



DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN A TRAVÉS DE LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO
DRAMÁTICO, una experiencia artística en la escuela Domingo Savio en Candelaria Valle.

LAURA VANESSA CAICEDO
CODIGO: 1138827

JOSÉ GABRIEL URIBE
LICENCIADO EN ARTE DRAMÁTICO Y ESPECIALIZADO EN DESARROLLO
COMUNITARIO EN LA ESCUELA DE TRABAJO SOCIAL Y DESARROLLO
HUMANO.

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE ARTES ESCÉNICAS
LICENCIATURA EN ARTE DRAMÁTICO
CALI, AGOSTO 2018

*Este proyecto lo dedico a mis grandes maestros, mis compañeros de curso. Cada uno de ellos me
ayudo a entender la importancia del otro dentro y fuera de escena.
A quien dedico su tiempo para este grupo para su excelente formación, Alejandro González Puche.
A mis padres que siempre han creído en todo lo que emprendo.
A mi compañero de vida y pareja, que me alentó siempre a seguir y culminar este proceso.
A la facultad de artes, a la universidad del valle por abrir sus puertas a quienes amamos el arte.*

Laura Vanessa Caicedo.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. EL JUEGO.....	5
1.1.EL JUEGO DESDE PIAGET Y TEORÍAS SIMILARES	7
1.2.LA TEORÍA DE JUEGO DE HUIZINGA	14
2. EL JUEGO Y LA PEDAGOGÍA	23
2.1.DEFINICIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO	30
2.2. DIFERENCIA ENTRE JUEGO DRAMÁTICO Y TEATRO	34
2.3.LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO DRAMÁTICO.....	40
2.4.LA PERTINENCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LA ESCUELA.	45
2.5.IMPORTANCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO	50
3. EL PROCESO DE CLASE EN LA ESCUELA DOMINGO SAVIO	56
3.1.LOS ESTUDIANTES DE CANDELARIA, SU CONTEXTO	57
3.2.DIAGNÓSTICO PREVIO A LAS CLASES.	73
3.3.APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LAS CLASES	79
3.4.OBJETIVOS DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL TALLER DE DRAMATIZACIÓN	95
3.5.RESULTADOS	96
CONCLUSIÓN	102
BIBLIOGRAFÍA	106

INTRODUCCIÓN

En la sistematización del proceso y los resultados del taller de dramatización realizado en la escuela Domingo Savio en Candelaria, se analizará como el juego puede ser utilizado en la educación y como se convierte en una herramienta para enseñar arte en los más pequeños, desde la teoría de Motos, Cañas Torregrosa, entre otros. A partir de ésta sistematización se trata de analizar el juego desde la perspectiva de diferentes autores, Piaget, Huizinga, Vygotski, a través de ellos se analizará el rol del juego en la niñez a la vez que se definirá el concepto de juego.

El taller en la escuela Domingo Savio se desarrolló alrededor de dificultades debido a las condiciones de vida de los estudiantes, ya que algunos niños de la escuela pertenecen a la invasión de la loma de Candelaria. Dificultades como, deserción escolar, falta de útiles y carencia de uniformes, sin embargo, directivas de la escuela se interesaron por la realización del taller como una materia electiva. Antes de dicho taller se realizó un diagnóstico, el cual evidenció que los niños necesitaban un espacio en el que se les permitiera desinhibirse, expresarse y trabajar en equipo con los compañeros de curso. Se utilizó el juego dramático para desarrollar la expresión lingüística, plástica y rítmica del estudiante. En principio el taller sería de media hora por semana para cada curso de

transición, curso que finalizó con una hora y media semanal por salón debido a los resultados obtenidos en el proceso.

El curso realizado en el municipio de Candelaria, donde se llevó a cabo el taller con el objetivo de promover el interés por el arte y demostrar a las docentes que por medio del juego dramático los chicos mejorarían tanto cognitivamente como disciplinariamente, constó de clases tres veces por semana de una hora y media a tres cursos de preescolar, en los que había aproximadamente entre veinticinco y treinta niños por salón. Se hizo una introducción con cada curso hacía el juego dramático, juegos rompe hielo, rondas, ritmos, trabajo en equipo, estiramiento, yoga, acrobacia y por último las improvisaciones. El objetivo era que aquellas improvisaciones conformaran la muestra de la clausura, pero finalmente se concluyó en una presentación de *Blanca nieves y los siete enanitos* en la que participaron estudiantes de los diferentes grupos.

Este documento inicia con la teoría de Piaget¹, la intervención del juego en los inicios de la vida del niño, la relación de este con el símbolo y el paso por cada uno de sus estadios del desarrollo cognitivo. Jean Piaget hace un recorrido por la vida del niño y analiza que herramientas utiliza para su desarrollo, y a su vez se sirve de conceptos psicológicos para dividir al individuo que acaba de nacer en estadios. El rol que desempeña el juego en cada

¹ fue un reconocido psicólogo, epistemólogo y biólogo de nacionalidad suiza. Él es el creador de la conocida epistemología genética y también hizo muchos aportes importantes a la misma. También logró reconocimiento por sus estudios sobre la infancia, la inteligencia y por su teoría del desarrollo cognitivo [. . .]

una de las etapas lleva a la reflexión del uso del mismo desde la edad temprana, y la función que ejerce para la comprensión del nuevo mundo.

«Las influencias del ambiente adquieren una importancia cada vez mayor a partir del nacimiento, tanto desde el punto de vista orgánico como del mental. La psicología del niño no puede, pues, limitarse a recurrir a factores de maduración biológica, ya que los factores que han de considerarse dependen tanto del ejercicio o de la experiencia adquirida como de la vida social en general.»²

El estudio del juego como factor del desarrollo en la sociedad del hombre pertenece a Huizinga³, autor que ha planteado el juego desde un punto de vista antropológico y cultural y cómo se ha establecido las relaciones humanas a través del mismo. Este autor nos pone de manifiesto que el juego es un elemento no solo de desarrollo cognitivo, sino que también es la génesis de la cultura; que provoca una remisión hacia los principios de la humanidad para considerar la actividad lúdica como un elemento de desarrollo de las actividades que hoy conocemos como deporte y trabajo. Después de ver el rol del juego desde la teoría de estos dos autores, se definirá cuál es su papel dentro del aprendizaje, la educación formal y convencional, luego se dará paso a la reflexión del juego dramático en el uso de la

² PIAGET, Jean, INHELDER Bärbel, *La psicología del niño*, Madrid, Ediciones Morata S.L., 2007, p.12

³ (Groninga, 1872 - De Steeg, 1945) Historiador holandés. Representa una corriente historiográfica interesada en la historia de la civilización. Inicialmente se había dedicado a los estudios literarios y filológicos, en Groninga primero y en Leipzig después. Profesor de historia en el instituto de Haarlem entre 1897 y 1905, en 1903 llegó a serlo, con carácter libre, de historia de la civilización y de la literatura de Indonesia en la universidad de Ámsterdam [. . .]

expresión, a través de diferentes autores que se ubican en la edad de la primera infancia, analizado por medio de las prácticas realizadas en la escuela Domingo Savio.

Esta monografía se realizó con el objetivo de registrar el proceso en la escuela Domingo Savio de Candelaria donde se realizó un taller en el cual ellos pudieran desarrollar valores y competencias. Los objetivos específicos del taller fueron generar espacios de desinhibición corporal en que el niño cree, y se reconozca desde su interioridad la esencia de su personalidad, a través de juegos dramáticos. Lograr el trabajo individual y grupal donde protagonicen las creaciones a partir de la imaginación según la capacidad de cada uno. Propiciar el reconocimiento corporal. Fortalecer valores de respeto, tolerancia, trabajo en equipo y disciplina.

1. EL JUEGO.

El concepto juego abarca diferentes aspectos del ser humano, y en cada una de las etapas él cambia su rol, a medida que este cambia de necesidades especialmente en los primeros años de vida, por ese motivo se ha de consultar diferentes puntos de vista para llegar a desentrañar el concepto desde la parte psicológica, social y cultural. Autores que ayudarán a entender el universo el concepto encierra y lo que aporta para el desarrollo integral del ser humano, primordialmente en el infantil, antes de hablar del juego como agente educador. Cuando se trata de juego, diferentes teorías coinciden en que es una actividad que ha existido siempre, con el objetivo de dispersar la tensión del trabajo y de prepararse para la vida.

