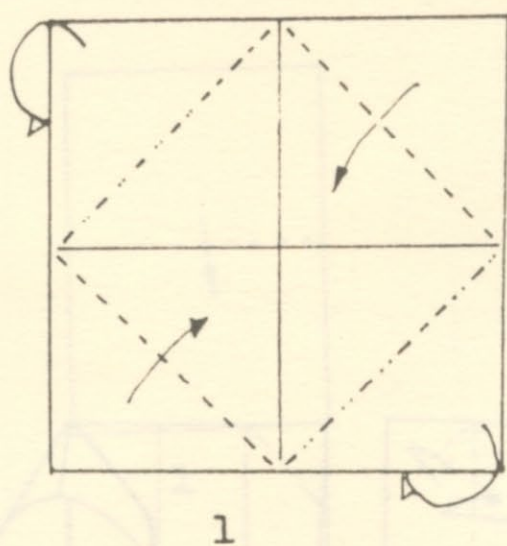
- Pinta la silla del color que prefieras.
- Puedes realizar varias y así poder invitar a tus amigos a sentarse. (Procura que sean muy resistentes.)

11. EL SOFA.



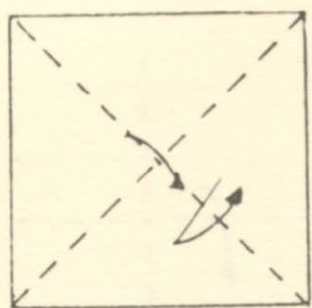
- ¿Qué es un sofá?
- Enumera los distintos tipos de asientos que tienes en tu casa.

12. EL MOLINETE.

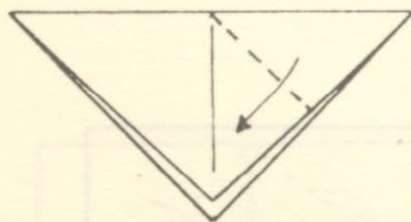


- Pinta cada lado de un color.
- Pincha con una chincheta el centro del molinete sobre un palito. Sopla y verás cómo da vueltas.
- ¿Has visto alguna vez un molino de viento?
- ¿Cómo funciona? ¿Para qué sirve?

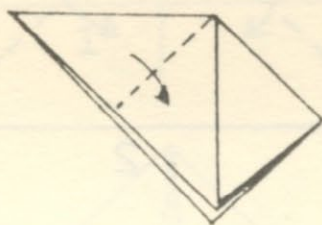
13. EL RESTALLADOR.



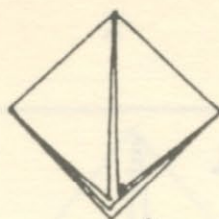
1



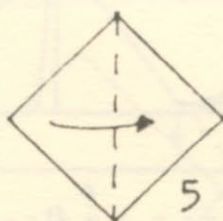
2



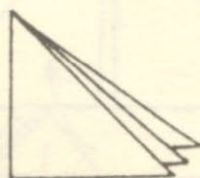
3



4



5

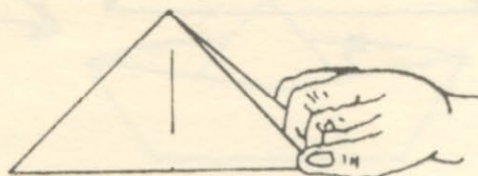


6

Coger con la mano, con los dedos pulgar, índice y corazón, ligeramente flexionados, y lanzar la mano con fuerza hacia adelante.



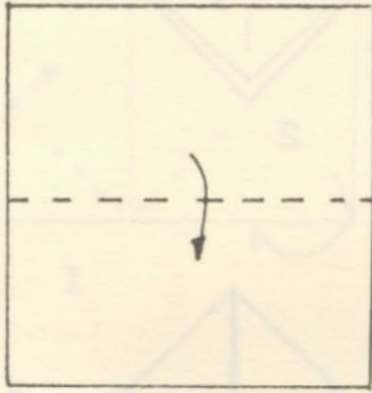
7



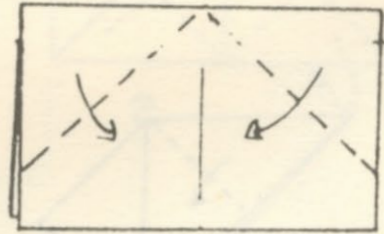
8

— Juega con tus compañeros a ver quién lo hace sonar más fuerte.

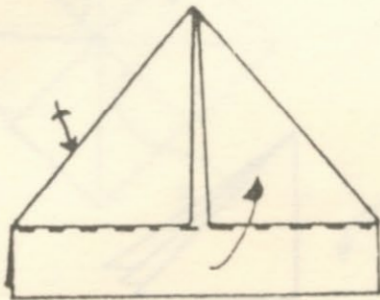
14. LA MONTERA.



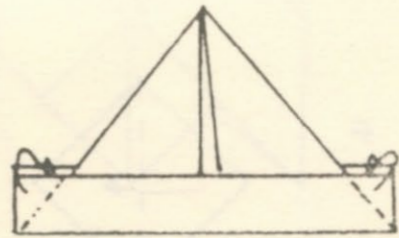
1



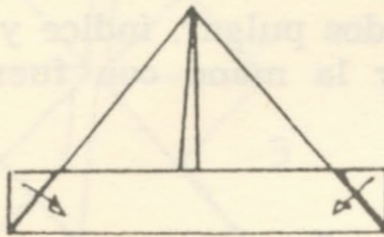
2



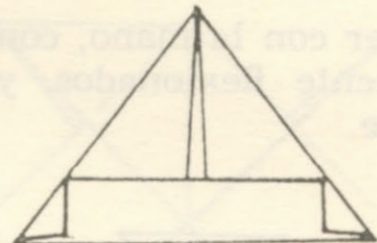
3



4



5

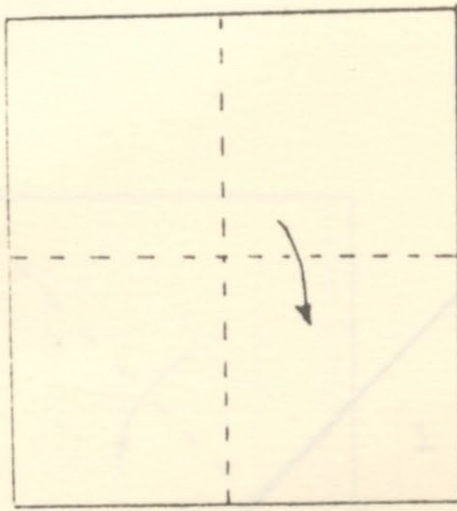


6

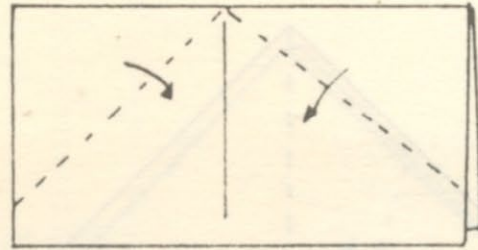
— Cuando vayas al campo o a la playa y haga mucho sol, hazte una montera como esta y tendrás el problema resuelto. Puedes ponerle algún adorno.

15. EL BARCO.

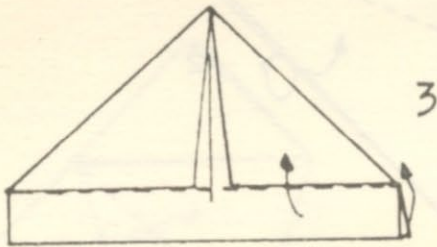
EL VIEJO



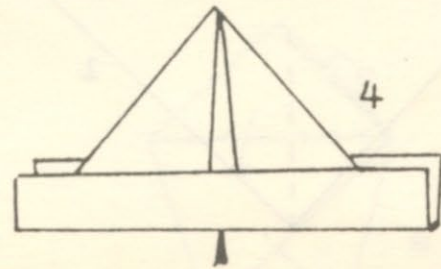
1



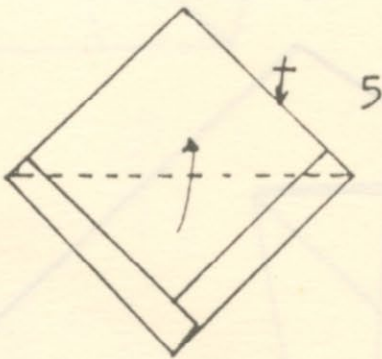
2



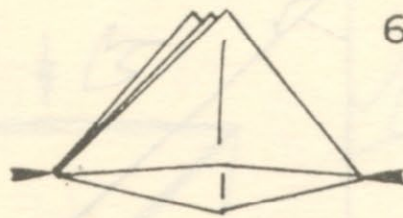
3



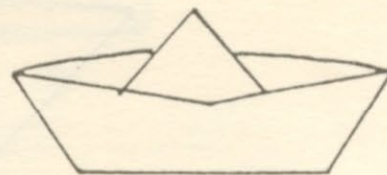
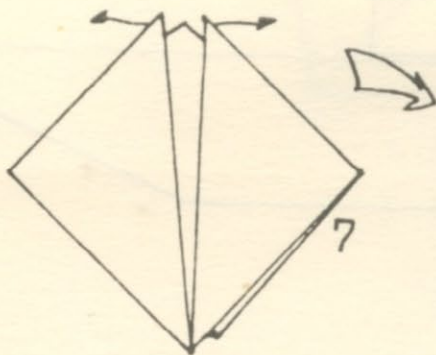
4