Un significado general del juego puede ser: “hacer una persona cosas con la finalidad de divertirse o entretenerse” ⁴ la finalidad de la que nos habla el diccionario Larousse es el objetivo de todo juego de niños, ninguno emprende un juego pensando que hará un largo camino de aprendizaje sino por el puro hecho de la diversión. A esta definición podría agregársele que es un conjunto de reglas que han sido organizadas para su codificación, que al final lleva a la diversión y que gracias a esto se mantiene de generación en generación, aunque varíen según país o región.

⁴ “significado jugar” *Diccionario Larousse*, 2017 Ediciones Larousse, S.A. de C.V, blog (23/08/17) en <https://www.larousse.mx/resultados/>

El juego, es la primera herramienta de comunicación del ser humano. El niño que acaba de nacer juega todo el tiempo, con el fin de encontrar, entender y establecer una relación con su nuevo universo, lo que no le resulta fácil y por eso lo intenta una y otra vez hasta llegar a la etapa de la lalación o laleo⁵, en la que ya puede hacerse entender por medio de la repetición de sílabas. El primer juego que realiza es con el entorno familiar, principalmente con la madre, el cual consiste en establecer una comunicación codificada con ella para que así pueda suplir sus necesidades, de ahí que el juego se convierta en sinónimo de confianza.

El juego como medio de desarrollo en el niño consta de unas características descritas por Piaget, quien investigó la psicología infantil y convirtió el juego en un elemento relevante para el comportamiento del niño. A partir de esta teoría se observan unos patrones que suceden en cada etapa de la niñez, estos han servido de apoyo para analizar, comparar y estudiar el papel del juego desde este autor.

⁵ Esta se inicia con emisiones continuas y con sonidos guturales. El bebé repite en forma continua los motivos que a veces lo entretienen dos o tres días hasta que incluye otro nuevo que lo intercala con el anterior, lo sustituye o lo combina con el o se pierde. Así es como paulatinamente se van generando nuevos y nuevos sonidos. Hacia los dos meses el niño es capaz de responder a las incitaciones de la madre en un proceso de aprendizaje que corrientemente se denomina imitación. El juego vocal se produce especialmente en los momentos de tranquilidad fisiológica, es decir cuando no hay estímulos externos tan intensos como para captar su atención, y cuando sus necesidades están satisfechas.

1.1. EL JUEGO DESDE PIAGET Y TEORIAS SIMILARES.

Para Pérez Ordoñez el niño sin el juego no llegaría a su adultez como un ser capacitado para su relación con los demás, él lo define así «El juego en el niño es lo que le permite llegar a su adultez de una forma experta, capaz, eficiente y valido plenamente»⁶. A partir de esta cita se analizará el proceso del juego en la vida del niño.

«El juego constituye el principal aporte al niño en su proceso constante de ingresar al mundo»⁷ el juego es una herramienta de desarrollo y comunicación, una serie de códigos que el niño en sus primeras etapas maneja, cambia y acomoda a su antojo, a lo que se le denomina etapa primitiva del juego. Son deformaciones de lo que ha visto a su alrededor, una seña, una palabra, un grito. Esto se prolonga más o menos hasta los tres años de edad, lo que denomina Piaget como periodo sensorio-motor donde el juego es una asimilación⁸. Luego de esta etapa el niño crea sus propios juegos, como resultado de las nuevas experiencias vividas completando así la operación de la asimilación. Así el juego se

⁶ PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel, *Reflexiones sobre el niño y el juego*, Bucaramanga, FUNPROCEP, 1991, p.5

⁷ PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel, *ob. Cit*, Bucaramanga, FUNPROCEP, 1991, P.6

⁸ La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual. La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas, esquemas que no son otra cosa sino el almacén de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad. De manera global se puede decir que la asimilación es el hecho de que el organismo adopte las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto. La forma más sencilla de entender el concepto de asimilación es verlo como el proceso mediante el cual nueva información se amolda a esquemas preexistentes.

convierte en una herramienta de imaginación, es el compañero fiel del niño en la siguiente etapa de desarrollo. Es precisamente el juego quien le ayuda a entender las diferentes situaciones con las que se encuentra a diario y para tal entendimiento necesita recrearlas a su manera. Lo que Pérez Ordoñez argumenta a continuación es lo que podría llamarse la acomodación⁹ según Piaget, esta es la capacidad de tomar los objetos que ha observado en el exterior y apropiarlos haciendo cambios en su esquema.

« [. . .] los juegos se diversifican. Busca la novedad por novedad. Aparecen las reacciones circulares terciarias. Por ejemplo, habiendo descubierto que una cuchara puede tener un equilibrio inestable sobre su dedo extendido, la somete a pequeños desplazamientos sucesivos para ver en qué momento cae. Realiza juegos con combinaciones motrices: se toca el pelo y mete la mano en el agua del baño como una verdadera experimentación activa, “para ver”.

Sexto estadio: aparecen los juegos de comparación, “como si”. Toma un trozo de tela y se recuesta sobre esa almohada, cierra los ojos para hacer que duerme.»¹⁰

Se concluye entonces que el juego es también representación. Si en un principio era comunicación, ahora se observa que el infante ha convertido la palabra en acción, utiliza el juego del “como si” para apropiarse de las acciones que observa en su entorno. El juego

⁹ La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hace necesaria también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación. En resumen, acomodación se refiere al proceso de modificar esquemas para acomodarse a nueva información.

¹⁰ . PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel, *ob. Cit*, Bucaramanga, FUNPROCEP, 1991, p.7

está presente en todas las etapas de desarrollo por lo tanto deja de ser un simple divertimento como se ha señalado en la primera definición, para convertirse en un medio de conocimiento. Realiza funciones en el que adopta un mundo para sí donde, por decirlo de algún modo, ensaya lo que podría ser en el mundo real o realiza lo que desearía en el mundo real, vinculando la realidad interna con la externa.

Esta interpretación de juego confirma el término asimilación y acomodación. La comunicación y lo que el juego comprende para los esquemas de inteligencia, añade un detalle más, la liberación, es uno de los elementos a tener en cuenta a lo largo de este trabajo porque esta palabra adquiere una acepción diferente en el caso de las clases de teatro. Pues hay que mantener un punto medio entre la liberación y la regla. «El juego es una constante oposición entre la broma y lo serio, pero yo añadiría que en esta ambigüedad se esconde otra característica: la del poder»¹¹. La contradicción del juego está ubicada en la delgada línea que hay entre acatar las reglas y romperlas, aquellas operan como una ley dentro del universo lúdico, este es el factor serio, sin embargo, el jugador sigue estando en una actividad en la que todo es válido, lo que la transforma en el juego que es. Cuando Pérez Ordoñez se refiere al poder que esconde el juego, habla de la capacidad que tiene este para lograr imitar la vida real, la capacidad para transformar todo aquello que pasa por el proceso del juego. Uno de ellos podría ser las palabras utilizadas por el mismo autor, «el juego es en el niño, lo que es la creatividad en el adulto, puede que nadie crea en su

¹¹ PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel, *ob. Cit*, Bucaramanga, FUNPROCEP, 1991, p.12

momento en un nuevo proyecto realizado en un entorno laboral pero tal entrega que tiene en él es la entrega que tiene el niño en el momento del juego»¹². De ahí que el adulto debe continuar jugando, de acuerdo a su capacidad, de una manera más compleja que es necesaria para la estimulación de otras áreas del cerebro que no se tienen en cuenta en la vida diaria. Opera el juego como una continuación del aprendizaje y como un despertar de los sentidos.

«En el juego de los niños vuelven a revivirse las formas primitivas del ser humano. De esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias, adquiridas por herencia, pero no adaptadas ya a la cultura del presente [. . .] »¹³. Las palabras de Pérez Ordoñez conducen a pensar que el hombre lleva en su interior instintos de competitividad y supervivencia, por lo que usa las capacidades corporales y mentales al máximo en el momento del juego.

Factor importante para que el hombre controle sus capacidades primitivas en el juego son las reglas. El juego está provisto de reglas sin que ellas sean planteadas antes de realizarlo, están implícitas, pues el jugador es consciente de que todo juego consta de unas normas e intuitivamente son acatadas. Para Vygotski el juego construye una parte del conocimiento de los niños, el juego no es puramente placer, es un medio para ganar inteligencia. Es por eso que afirma que la regla es lo que compone el juego y al mismo tiempo hace que este sea una paradoja. Si bien el juego provoca desinhibición y diversión la regla hace que el deseo

¹² PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel, *ob. Cit*, Bucaramanga, FUNPROCEP, 1991, p.12

¹³ PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel, *ob. Cit*, Bucaramanga, FUNPROCEP, 1991, p.15

por hacer como le plazca sea refrenado constantemente. La regla nace de lo que se imagina el niño sobre situaciones reales y objetos reales, «es muy fácil, por ejemplo, encontrar a un niño jugando a ser niño mientras que la madre emplea el papel de madre, es decir, jugando a lo que cada uno es en realidad.»¹⁴. El niño actúa como cree que actúa en la vida real de manera consciente ya que no entiende el proceso en la vida real implícito, se origina otra premisa, el juego es también fantasía, donde existe la posibilidad de crear nuevos personajes o nuevas situaciones, como lo cuenta Rodari¹⁵ en sus épocas de profesor «A los niños les contaba, un poco por diversión y un poco por jugar, historias que no tenían nada que ver ni con la realidad ni con el sentido común»¹⁶. Fantasía y juego parecen siempre ir de la mano, pues cuando el niño no comprende su realidad la hace juego para fantasear, y cuando el adulto es consciente de la misma la hace fantasía por jugar. Los dos conceptos se alimentan entre sí, en palabras de Piaget a una serie de hechos realizados por el niño, se le denomina símbolo jugado, el símbolo¹⁷ es la imagen que construye el niño a partir de una

¹⁴ VYGOTSKI, Lev, *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Crítica S. L. 2009, p. 145

¹⁵ Gianni Rodari nació en Omegna, Italia, en 1920. [...] Cuando terminó la Segunda Guerra Mundial, finalizó sus estudios de Magisterio y comenzó a trabajar como periodista en el diario *Cinque Punte*. Sus primeros textos literarios aparecieron en publicaciones como *L'Ordine Nuovo* firmando con el pseudónimo Francesco Aricocchi. Pasó por varias publicaciones hasta que finalmente se incorporó y dirigió la revista mensual *Il Giornale del Genitori*. Con su pseudónimo publicó una recopilación de leyendas populares, *Leyendas de nuestra tierra*, y dos cuentos de corte fantástico: *El Beso* y *La señorita Bibiana*.

¹⁶ RODARI Gianni, *Gramática de la fantasía*, traducción Joan Grove Álvarez, Barcelona, Editorial Argos Vergara, S. A. 1973, p. 3

¹⁷ el juego simbólico aparece como una actividad predominantemente asimiladora y es a través del símbolo que el sujeto va a representar un objeto ausente bajo una forma de representación ficticia (efecto de la acción de deformante de la asimilación), donde la ligadura entre el significante y el significado estará en función de los intereses puramente subjetivos y lejos de la función convencional que ejercen los signos en el lenguaje socializado. La función de compensación, de realización de deseos y la elaboración de conflictos del juego simbólico le sirve al sujeto para la asimilación de lo real al yo sin tener que adaptarse a las restricciones de lo

sucesión de hechos, sonidos, acciones que el niño relaciona como parte de su conocimiento, conforme va entrando en la etapa de la asimilación de los diferentes esquemas establecidos en su entorno. El símbolo jugado, no sería posible sin que la fantasía que reside en el sujeto se haga útil en pro de darle su propio significado. Los juegos que han sido fruto de la imaginación o fantasía, aquellos que se han formado espontáneamente, que a la postre se ha descubierto su uso como parte de la formación son los que dan espacio a la creación. Es la edad de adaptación del símbolo y esto da espacio a la exploración, gracias a las acciones realizadas a través del juego simbólico de Piaget, donde el niño a adaptado sus propios significados a los objetos y sistemas que lo rodean, es posible que se introduzca en siguientes etapas.

Luego de la etapa *sensorio-motora* llega la etapa *preoperacional*, donde se ha pasado del desarrollo cognitivo básico a un momento más o menos intermedio, en el que el niño puede adoptar roles ficticios y tomar algunos objetos como símbolo, pero aún no puede realizar operaciones muy complejas como las de los adultos. Esta etapa se estima entre los dos y los siete años, en este momento reina la capacidad de tomar objetos o situaciones y jugar al «como si», dándoles un tratamiento diferente para entender lo que sucede en su entorno, es decir, aparece el pensamiento fantástico. En el momento en que el niño presencia una situación que le cuesta comprender la almacena y, tiempo después la reproduce a su manera

real. El mundo en el que se desenvuelve el niño es el mundo y el lenguaje de los adultos y en este sentido el juego simbólico y la creación de significantes construidos por él, lo que Piaget llama “símbolos motivados”, le permiten una forma de expresión acorde a sus necesidades.

para así experimentarla por sus propios medios y a solas, sin embargo, ya empieza a relacionarse con los demás, abandonando su camino marcadamente egocéntrico y se adentra hacia las siguientes etapas donde el hecho de complicar cada vez más el juego es un disfrute, es la regla por la regla y todas ellas son posibles si y solo si hay alguien más con quien aplicarlas «de este modo, el placer específico del juego deja de ser muscular y egocéntrico para convertirse en social».¹⁸ El juego para Piaget construye la parte inicial del desarrollo del ser humano, lo ayuda a obtener conocimiento en sus primeras etapas y le ayuda a entender las estructuras establecidas y a adoptar sus propias estructuras, lo hace un sujeto preparado para relacionarse en sociedad.

Piaget enseña que el juego es el instrumento de vida social del niño recién nacido, el cual usa en cada etapa de diferentes maneras, pues este evoluciona a medida que el crece. Es el hilo conductor del ser humano que lo introduce en nuevos mundos sin que exista angustia por el desconocimiento de nuevos sistemas sociales.

¹⁸ PIAGET, JEAN. *El criterio moral del niño*. traducción Nuria Vidal, Barcelona, editorial fontanella, S.A,1971, p. 34

1.2. LA TEORIA DE JUEGO DE HUIZINGA.

Tenemos que el juego para Piaget es el medio que utiliza el infante para su desarrollo cognitivo y psicológico, refiriéndose a la conducta del niño frente a diferentes situaciones. Así que es este, es un elemento vital en la infancia y por medio del cual el niño se prepara para las etapas venideras. De aquí se desprende la idea de cómo puede ser este útil en la sociedad, una vez que el individuo, lo reconoce, lo prueba y lo apropia como parte de su vida.

Huizinga afirma que el juego puede prescindir del ser humano, arguyendo la antigüedad de este entre diferentes especies antes de las civilizaciones. «Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego»¹⁹. Entonces el juego es una herramienta de la que nos hemos apropiado y usado como medio de unión, pues si ha de ser así, el juego como acción es anterior a cultura pues los animales desde siempre han jugado, y no solo eso, sino que respetan las reglas que se imponen entre ellos. El juego siempre ha estado allí y se adhirió a la cultura creada por el hombre para complementarla y ella a su vez lo uso para convertirlo en un medio de desarrollo para diferentes actividades grupales de los hombres.

¹⁹ HUIZINGA Johan, *Homo ludens*, traducción Eugenio Imaz, Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 11

En ocasiones no se distingue entre cultura y juego, pues un juego puede convertirse en la cultura de un pueblo y viceversa, es por eso que comparten características. Ejemplo de ello, es que el juego nos ofrece unas reglas que han de ser acatadas si es que se quiere jugar y la cultura nos ofrece unas reglas que propician la armonía de una comunidad y que, si se quiere que esta perdure, la regla deberá seguirse. Otra distinción que comparte juego con cultura es el primitivismo, al ser dos conceptos que están inscritos en el mundo desde el principio de las civilizaciones, según Huizinga, la cultura es una creación del hombre, las acciones, comportamientos y grupos más pequeños y simples del principio de los tiempos empezaban llamarse cultura. En cuanto al juego, su primitivismo hace referencia, a su antigüedad y al carácter instintivo que hace parte de él. «Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente en esa intensidad en esa capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial»²⁰.