5



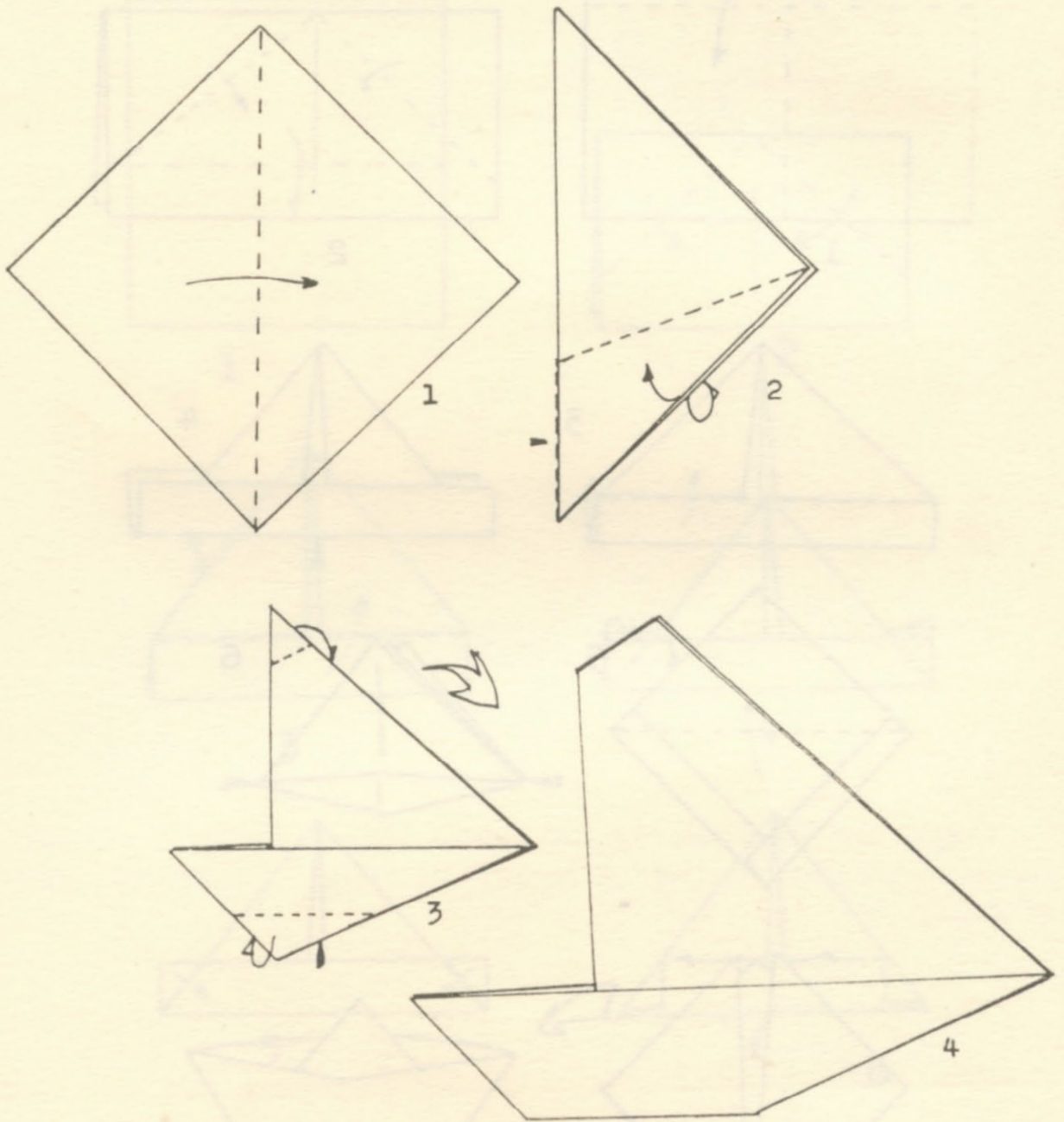
6



8

- ¿Qué es un barco?
- ¿Por qué flota?
- Pon este en el agua y comprobarás que no se hunde.

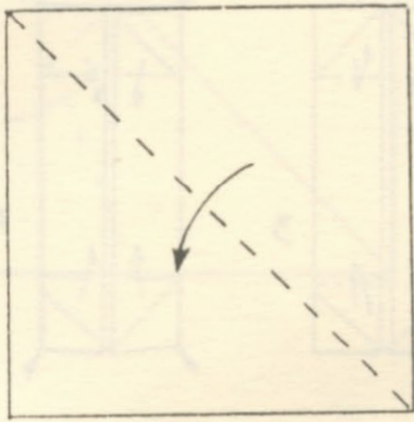
16. EL VELERO.



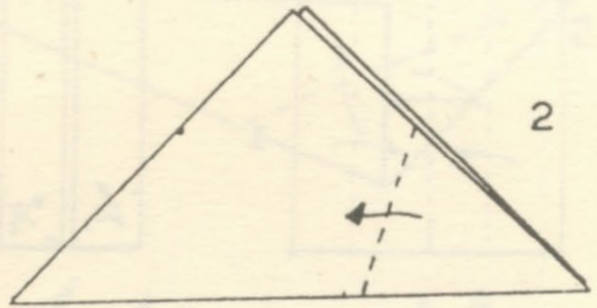
— Enumera diferentes tipos de embarcaciones.