La intensidad que señala Huizinga, debe entenderse como el motor que hace funcionar al juego. Todo juego, por racional que sea produce un elevado grado de energía, bien sea por crear estrategia, por ganar, por demostrar superioridad, o por saber todas las respuestas. La intensidad aporta valor, sentido y un objetivo a la actividad lúdica y le proporciona un objetivo al jugador. Aquella intensidad, a la que se refiere también como, la capacidad de hacer perder la cabeza, debido a que el juego no es racional, no implica que el jugador enloquezca o que no exista intensidad en los juegos mentales y de estrategia. A lo que alude

²⁰ HUIZINGA, Johan, *ob. Cit.* Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 13

es a la abstracción del mundo real que el juego proporciona y a que en el momento preciso para quien juega es el todo por el todo. Esto es primordial en el juego, hace parte de su esencia, y así se convierte en una actividad fundamental en la vida del ser humano, lo saca de la rutina y le enseña saberes de la vida a través de diferentes métodos o sin que el individuo se percate de ello. En el juego el sujeto hace más cosas de las que comprende.

El juego no tiene una función lógica, y esto se debe a que «la realidad «juego» abarca, como todos pueden darse cuenta, el mundo animal y el mundo humano. Por lo tanto, no puede basarse en ninguna conexión de tipo racional, porque el hecho de fundarse en la razón lo limitaría al mundo de los hombres.»²¹. Para J. Huizinga no hay razón en el juego, el hecho de admitir que la hay lo limitaría, a lo que los hombres pueden hacer y crear, a que se de en ciertos lugares y situaciones, a que solo puedan jugar los humanos. El juego no conoce de ninguno de los límites anteriores, ni si quiera en los juegos como el ajedrez y las damas, es allí donde la capacidad mental se pone a prueba por el hombre mismo, acción que la obliga a funcionar más rápidamente de lo usual.

En el mundo animal se encuentra en primera instancia, los juegos que se realizan por mera diversión. Los gatos juegan con pelotas u ovillos, tratándolos como si fuesen objetos de caza y de hecho cumplen todas las reglas de su propio juego, su cuerpo adopta la posición de caza, y parece tensionarse, sus uñas salen afiladas; en el momento de agarrar la pelota la muerde como si fuese a comérsela, pero aun así no lo hace porque sabe que es parte de una

²¹ HUIZINGA, Johan, *ob. Cit.* Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 14

actividad lúdica. Según National Geographic «A veces, sin embargo, no es tan fácil saber cuándo se trata de un juego o cuándo están, por ejemplo, defendiendo su territorio o buscando comida. Según los expertos, para tratarse de una actividad divertida debe ser repetitiva, placentera y llevarse a cabo cuando el animal goza de buena salud y no está bajo estrés o tensión.»²². Es el animal un jugador por excelencia y se sabe, según observaciones que realiza la acción «cómo sí», sin olvidar que es un juego, respetando las reglas y divirtiéndose con él. En segunda instancia tenemos que realizan varias acciones para su supervivencia, como el ritual de cortejo. El ritual y el juego tienen varios puntos de encuentro como conceptos, en la práctica el uno puede estar inmerso en el otro, e incluso algunas de sus acciones son indistinguibles. Es entonces el ritual de cortejo uno de las labores lúdicas que realizan los animales, donde el hecho de conseguir pareja, el exhibicionismo, la espectacularidad, la creatividad que usa cada especie se llevan a su máxima expresión con el objetivo de deslumbrar al sexo opuesto. La competencia se convierte en un aliciente para quien busca la conquista y enriquece el juego- ritual de cortejo.

Se han expuesto algunas de las características que comparten el juego y la cultura, es necesario pasar por el análisis de Huizinga con el fin de entender cuál es la labor del juego dentro de la cultura, y que significa en este campo.

²²“¿por qué juegan los animales?”, NATIONAL GEOGRAPHIC, 23 de febrero de 2015. Web. (03/09/2017)
En «<http://www.nationalgeographic.es/animales/por-que-juegan-los-animales> »

- El lenguaje es uno de los elementos que marca la historia de la humanidad, así mismo es un elemento vital del juego que sirve para poner en función el motor de la creación. «jugando fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pasado»²³. El juego brinda la posibilidad de que la palabra se convierta en algo material, por medio de la creación de mundos que solo caben en el juego. El juego y el uso de la palabra convergen en el mito, el hombre lo ha utilizado para explicar el mundo y convertirlo en un fenómeno divino. Lo que lleva a pensar en culto, entonces el mito ha evolucionado hasta el punto de que se ha convertido en un objeto cultural donde lo divino atraviesa lo humano y transforma la sociedad, convirtiéndose en un fenómeno cultural material; es ésta una de las formas en que el juego está presente solo en su sentido de verdad.
- «El juego no es la vida “corriente” o la vida “propriadamente dicha”»²⁴. Le ofrece al ser humano la capacidad de tener un intermedio entre las responsabilidades que demanda la vida, además se traslada constantemente de la broma a lo serio, ofreciendo placer. Es un complemento para la vida por su aspecto recreacional, convirtiéndose en una función biológica para la comunidad. Es decir, se convierte en cultura.
- El juego ocurre en un espacio-tiempo determinado, característica que lo hace repetible y traspasable de grupo en grupo y de generación en generación. Aquí se

²³ HUIZINGA Johan, *ob. Cit.* Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 16

²⁴ HUIZINGA Johan, *ob. Cit.* Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 16

halla una similitud entre culto y juego, según Huizinga el espacio del juego y el del culto no pueden distinguirse uno del otro, pues los dos son lugares temporales regidos por unas reglas. Sin embargo, los dos que son lugares temporales tienen un desarrollo diferente. En el culto, que es la divinización de lo terreno, se cree que hay una sincronía entre pasado y presente, así pues, que aquello que sucedió en algún tiempo pasado se revive en el hoy por medio de la fe. Mientras que en el juego esto no ocurre, por lo que vendría a ser diacrónico. Estos comparten características, pero no puede decirse que aquellos sean lo mismo.

- El juego exige un estricto orden, lo que le da categoría de perfeccionista. En el momento del juego todo debe estar perfectamente alineado, reglas, participantes, y lugar; la distorsión de alguno de sus elementos provoca que no pueda realizarse la actividad lúdica y si es alguno de los participantes quien falla pierde. Esta es una de las características que lo inscribe en el campo de lo bello, sin embargo, el mundo estético supone un amplio espectro tanto pragmática como filosóficamente, el concepto le presta algunos de sus elementos al juego y los toma sin dejar de lado su autonomía.
- El juego es también tensión. Este factor le permite al jugador estar constantemente a prueba, atrae la atención del ser humano quien siempre está en busca de objetivos «su fuerza corporal, su resistencia, su inventiva, su arrojo, su aguante y también sus esfuerzos espirituales, porque en medio de su ardor por ganar el juego, tiene que

mantenerse dentro de las reglas [. . .]»²⁵. El juego exige que sus participantes se mantengan dentro de los lineamientos por igual.

- Las reglas de juego, lo hacen posible. Hay diferentes juegos que comparten y difunden diferentes reglas, pero, hay una regla principal en el juego y es no deshacer el espacio de juego. Aquí cobran importancia dos figuras, la del aguafiestas y la del tramposo. En el juego la figura del aguafiestas siempre será más condenada porque revela la fragilidad de la actividad lúdica y rompe los límites de la imaginación, hace conscientes a sus compañeros de que el juego no es real. La figura del tramposo, aunque rompe ciertas reglas respeta la principal, él solo quiere ganar, por ello en ocasiones es tolerado, sin embargo, termina por ser expulsado de los círculos de juego. Pues el juego propende porque el equipo de jugadores se convierta en una comunidad después de terminado, el juego rompe barreras.
- El juego se recubre también de misterio. La magia del juego consiste en que solo los jugadores saben qué hacen, tienen un pacto, un secreto. Se encuentran en determinado lugar y determinado momento para realizar una actividad que solo ellos disfrutan. Es usual que esto suceda a menudo en los grupos de juegos de los niños, quienes buscan privacidad para sus juegos, convierten el mundo del juego en su prioridad y el mundo exterior en ese momento no es tan importante para ellos. En algunas comunidades, aquellas que conservan sus orígenes y costumbres antes de la

²⁵ HUIZINGA Johan, *ob. Cit.* Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 16

colonización, durante sus rituales excluyen las reglas del mundo exterior solo para gozar de aquella celebración, de ahí que el juego tenga familiaridad con lo que concierne a fiesta y ritual, el factor misterio prevalece y baña el espectáculo de caracteres extra cotidianos.

- El misterio obtiene su máxima expresión en el disfraz, otro de los elementos que comparten juego y cultura, este permite que con el disfraz se complemente la convención del «cómo sí» porque el disfraz permite «ser» otro. Los orígenes del carnaval, las ferias de los pueblos están arraigados en la unión de juego-fiesta-cultura; de ahí que este se convierta en un mundo paralelo en el que la comunidad cambia los roles cotidianos dándoles un tono satírico y cómico; entregándose a esta práctica por varios días seguidos.

Varios de los puntos anteriores demuestran que la risa está ligada al juego de manera secundaria, si se encuentra comicidad en su hacer no se debe a la acción lúdica en sí, sino al contenido, bien sea intelectual, o cognitivo, que nos identifica. Aquello que sucede en relación al juego, la risa y la comicidad; ocurre en relación al juego y la estética, o el juego y el sentido moral, cada vez que se intenta relacionar el concepto de juego con otro que le presta elementos sobresale su autonomía, es decir que el «juego es libre, es libertad», por esta razón es tan valioso porque el momento de juego es un momento de libertad.

A manera de conclusión para J. Huizinga el juego es:

«[...] el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «cómo sí» y sentida como situada fuera de la vida corriente, porque, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador , sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a sociedades que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual»²⁶.

²⁶ HUIZINGA Johan, *ob. Cit.* Madrid, Alianza Editorial/Emecé Editores, 2000, p. 27

2. EL JUEGO Y LA PEDAGOGÍA.

Es sabido que el juego aún en la escuela tiene un beneficio terapéutico en el estudiante, sin que esta sea la meta del taller que dicta el docente. El juego como terapia es una de las utilidades de la actividad lúdica. Esta utilidad del juego ha sido tomada por muchos terapeutas y sus objetivos, teorías, y aplicación varían según la necesidad. Sigmund Freud dejó el legado del psicoanálisis como punta de lanza de solución de muchos problemas en la adultez, colocando bajo la lupa las conductas desarrolladas en la edad temprana; pero fue Ana Freud quien tomó estas investigaciones para resolver de manera terapéutica los problemas que se presentan durante la niñez, la terapia infantil de ella es una terapia basada en el psicoanálisis, algo que Richard N. Bromfield llama terapia de juego psicoanalítica.²⁷

«El juego permite que el niño lleve sus conflictos a un ámbito simbólico (Irwin, 1983).

Una niña, por ejemplo, que se siente incapaz de confrontar a su madre alcohólica, probablemente si confrontara a una muñeca que represente a la madre; entonces podrá decir lo que piensa y hasta vengarse sin temer que haya represalias.»²⁸

El juego es liberador, es el conducto entre pensamiento y actos. Desde la perspectiva del psicoanálisis, el juego es útil como medida representativa para que el paciente exprese,

²⁷ BROMFIELD Richard N. «terapia de juego psicoanalítica» *Fundamentos de terapia de juego*, Traducción José Luis Núñez Herrejón, México, DF, editorial el manual moderno, 2005.

²⁸ BROMFIELD Richard N, *ob. cit.* México, DF, editorial el manual moderno 2005, p. 3

como en la cita anterior, sus miedos, rabias, y ansiedades, no obstante, este no es su único fin pues también se busca que el niño pueda desarrollar su YO.

Sin demeritar la importancia de juego como terapia, el interés de esta monografía es destacar la validez de la pedagógica del juego. El docente no puede sumergirse en una terapia, no es esta su labor, sino la de encontrar una pedagogía en la que el estudiante le sea fácil y dinámico aprender en general, contenidos para la vida.

En el libro *el juego en el proceso de aprendizaje* se habla de cómo éste puede ser utilizado como una técnica para el aprendizaje y de lo que genera en dicho desarrollo, como el placer, la acción en grupo, capacidad expresiva, imaginación y conducta. El juego propone un método de enseñanza diferente del tradicional de transmisión de conocimiento por medio de la exposición del profesor. La propuesta del juego en la educación es tener en cuenta los sentidos, lo que lleva a un ambiente no convencional en el aula y a la retención de información de una manera más práctica, se pone a prueba la creatividad a la hora de escribir a cerca de un tema de estudio.

«Saber que una conversación espontánea ya tiene elementos teatrales puede ser un punto de partida para comprender que la expresión dramática está presente en el diario vivir de cada uno»²⁹. Desde edad temprana el niño está utilizando en sus actividades diarias factores que pertenecen a la expresión dramática, imitan sonidos de animales, y recrean todo lo que les

²⁹ CAMARGO Marina, REYES Yolanda, SUÁREZ Doris Andrea, *El arte en la educación inicial*, Bogotá, Rey Naranja Editores, Panamericana Formas e Impresiones S.A, 2014, p. 17

ha sucedido después de haberlos observado largo rato, a la hora de contar las historias hacen uso de las extremidades con el fin de darse a entender; ya en los juegos que realizan entre sí, el jugar al papá y a la mamá, a los policías y ladrones, a la niñera, los hace entender poco a poco la vida desde una representación jugada.

El juego, cuando es practicado individualmente, contribuye al desarrollo y al descubrimiento del niño, mientras que el juego en grupo, no aporta solo al descubrimiento del ser propio, sino que es capaz de introducir al ser en el mundo que lo rodea, le permite descubrir cuál es su rol en sociedad, aquellos que juegan en grupo son capaces de aportar y crear nuevas cosas para el mundo que los rodea. Al incluir al docente en la dinámica de juego del aprendizaje, se hace hincapié en la formación de grupo, entiéndase por grupo todo aquel que está implicado en el aprendizaje, sin distinción de status. Y como grupo todos deben hablar el mismo idioma ya que, «un grupo de clase se convierte en un grupo de trabajo cuando todos sus miembros poseen una comunicación fluida y alcanzan una cohesión básica que les permite construir una meta grupal que representa, en mayor o menor medida, a todos los participantes.»³⁰

Cuando se trata de hacer un grupo de trabajo hay que re direccionar la comunicación y permitir otro tipo de códigos no verbales para gestar la sana competencia, desarrollar el pensamiento y ayudar a la toma de decisiones críticas.

³⁰ GANDULFO DE GRANATO María Azucena, TAULAMET DE ROTELLI Marta Raquel, LAFONT BATISTA Ester. *El juego en el proceso de aprendizaje*, Buenos Aires, editorial Stella, la crujía ediciones, 1999 p. 46

La comunicación en un grupo de clase no se reduce al hecho de encontrar un lenguaje en el que todos participen de manera igualitaria y horizontal, según las autoras del libro anteriormente citado. Produce cohesión. «Cualidad o propiedad de las cosas cuyas partes están fuertemente unidas física o espiritualmente»³¹. La palabra cohesión quiere decir unión, relación, no solo física sino espiritualmente como apunta el Larousse, esta solo se logra cuando el grupo hace acciones en conjunto y aprende a aceptar la manera de proceder de los otros y a complementarla; es ahí donde el juego obtiene un papel prioritario pues la dinámica lúdica emplea juegos en los que el grupo logra encontrar cohesión. El hecho de fomentar la cohesión trae consigo una evolución más para el grupo, la coordinación, «Hacer varias cosas compatibles para una acción común»³². Al decir, varias cosas compatibles, es necesario recordar que los participantes del grupo logran esta compatibilidad a través de la cohesión, así la coordinación se convertirá en un reflejo de la cohesión grupal, por lo tanto, la coordinación debe convertirse en un objetivo protagónico para todos los participantes en el proceso del aprendizaje. «Aprender el ejercicio de la coordinación desde la participación en el trabajo grupal es uno de los caminos para experimentar el descubrimiento de la capacidad natural del hombre por indagar la realidad, cuestionarla con sentido crítico y transformarla en un contexto de cooperatividad.»³³.