17. EL VASO.

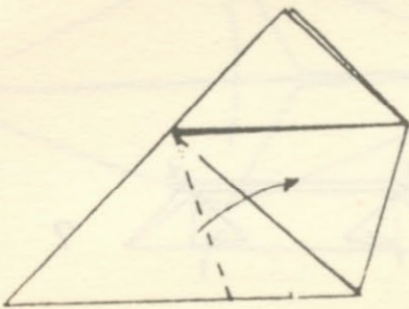
EL CREDITO



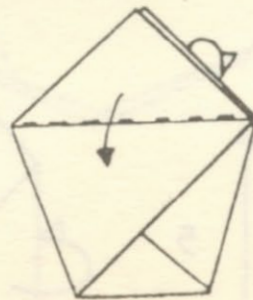
1



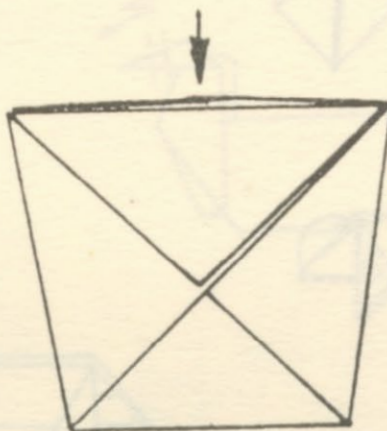
2



3



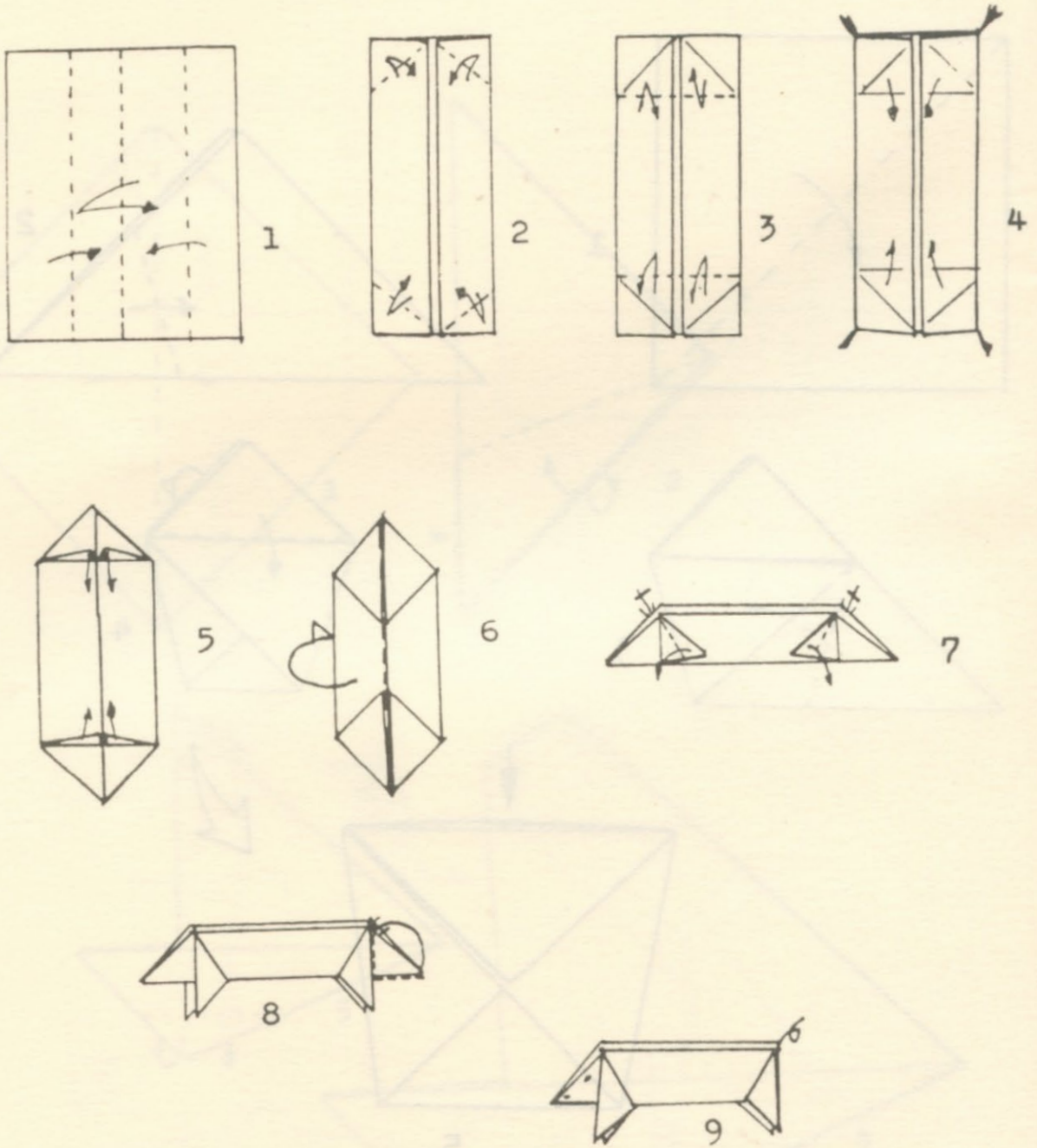
4



5

— Si alguna vez estás en el campo y encuentras una fuente y no sabes cómo beber agua, aquí tienes una fácil y barata solución. Pruébalo y verás que no se cae el agua.

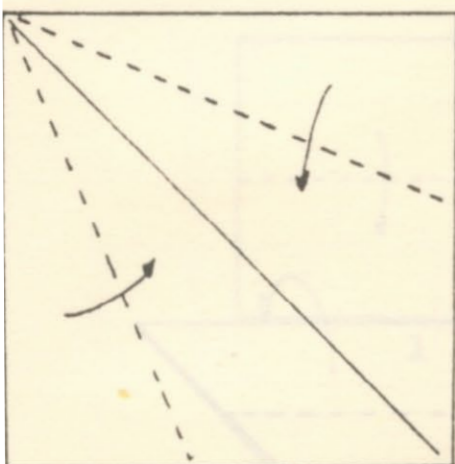
18. EL CERDITO.



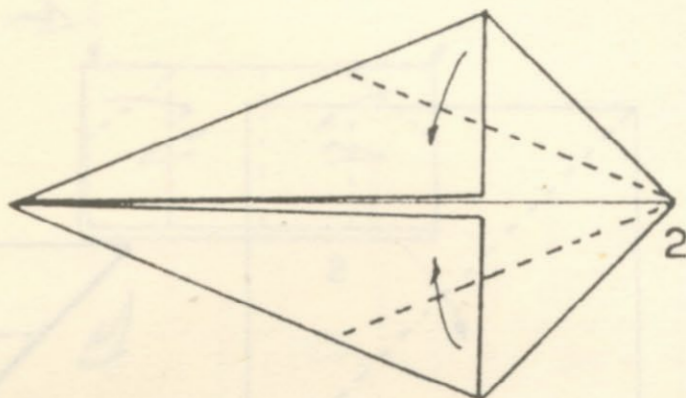
- Haz una lista de animales que, como este, vivan en las granjas.
- ¿Qué productos se obtienen del cerdo?