³¹ “significado cohesión” *Diccionario Larousse*, 2017 Ediciones Larousse, S.A. de C.V, blog (11/01/18) en «<https://www.larousse.mx/resultados/>»

³² “significado coordinar” *Diccionario Larousse*, 2017 Ediciones Larousse, S.A. de C.V, blog (11/01/2018) en «<https://www.larousse.mx/resultados/> »

³³ GANDULFO DE GRANATO María Azucena, TAULAMET DE ROTELLI Marta Raquel, LAFONT BATISTA ESTER, 1999a, p. 50

Trabajar bajo coordinación en un ambiente de energía grupal fomenta otras competencias inconscientemente en los estudiantes pero que sí son conscientes para el docente, competencias que muchas veces son difíciles de alcanzar mediante métodos más tradicionales. Ellas son aquellos saberes que están propuestos el estudiante alcance durante su educación, estos contribuyen a que lo aprendido sea útil para lo que será la vida en el futuro, comprende áreas de conocimiento generales o principales en el ser y que tienen que ver con diferentes áreas de aprendizaje.

Las competencias son los aspectos a evaluar, los cuales pueden tratarse a través de una dinámica práctica en clase, aplicando los juegos de competencia y métodos que inviten al estudiante a interesarse de manera divertida por los nuevos saberes.

Las competencias que desarrolla el juego son:

- La comunicación es donde el niño debe producir ejercicios para los compañeros, es decir, hay un intercambio de ideas y pensamientos ya sea verbal o corporalmente. Es la primera competencia a desarrollar porque es la que ubica al estudiante dentro de su entorno y le permite estar en armonía con el mismo. En la etapa inicial del niño la comunicación está limitada por la adquisición del lenguaje que aparece poco a poco y la experimentación con él. Se espera que logre desarrollar otros tipos de comunicación, como vía de escape a la que está en desarrollo y también para que funcione como hilo conductor del desarrollo de la misma.

- La cohesión, es el engranaje de quienes juegan como comunidad, la capacidad del trabajo en equipo y más allá la capacidad de convivir con el otro, se espera que el estudiante sobre todo en la edad temprana pueda llegar a esta etapa y entrar en el mundo de sus compañeros, y encuentren por si mismos los puntos de similitud con sus iguales, comiencen a formar grupos de trabajo y sean capaces de compartir el mismo espacio con el otro.
- Por último, está las normas y valores, de los que no son conscientes. En los primeros estadios la norma y la moral son imperceptibles, porque el niño realiza las actividades sin consciencia de que su significado y a medida que juega, aprende y crece comprende el uso de las normas y qué son los valores, es la etapa en la que se forma el pensamiento moral del niño. Se le enseñan las normas básicas de convivencia, y el reflejo de esas normas está presente en el juego, es el medio que usa para hacer conciencia de estas.

En el curso de jardín o preescolar la concentración de la energía es uno de los elementos que más se deben trabajar. La concentración en edad temprana es muy corta y por lo tanto es lo más difícil de lograr en los primeros encuentros. El juego como elemento para el aprendizaje tiene el poder de lograrlo sin que los niños se den cuenta. Una vez logrado se puede empezar a trabajar con más facilidad otras habilidades articuladas bajo unos esquemas de juegos. En escuelas de bajos recursos se observan tantos casos que merecieran un tratamiento especial, y que de ser así el aprendizaje sería óptimo. El juego en el

aprendizaje, a diferencia que, en otros campos, no es un fin en sí mismo sino un medio para el estudio de los temas requeridos en su formación como estudiantes de primaria y secundaria, su utilidad es indispensable para la práctica y desarrollo de las competencias que se traducirán en su vida cotidiana.

2.1. DEFINICIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO

Para hablar de juego dramático, debe hablarse de algunos conceptos que se familiarizan con él y a la vez le sirven de apoyo en los talleres de teatro: dramatización e improvisación. La dramatización trata de estructurar de manera teatral un hecho de la vida cotidiana, o a un hecho que no tenía dicha estructura como por ejemplo una novela, un cuento, una noticia. Y la improvisación es la capacidad de realizar juegos, acciones que se traducen en pequeñas escenas sin previo ensayo. Estos son conceptos que se utilizan a la hora de hablar de juego dramático, ya que dentro de este pueden ocurrir los dos. El juego dramático es una situación improvisada con esquema dramático básico, en el cual el grupo se ha puesto de acuerdo para representar, y donde el profesor modifica la situación a medida que el grupo la realiza.

«- Juego dramático. Si la actividad espontánea del juego simbólico se somete a reglas se convierte en juego dramático. Como forma teatral, es una práctica colectiva que reúne a un grupo y sin guión escrito improvisan conjuntamente según un tema elegido de antemano o precisado por la situación. En el juego dramático no hay separación entre espectador y actor, los participantes desempeñan alternativamente ambos papeles. Sus rasgos diferenciadores son: en su estructura nunca faltan los elementos esenciales del esquema dramático (personaje, conflicto, espacio, tiempo, argumento, tema); es una práctica colectiva; utiliza la improvisación como elemento de trabajo; es un

proceso en el que se crea un espacio de juego diferente de la realidad, mediante la utilización de los objetos, del vestuario, de la voz, etc.; es un trabajo en el que los participantes proyectan y movilizan sus afectos, sentimientos, emociones y representaciones reales, en una situación ficticia. Por su naturaleza y virtualidades es la forma dramática más apropiada para niños de edad comprendida entre los cinco y los doce años, pero se puede emplear con toda efectividad en edades superiores.»³⁴

Es también vital comprender que en este tipo de juego los actores no son estrictamente actores, pues todo está reseñado en un código lúdico lo que implica que haya libertad para que el público se convierta en actor y viceversa, es entonces otra característica de la concepción que se busca, el juego dramático goza de unas reglas, pero permite que exista cierta libertad, que los actores-jugadores se liberen de la presión de la presentación, la estética y la técnica.

«La función de la expresión como acción educativa ha de ser la de ayudar al sujeto a adquirir confianza en sí mismo y hacerlo cada vez más conscientes de su propia capacidad de comunicación. Pero, además, la práctica de la expresión actúa también como soporte de la alfabetización estética. Teniendo en cuenta que ésta se fundamenta en el comportamiento emocional y el comportamiento cultural [. . .] La práctica de la expresión ha de estar integrada en todas las áreas curriculares, ya que es necesario trabajar todas las dimensiones de la persona (emocional, relacional, corporal).»³⁵

³⁴ MOTOS Tomas, *psicopedagogía de la dramatización*, Madrid, universidad de Madrid, 2013-2014, p. 18

³⁵ MOTOS Tomas, ob. Cit. Madrid, universidad de Madrid, 2013-2014, p.4

El uso de la expresión dramática ha quedado relegado, solamente para las clases de arte y los momentos de lúdicas en la escuela; en realidad puede ser usada en pro del desarrollo integral del niño, si se piensa la expresión en el área emocional, relacional y corporal como lo dice Motos, se obtiene que en el área emocional puede servir como un vehículo de desahogo, además de distensión de aquellas emociones no expresadas; en el área de las relaciones juega un papel fundamental sin expresión no hay comunicación. El desarrollo en conjunto de estos dos factores son los que permite que existan vínculos entre compañeros. A nivel corporal la expresión es el complemento que permite el desarrollo de la corporalidad para las funciones básicas y aun las más complejas.