19. EL PATO.

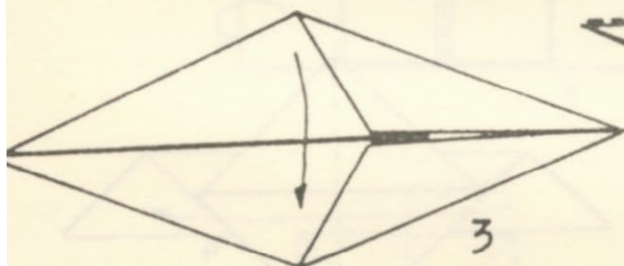
SE LA PALOMA



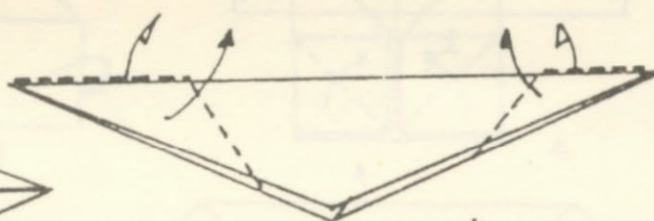
1



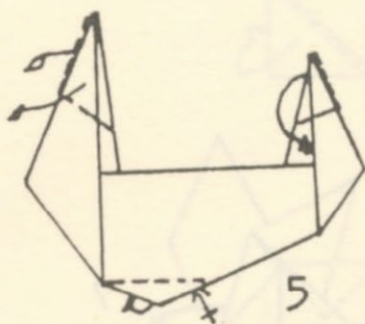
2



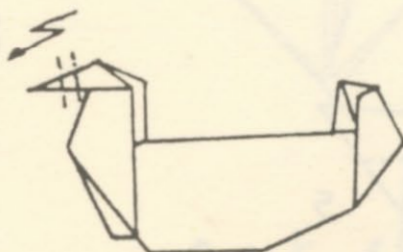
3



4



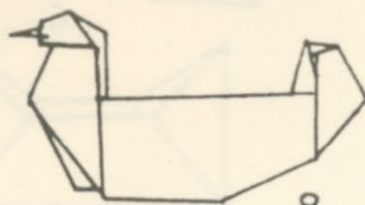
5



6



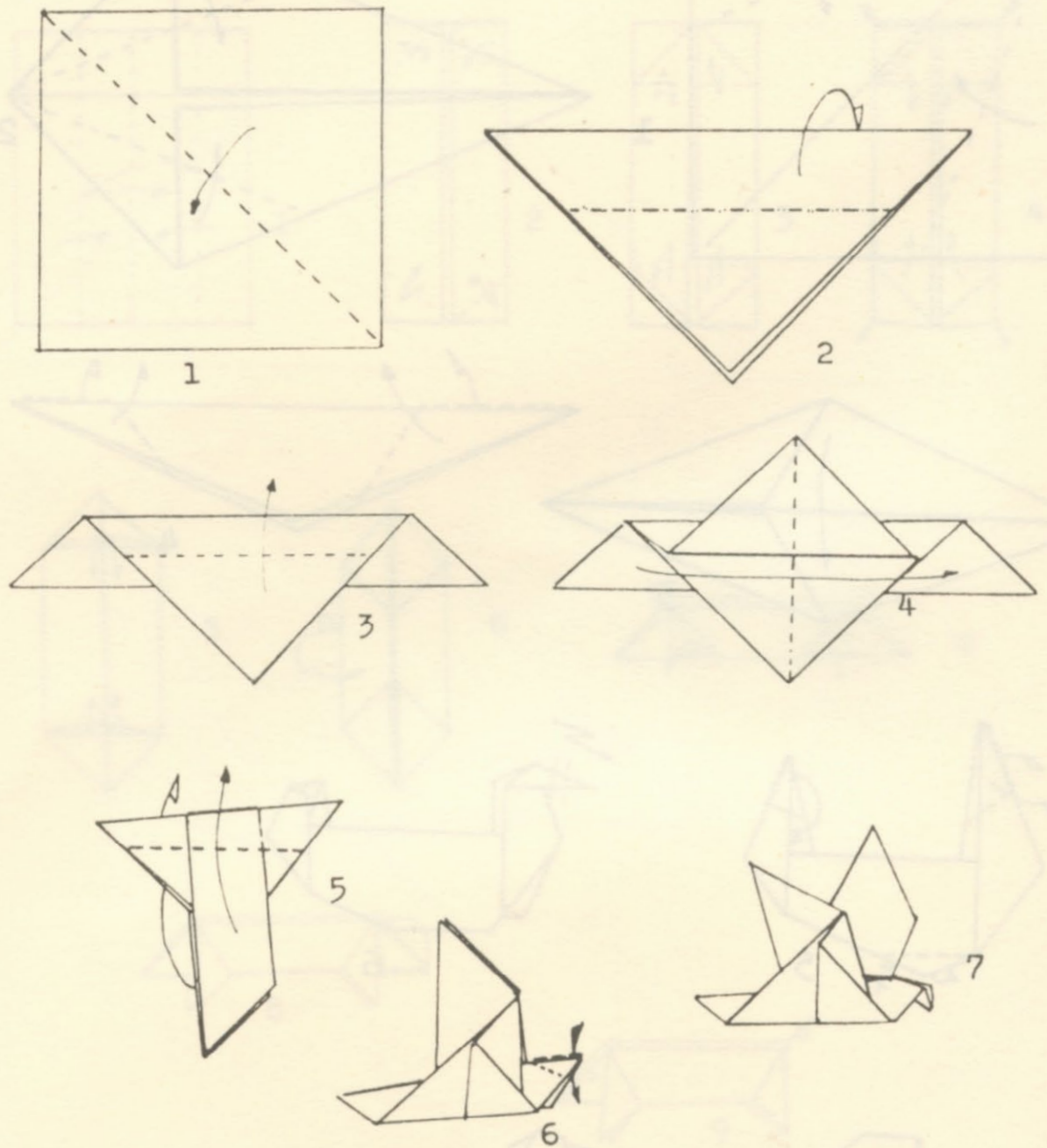
7



8

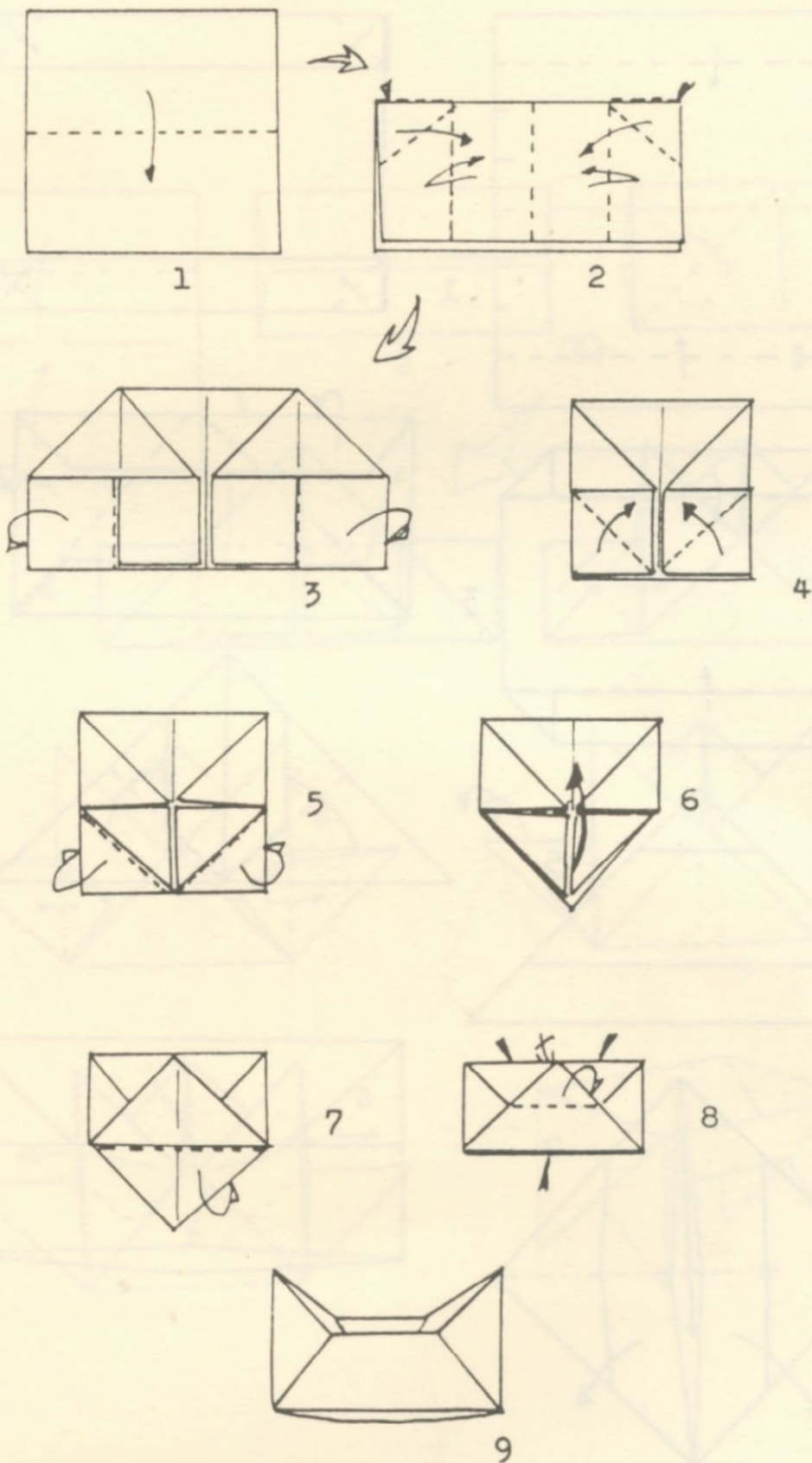
- ¿A qué familia de animales pertenece?
- ¿Cómo viven?
- Di otras clases de animales parecidos a este.

20. LA PALOMA.



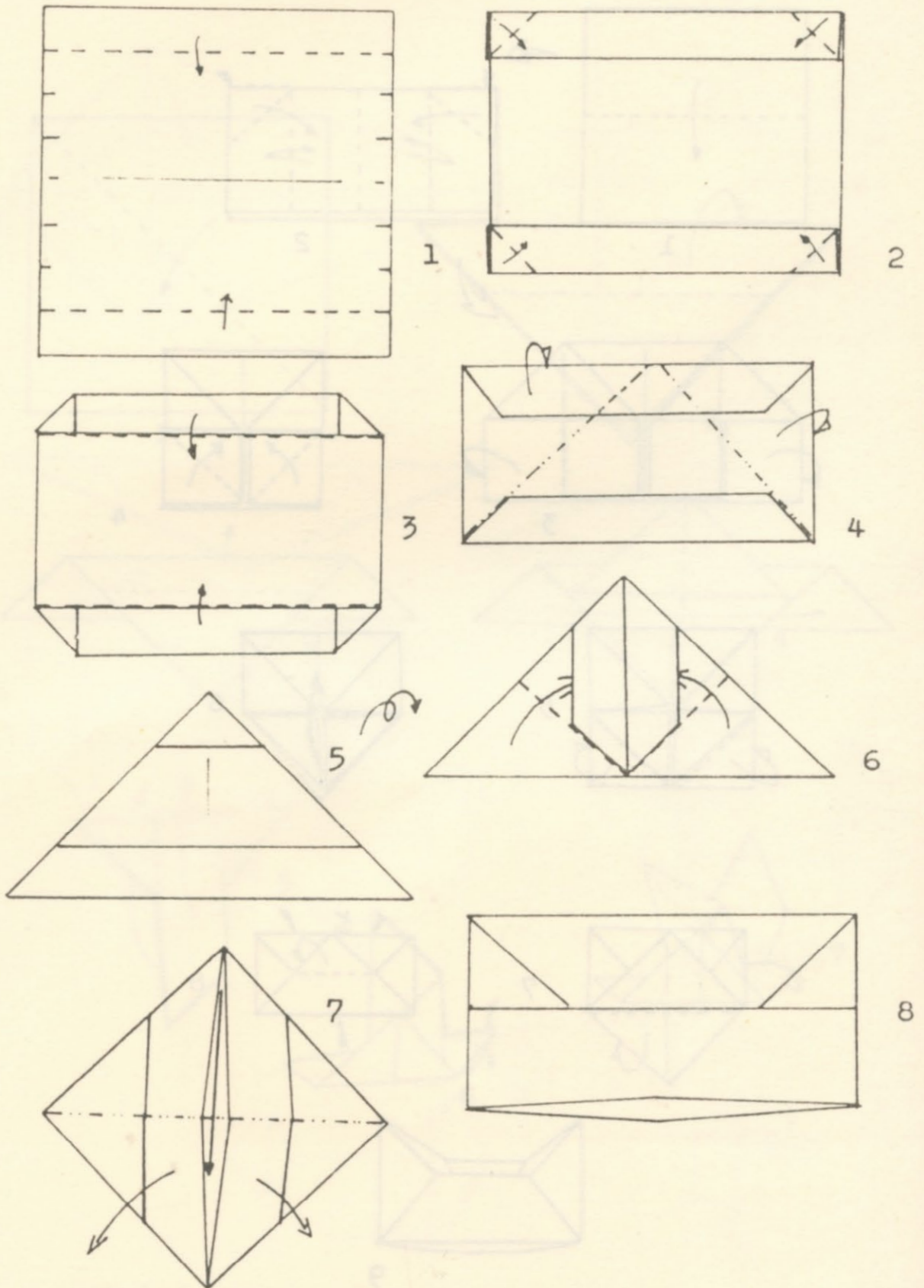
- ¿Cómo se llama el sonido de la paloma?
- ¿Cómo se llaman sus crías?
- ¿Qué conoces de las aves?

21. EL BONETE.



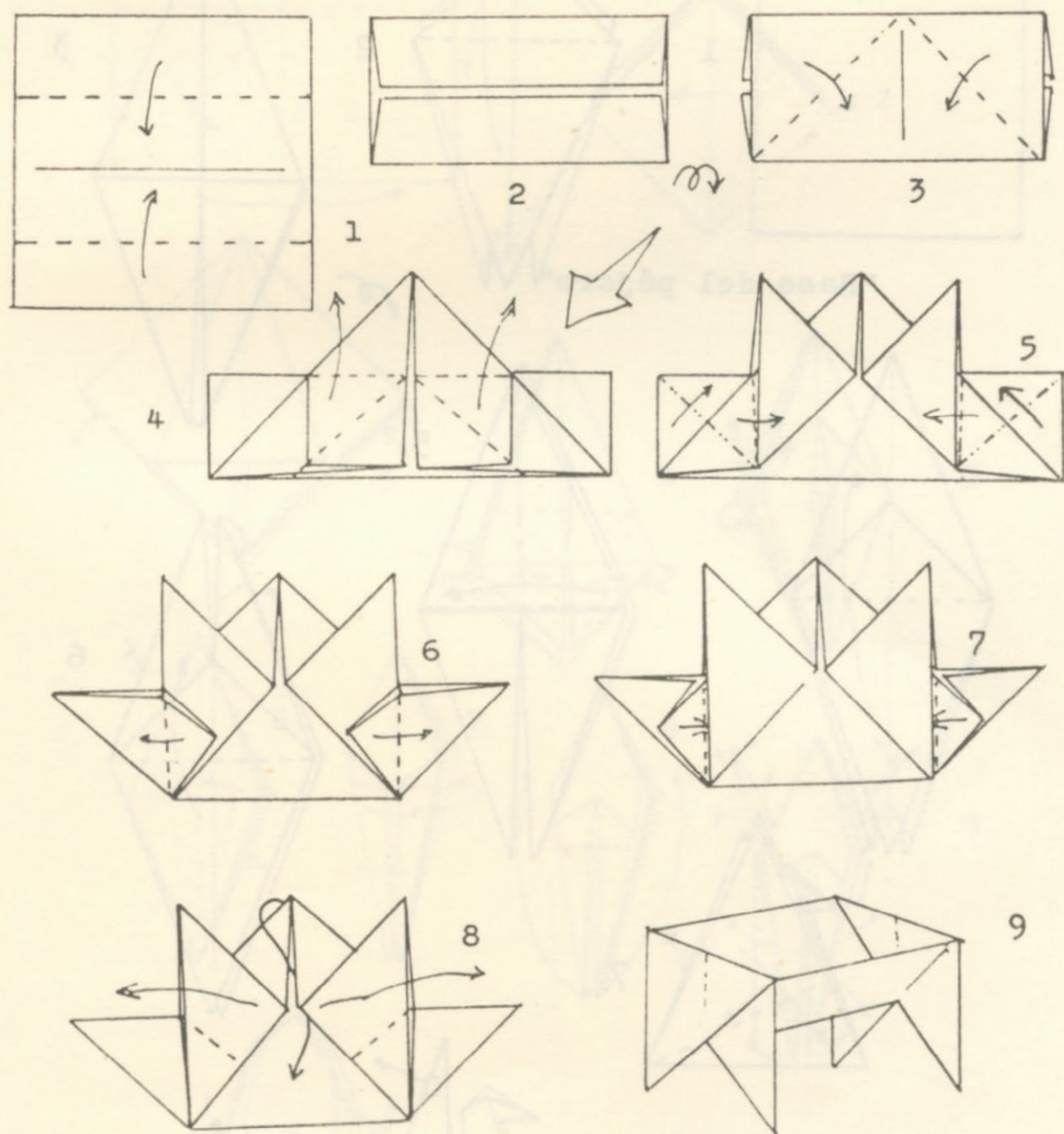
- ¿Qué es un bonete?
- ¿Quién los lleva o llevaba?
- Nombra algún tipo de sombrero que conozcas.

22. EL GORRO DEL IMPRESOR.



- ¿Quién es el impresor?
- ¿Qué hace?
- Visita alguna imprenta y comenta lo que veas.

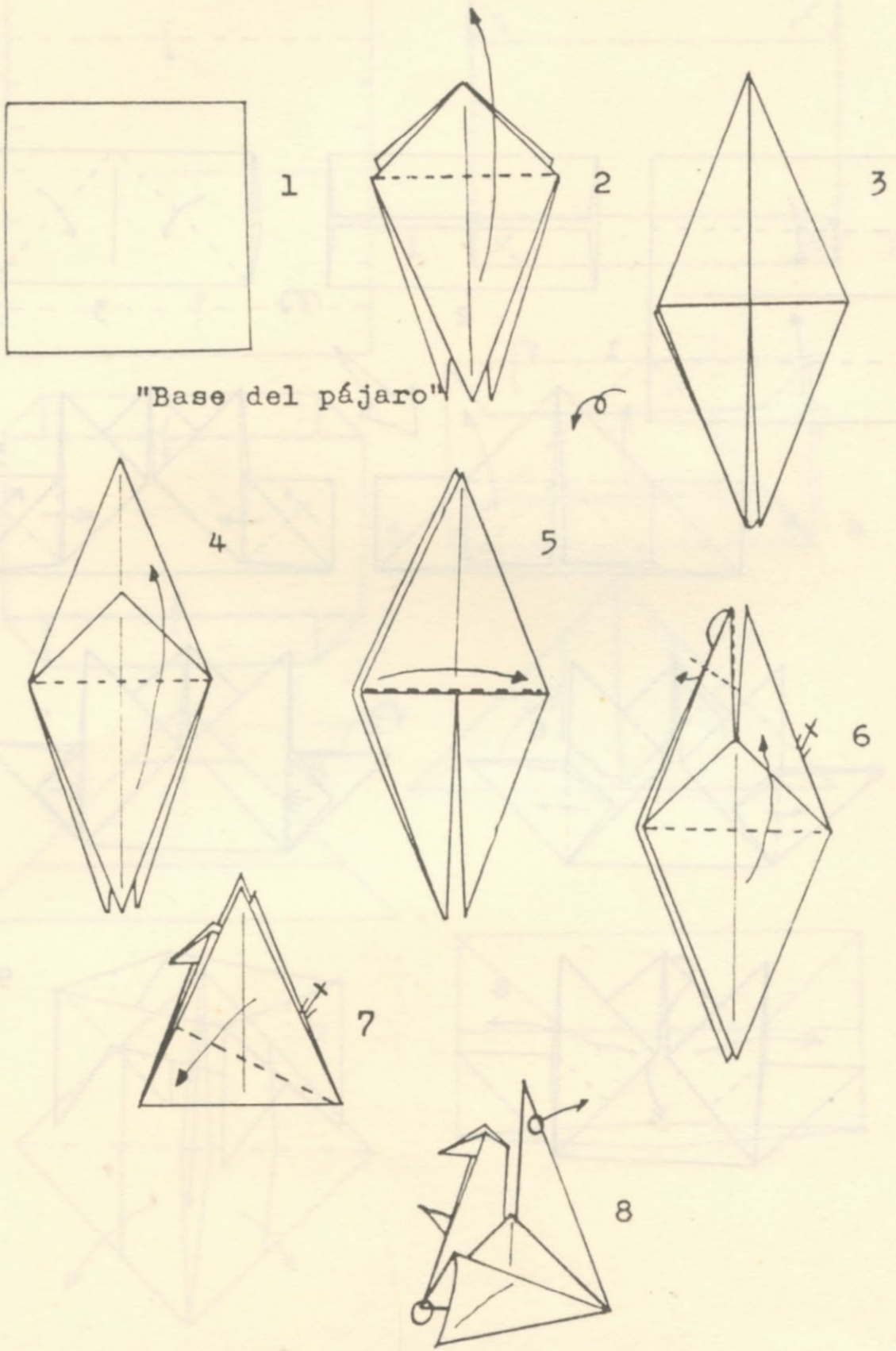
23. LA ARTESA.



— Busca en el diccionario qué es una artesa.

— ¿Para qué sirve?