Cuando se habla de la práctica de juego reina la importancia que tiene para el desarrollo de las capacidades cognitivas, pero, cuando se habla de juego dramático incluye expresión, improvisación, representación y otros elementos, tales como personajes, espacio, tiempo, conflicto, tema, estos elementos incluidos dentro de la actividad lúdica son susceptibles de cambios por los estudiantes. Todas ellas son aplicables no solo al desarrollo cognitivo sino también a las áreas emocionales, corporales, al pensamiento de los niños y niñas, no es un juego para encontrarse con el YO es un juego para el desarrollo integral, es un juego que puede estar incluido en cualquier área del *curriculum*, porque la expresión está presente en la cotidianidad. Allí hay un componente dramático. Al contar una anécdota sucedida en la escuela o el trabajo, al hablar con los demás, esa expresión no es teatro. El juego dramático

y el teatro son dos conceptos con puntos de diferencia y que no se deben confundir porque sus objetivos distan el uno del otro.

2.2. DIFERENCIA ENTRE JUEGO DRAMÁTICO Y TEATRO.

Teatro y juego dramático son conceptos parecidos, incluso podría decirse que el juego dramático está inmerso dentro del teatro. Sin embargo, existen entre los dos conceptos unas diferencias, las cuales llevan a que su aplicabilidad sea diferente, bien dentro de los planteles educativos o fuera de ellos. El juego dramático y el teatro tienen diferentes posibilidades debido a los objetivos de cada uno de ellos; se expondrán, entonces los puntos de diferencia que tiene cada uno.

«Expresión cerrada y sin espectadores, entendido por «expresión» toda manifestación interna que, apoyándose necesariamente en un intermediario (que puede ser corporal, gráfico, vocal o mixta entre estos elementos) se convierte no solo en un acto creativo sino también en un proceso de receptividad y escucha, de aceptación a los demás y autoafirmación personal»³⁶.

En palabras de Cañas Torregrosa, y en las de aquellos que se han dado a la tarea de estudiar la didáctica de la dramatización de una manera pedagógica, se encuentra la incidencia de llamar a la expresión dramática y por lo tanto al juego dramático como algo privado, algo que no tiene porqué ser expuesto ante un público que lo sometería a una crítica. Es la primera diferencia entre los dos conceptos. El juego es un conducto liberador y de auto

³⁶ CAÑAS TORREGROSA José, *didáctica de la expresión dramática*, Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999 p. 17

reconocimiento. Un conducto para transmitir y/o dirigir un aprendizaje. Si bien el juego dramático lleva a un reconocimiento de la propia expresión y a partir de ella el estudiante crea una serie de pequeños hechos motivados por su imaginación, el teatro en definitiva va más allá de eso, pues la expresión propia se debe transformar y mientras más se transforme mejor, implica un aprendizaje en conjunto con el público porque él hace parte del teatro cuando el espectáculo ocurre. Al hacer teatro, se descubre un juego con unas reglas que se establecen ensayo tras ensayo, en el que la regla principal es actuar como si fuese la primera vez. Se juega muy seriamente o se echará todo a perder. Hay una libertad, por decirlo de alguna manera, restringida, pues las reglas han sido establecidas por el director y el autor con antelación. A su vez el actor se encarga de crear el juego alrededor de esas reglas ya planteadas. En cambio, en el teatro de juego las reglas se van dando poco a poco y la libertad no tiene límite, exceptuando claro el hecho de salvaguardar la integridad física y psicológica del grupo; en este el mundo se da a partir de ellos, los niños. Ellos serán los que propongan, con una guía previa, lo que debe suceder.

Si este es el rol que asume el estudiante, ya en juego dramático o en teatro, en cada uno de ellos él tiene ciertas labores y ciertas libertades, las cuales aportan al proceso de desarrollo del grupo y al proyecto del docente. El docente, entonces, cambia en ambas prácticas de función, en uno se convierte en un participante más y en otro es quien marca el derrotero para que el actor encuentre su propia interpretación.

El rol del docente en el juego dramático es el de animador-guía, es decir, el que se ocupa de involucrarse en sus propuestas y en las propuestas de sus estudiantes, involucrándose en el proceso del grupo. En teatro el guía se transfigura en director y se debe encargar de orientar un proceso artístico que busca desarrollar una puesta en escena apta para un público. El director puede involucrarse en el proceso con el actor, pero no como un jugador más, como se espera que el docente animador lo haga, sino como un espectador que ve lo que el actor no puede ver desde su propia interpretación y lo lleva al desarrollo del personaje. En el primer caso, el docente está involucrado en el proceso en primera persona, debido a que se ve en la necesidad de jugar el juego de los niños quienes se motivan por medio de la imitación; mientras que el director está en dicho proceso en tercera persona, es el encargado de plasmar su visión de la obra escrita sobre la obra actuada y, por lo tanto, su observación debe ser desde otro punto de vista. La observación de dos puntos de vista distintos del docente, es debe a la diferenciación de objetivos entre juego dramático y teatro, lo que indica que hay que abordarlos de manera diferente y que cada uno es apto para cada momento determinado.

El juego y el teatro se componen de objetivos diferentes, el juego dramático no busca formar artistas mientras que el teatro sí. El poder del juego dentro de la escuela está precisamente en el desinterés por el espectáculo, por esa misma razón los niños se sienten confiados de dejar fluir su creatividad en el espacio y es donde se dan cuenta, algunos, de su disposición para ser artistas. Del juego dramático, se espera desarrolle unas

competencias en el estudiante y que establezcan un dialogo con las competencias básicas de la educación. Es una concientización de la cultura y el orden social. Mientras que en el teatro se busca convertir un hecho común en algo bello, estético y magistral, aquí los hechos sociales y culturales son transformados, embellecidos y criticados según sea el objetivo de la pieza. El público espera ser sorprendido, espera despertar otro tipo de sensaciones, aun si las personas que hacen teatro no son artistas de profesión, el teatro llama al esteticismo, a la representación de un hecho común de forma espectacular.

En teatro, además, se requiere un documento escrito, el cual es un proyecto a realizar desde la perspectiva del director comunicado a los actores, este no se refiere únicamente a la obra teatral como tal sino también a la percepción global de lo que se quiere con la obra y a donde se quiere llegar con ella. En el juego dramático en cambio no hay tal texto ni documento escrito, hay un acuerdo verbal de los participantes con el animador que puede ser implícito o explícito, que maneja unos códigos, símbolos y signos; que se ven reflejados en el producto final.

En la educación inicial, es difícil trazar una línea divisoria entre los lenguajes artísticos que emplean los niños en el desarrollo de su expresión; es decir no podemos hablar de que tal o cual niño quiere ser cantante, actor, bailarín o que hay que encaminarlos exclusivamente en alguna de estas líneas artísticas puesto que él no distingue muy bien las diferencias entre una expresión y otra, por lo tanto, se utilizará en el juego dramático diferentes caminos para

lograr el objetivo con los estudiantes, porque el juego es la red que abarca todo estilo de arte, todo lenguaje por descubrir en la etapa de la primera infancia.

«La manera como se expresan las niñas y los niños a través de los lenguajes artísticos se va transformando a medida que van creciendo. Parte de la experiencia sensorial para, posteriormente, integrar distintas expresiones y convertirse en escenario de encuentro con los diversos lenguajes. En ocasiones es difícil discriminar entre una experiencia musical y expresión corporal, puesto que las niñas y los niños entrelazan cuerpo, ritmo y canto, entre otras expresiones.»³⁷

El teatro en cambio reclama concreción, aquellos espectáculos en los que se conjugan la danza, la música, y las artes visuales, debe prevalecer la situación, la que le entrega la vida al teatro y es el punto concreto en el que giran todos los recursos que se utilizan para comunicar y conectar al público con el espectáculo. Es necesario que haya claridad en lo que se quiere decir, y que cada disciplina tenga un papel en el espectáculo, pues es el público a quien el teatro busca sensibilizar.

Las diferencias entre el teatro y el juego dramático inciden en que uno está para el camino y el otro para el fin del camino. El juego es un proceso que está hecho para el estudiante, en cambio el teatro tiene su fin en el espectáculo, todo aquello que se hace es con el fin de llegar a un público el día que el telón se abra.