24. LA PAJARITA QUE MUEVE LAS ALAS. TERA AL ES

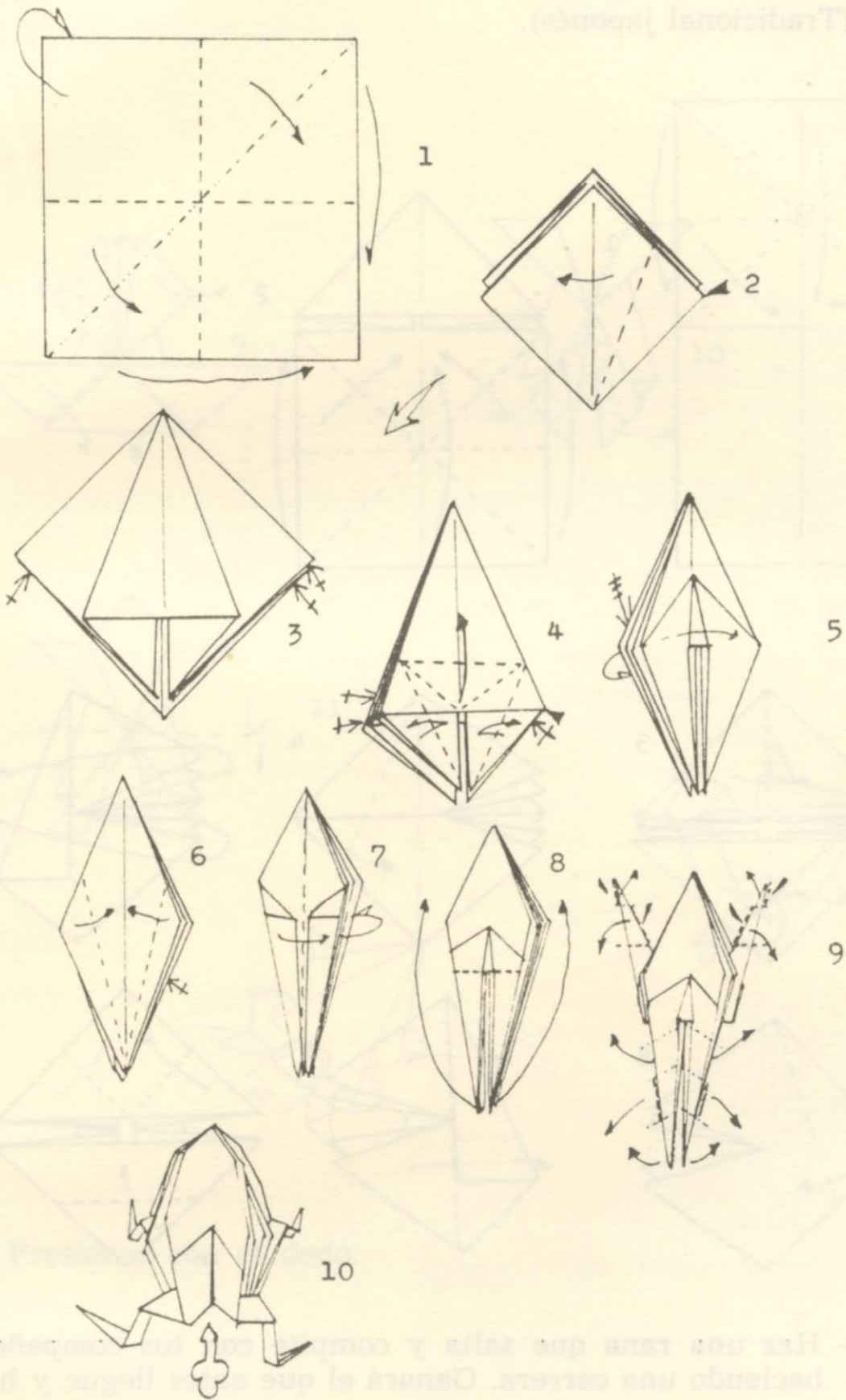


"Base del pájaro"

— Haz una pajarita y diviértete a tus amigos con ella.

25. LA RANA VERDE.

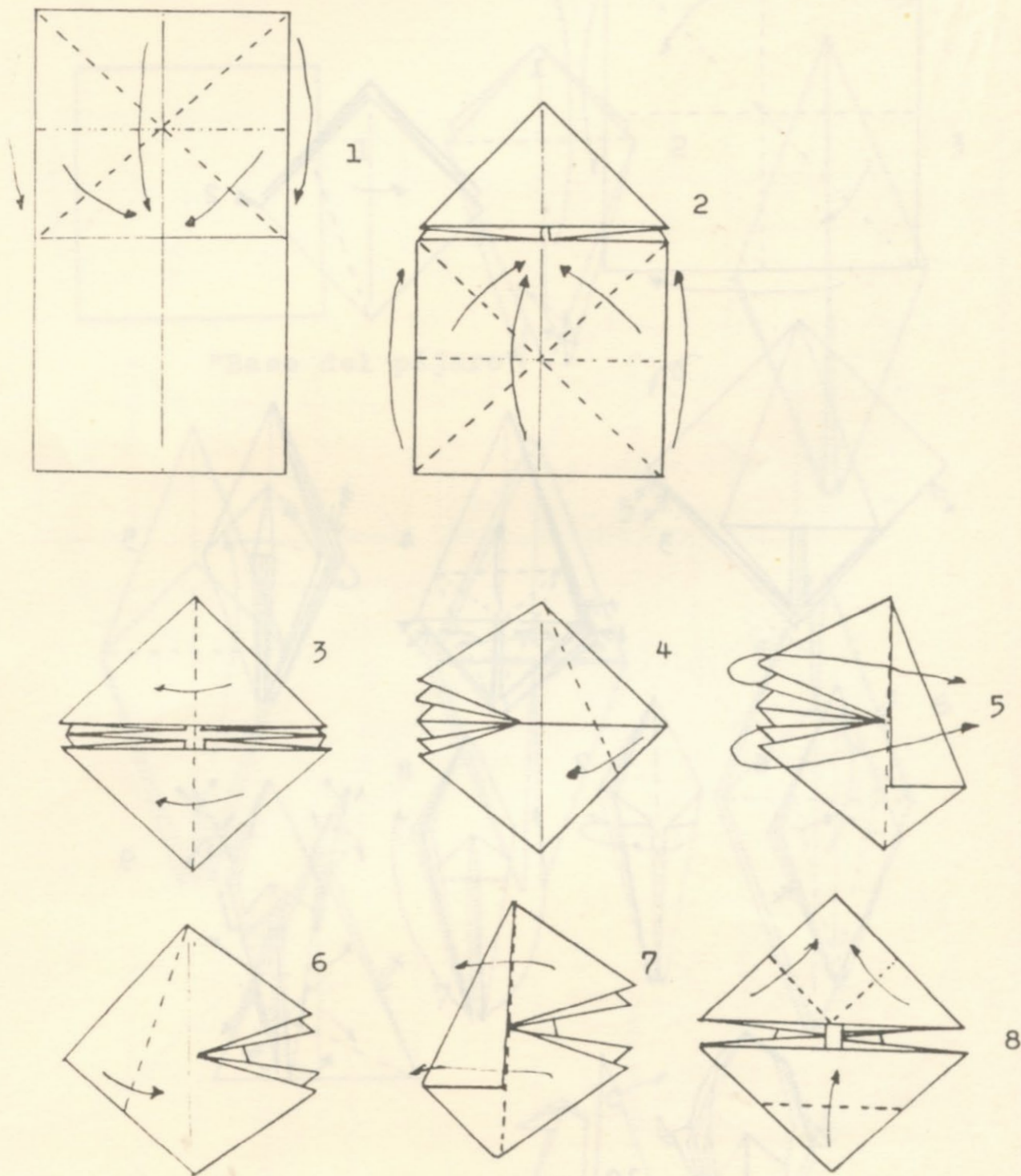
25. LA RANA QUE SALTA
(Tradicional japonés)



- ¿Cómo viven las ranas? ¿Cómo respiran?
- ¿Has visto una rana alguna vez?
- ¿Sabes cómo se reproducen?

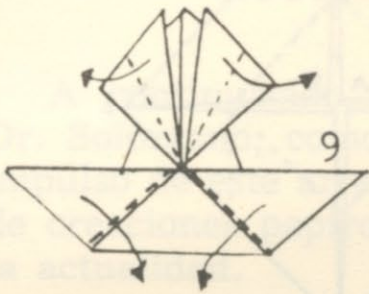
26. LA RANA QUE SALTA.

(Tradicional japonés).

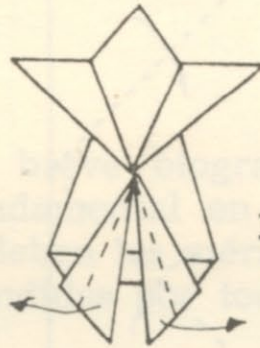


- Haz una rana que salta y compite con tus compañeros haciendo una carrera. Ganará el que antes llegue y haya dado menos saltos.
- Pon obstáculos en la carrera, como bolígrafos, libros, etcétera. Es muy divertido.

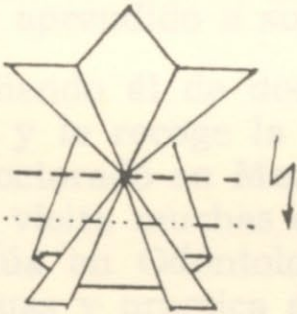
Por D. Miguel de Unamuno



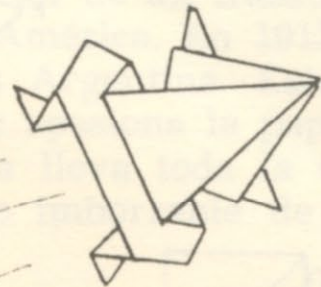
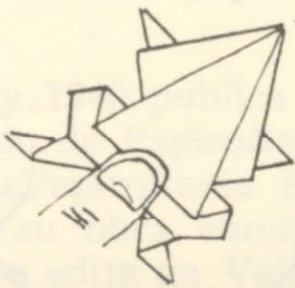
9



10



11

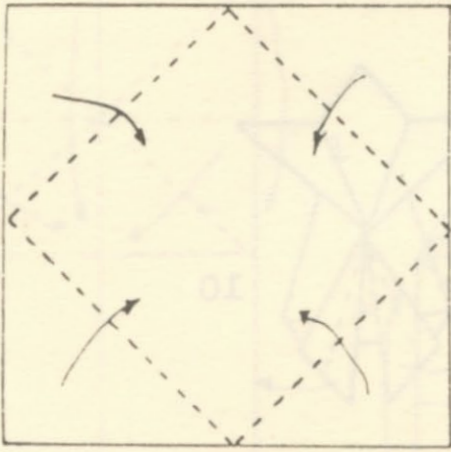


12

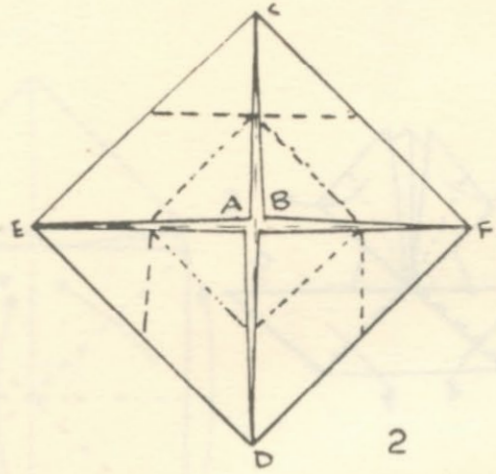
Presionar con el dedo.

27. LAS PAJARITAS DE «DON FULGENCIO».

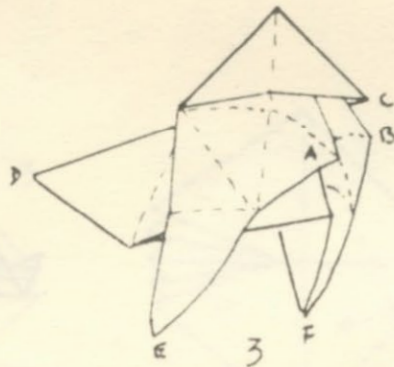
Por D. Miguel de Unamuno



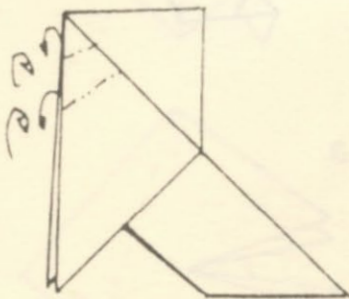
1



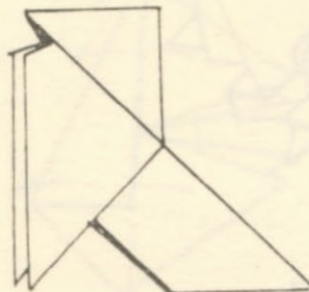
2



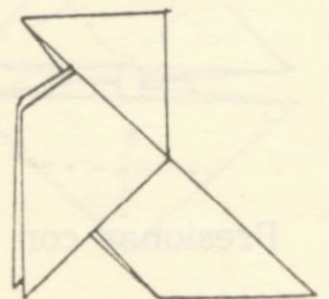
3



Andrógino



Hembra



Macho

— Intenta hacer estas pajaritas. El proceso es diferente al que ya hiciste antes. No te desanimes si no te sale a la primera. Vuelve a intentarlo.

A continuación incluiré una breve biografía del insigne Dr. Solórzano, como persona fundamental en el desarrollo e impulso de este arte y al que se deben los méritos de infinidad de creaciones papiroflécticas difundidas por todo el mundo en la actualidad.

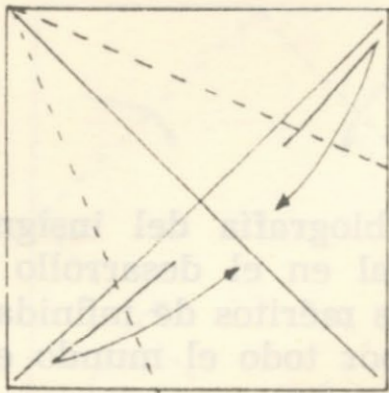
Vicente Solórzano Sagredo nació en Burgos el 24 de julio de 1883, y murió en Buenos Aires el 9 de marzo de 1970. Sus padres le enseñaron a plegar figuras de papel, que ellos habían aprendido a su vez en el seno de la familia y la escuela.

Siendo él de doce años —e hijo único—, mueren sus padres y le recoge la familia. Estudia Medicina en Valladolid, y es doctorado en Madrid en 1908. Como doctor de un trasatlántico, visita muchas ciudades de Europa y América. En 1912 se gradúa en Odontología y se establece en Argentina. Estudia lenguas y practica el violín y el piano. Le apasiona la papiroflexia. (neologismo inventado por él) y la lleva toda la vida en su corazón, unida siempre al recuerdo imborrable de sus padres.

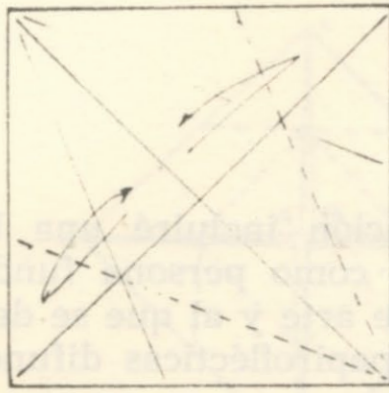
Entre 1938 y 1940 publica sus 3 tomos de «Papirolas». En 1944 su «Tratado de Papiroflexia Superior». En 1947 sus doce volúmenes de «Papiroflexia Elemental» o «Papirolas Escolares». En 1962 su obra cumbre en dos tomos «Papiroflexia Zoomórfica» que edita en Valladolid.

Seguidamente presento uno de sus modelos, tomado de ésta última obra, como fiel exponente de sus creaciones y que, a la vez, invito a realizar siguiendo las explicaciones señaladas.

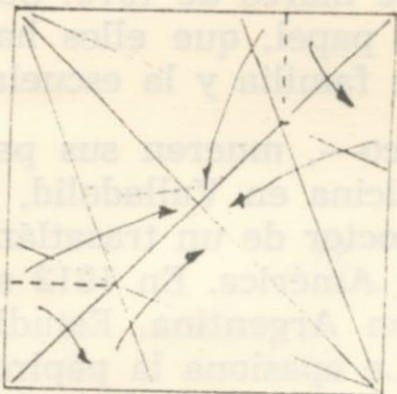
28. EL PAPAGAYO.



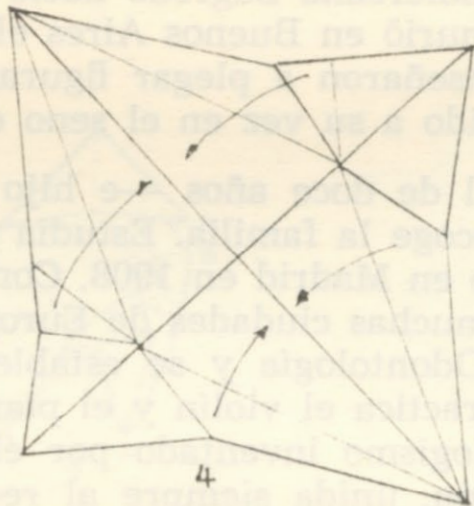
1



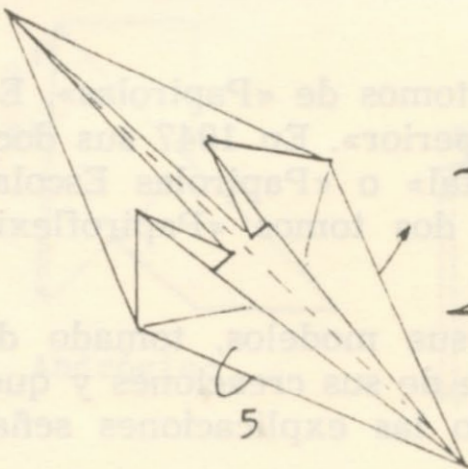
2



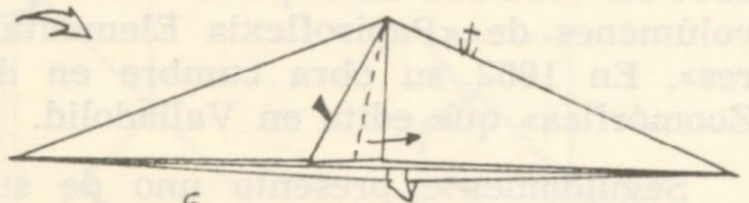
3



4

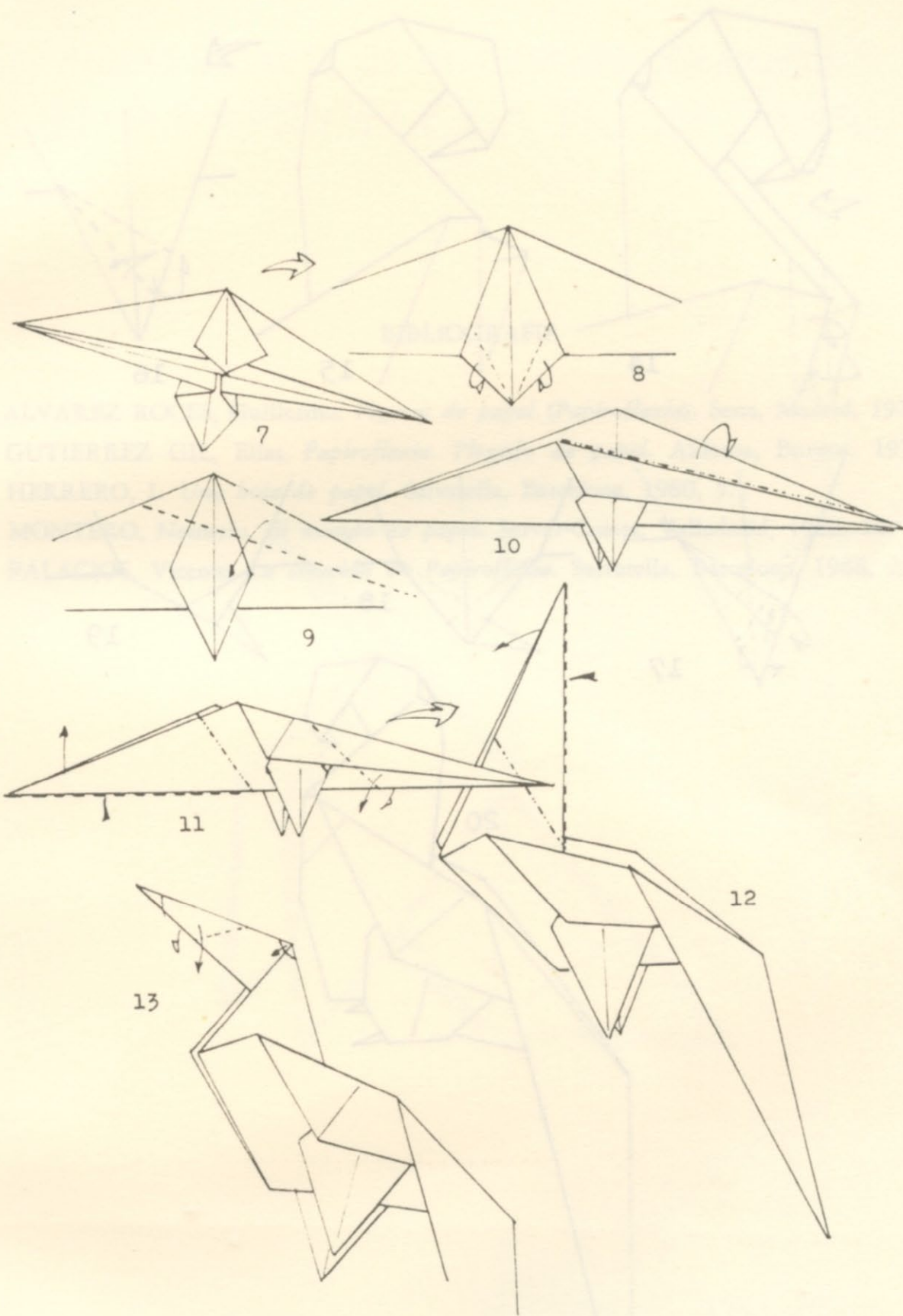


5

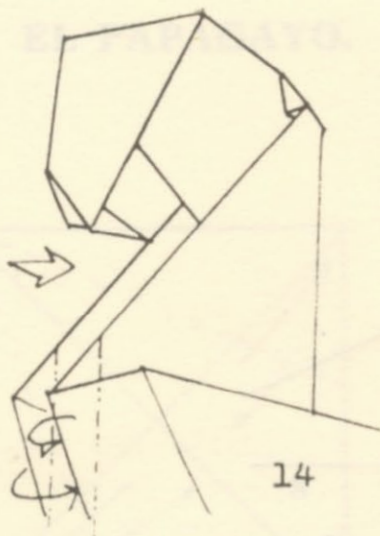


6

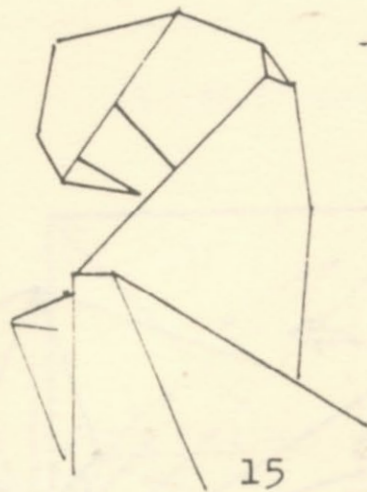
— Este modelo quizá te resulte algo complicado, pero podrás conseguirlo si perseveras. Si lo haces en papel charol rojo te resultará un bonito papagayo.



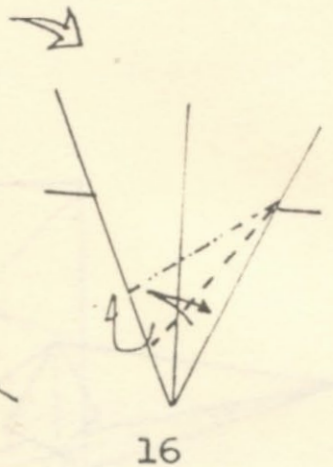
Por el Dr. V. Solórzano



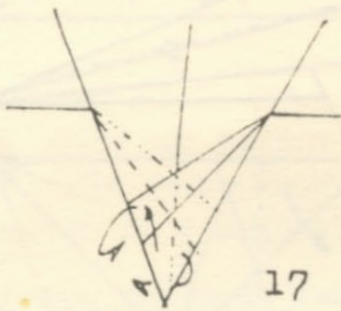
14



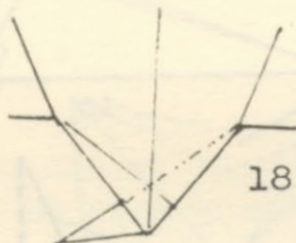
15



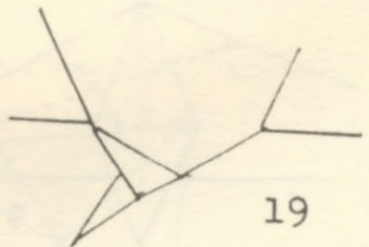
16



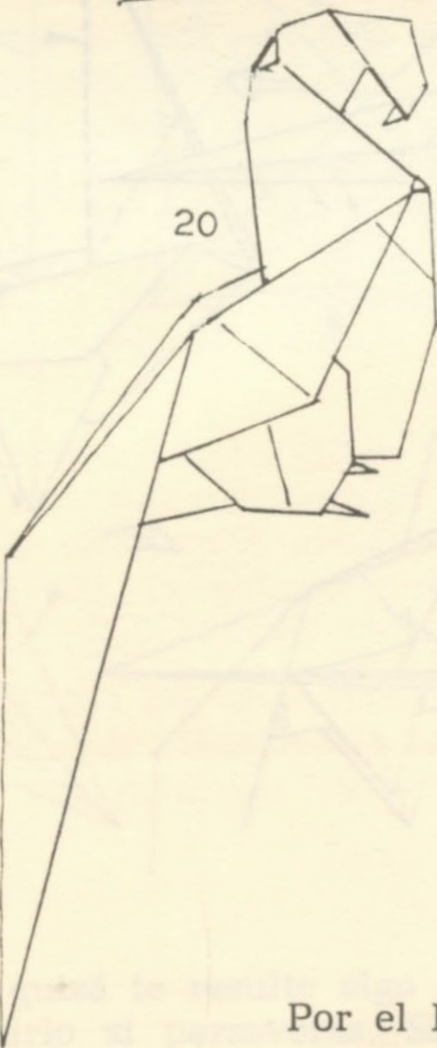
17



18



19



20

Por el Dr. V. Solórzano

TEMAS DIDÁCTICOS DE CULTURA TRADICIONAL
N.º 8: PAPIROFLEXIA TRADICIONAL

BIBLIOGRAFIA

- ALVAREZ ROCES, Guillermo. *Figuras de papel. (Papiroflexia)*. Sena, Madrid, 1971.
- GUTIERREZ GIL, Elías. *Papiroflexia. Plegado de papel*. Aldecoa, Burgos, 1971.
- HERRERO, L. *Una hoja de papel*. Salvatella, Barcelona, 1980, 5.ª.
- MONTERO, Nemesio. *El mundo de papel*. Server-Cuesta, Valladolid, 1980, 10.ª.
- PALACIOS, Vicente. *La creación en Papiroflexia*. Salvatella, Barcelona, 1986, 2.ª.

Temas Didácticos de Cultura Tradicional

PAPIROFLEXIA TRADICIONAL

Luis Carro Sancristobal

Centro Etnográfico de Documentación

Diputación de Valladolid

n.º

8



Fundación Joaquín Díaz • 2024

Publicaciones Digitales

funjdiaz.net