³⁷ CAMARGO Marina, REYES Yolanda, SUÁREZ Doris Andrea, *El arte en la educación inicial*, Bogotá, Rey Naranja Editores, Panamericana Formas e Impresiones S.A, 2014, p. 14

«En cuanto al teatro, observamos de entrada una diferencia importante en relación al juego dramático, justo en la configuración final de ambas propuestas, Si al juego dramático le interesa fundamentalmente el proceso, al teatro le interesa el resultado, es decir, lo que queda al final del proceso, puesto que trabaja esencialmente para unos espectadores.»³⁸.

³⁸ CAÑAS TORREGROSA José, *ob. Cit.* Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999, p. 52

2.3. LA PEDAGOGÍA DEL JUEGO DRAMÁTICO

«Ni el mayor conocimiento de técnicas de carácter corporal, lúdico y teatral harán de ti un auténtico especialista en la materia si tú no rompes con la vieja idea del profesor omnisciente y omnipotente y te desligas de cuanto frontalmente te separa de los alumnos e intentas, en la medida de lo posible, hacerte uno más de ellos.»³⁹

Hacerse uno más, es la primera regla de la pedagogía de juego y es la que permite que la clase sea recíproca. Es pertinente tener una línea trazada que servirá de guía para lo que será el plan de clases, sin embargo, el profesor ha de estar abierto a las posibilidades que le brinden sus alumnos y saber encaminarlas hacia el objetivo principal, pues si bien el juego ofrece libertad, puede convertirse en una lluvia de propuestas con demasiada pluralidad que no llevan a ningún lado. El profesor debe saber transferir estas nuevas ideas en nuevas metas de clase, porque la dramatización no es una camisa de fuerza, es un centro de pedagogía activo.

Según el documento N° 16 Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media del Ministerio de Educación Nacional, la educación artística tiene los siguientes objetivos: sensibilidad, apreciación estética, comunicación estos objetivos han de

³⁹CAÑAS TORREGROSA José, *ob. Cit.* Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999, p.29

desarrollarse en los cursos de arte. La sensibilidad podría traducirse como esa capacidad de captar lo artístico en lugares donde no lo hay, y de desarrollar áreas que han estado dormidas, como, la creación, la expresión corporal y oral, y el uso de los sentidos. En cuanto a la apreciación estética, es la parte del conocimiento intelectual del taller, propuesto para desarrollar el sentido crítico de los estudiantes frente a los productos artísticos, a su cultura y sociedad. Finalmente, la comunicación, es la parte del taller donde los estudiantes enseñan un producto a la comunidad escolar y así aprenden cuales son los pasos a tener en cuenta para la producción artística, sin embargo, cuando no hay un producto final puede aludir al desarrollo de una comunicación con el entorno que rodea al estudiante. Sea cual fuere el tratamiento de la materia artística en el plantel educativo, la educación artística debe perseguir estos objetivos o competencias tanto implícita como explícitamente.

El taller de teatro o expresión teatral en la escuela busca remplazar el saber y el saber hacer por el saber ser, para la resolución de problemas esenciales en la vida, el desarrollo físico, mental y expresivo, lo que se puede lograr por medio de la acción es decir del juego. Utilizar el juego como herramienta pedagógica implica tener primero un diagnóstico del grupo a trabajar, el cual permitirá saber hacia qué punto llevar las clases, cuáles son las necesidades de los niños y las de la escuela, es decir, qué busca ella que sus estudiantes logren. El resultado del diagnóstico orienta el taller, es un punto que se debe tener en cuenta a la hora de iniciar cualquier clase, ya sea durante las primeras clases o por medio de la observación realizada con antelación.

La pedagogía del juego dramático es la pedagogía de la dramatización, el primero está contenido dentro del segundo. Y como tal este utiliza un esquema que ha venido siendo trazado por varios teóricos de la pedagogía, para el caso se tomó la tabla de contenido de Cañas Torregrosa

b) Contenidos

1. La sesión de trabajo:

1.1. Relajación.

1.2. Ritmo y psicomotricidad.

1.3. Expresión corporal.

1.4. Vocalización.

1.5. Introducción a la danza.

1.6. Improvisación.

1.7. Juegos colectivos.

2. La asamblea como organización-coordinación del trabajo.

3. Los subgrupos (equipos de trabajos):

3.1. Vestuario, utilería, adrezzo y maquillaje.

3.2. Luminotecnia y sonido.

3.3. Decoración.

4. el laboratorio de sonido y ruidos varios:

4.1. Efectos especiales, onomatopeyas y sonorizaciones.

4.2. Composición.

4.3. Grabaciones musicales.

5. La representación:

5.1. La creación colectiva.

5.2. La adaptación.

5.3. El montaje.

6. Marionetas y títeres; máscaras y otras técnicas auxiliares.

La estructura del taller ha de ser esta siempre y cuando la intención sea hacer un montaje, en el juego dramático prevalecen los juegos y estrategias para que los estudiantes aprendan sobre sí mismos. Esta es una de las premisas de la dramatización, lo que ha llevado a que sea incluida en el *curriculum* de manera necesaria, tal como apunta Motos. En ella la tabla de contenido puede realizarse hasta el punto cuatro, con el fin de adentrarse en la práctica del juego como factor mismo de proceso de montaje, de expresión, de comprensión del entorno social y cultural. Es un proceso que puede terminar con el acompañamiento final de

padres y docentes, es decir una muestra abierta. Es pues el juego dramático la primera materia en que el niño es el objeto de aprendizaje por lo que se procura que los juegos tengan una combinación de expresiones rítmica, corporal y plástica lo que lleva a un reconocimiento de sus capacidades. Motos se refiere a esa premisa de igual manera que apunta en el significado del juego dramático la mutabilidad actor-espectador, así que debemos incluir a los padres en el proceso del taller, para que comprendan el trabajo que se realizará con sus hijos y además se adueñen del proyecto, porque finalmente ellos también harán parte. Al mismo tiempo permite que haya una reciprocidad en el aprendizaje, entre estudiante y profesor-animador, pues desdibuja las marcadas líneas de autoridad.

Según Motos se puede decir que hay una práctica dramática de acuerdo con la edad de los participantes en dicho proceso teatral, debido a que en determinadas edades ciertas prácticas serán mejor asimiladas. En el caso de los niños de edad preescolar se realizarán juegos primero de relajación y concentración, para trabajar su atención a los contenidos de clase y olvidar toda acción cotidiana que los cohibía, seguido de ejercicios introductorios como los ejercicios “rompehielo” que provocan una conexión entre compañeros y docente, ejercicios de reconocimiento del cuerpo propio y del compañero, relaciones espaciales, ritmos y vocalización. Para llevar esto posteriormente a un momento en que todos puedan desarrollar un juego dramático sin problema alguno.

2.4. LA PERTINENCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LA ESCUELA.

El juego dramático en la educación infantil de cuatro a seis años, abre el espectro a que los estudiantes aprendan a imaginar y a situarse en la realidad. Esa es justamente la labor a realizar por el animador-profesor; en palabras de Cañas Torregrosa hablar de teatro en esta edad carece de sentido, es la edad del descubrimiento y del reconocimiento de las funciones vitales del ser humano; el niño descubre su rol como niño, como hijo, como estudiante, por lo que comprender la realización de una pieza teatral vendría a ser un proceso que puede distorsionar la visión del mundo y la expresión del pequeño. Motivos por los cuales el juego dramático es una de las mejores opciones para desarrollar la expresión dentro de la escuela, si bien los más amigables con este método son los niños de los grados inferiores, no hay que olvidar que los más grandes deben ser cultivados en actividades de carácter dramático. En primera instancia porque a medida que crecemos empezamos a olvidar las facultades creativas y artísticas, en segunda instancia porque después de la primera infancia es donde se espera que los proyectos curriculares incluyan los procesos dramáticos con mayor fuerza.

La ruptura disciplinar entre una clase y otra suele ser muy dura, debido a que los niños tienen un momento de esparcimiento durante la clase de expresión y, al volver al aula de clase los contenidos se plantean de una forma poco lúdica y creativa, la clase requiere una atención continuada, que puede llegar a dificultársele al niño. Cuando se realiza teatro se

incluye también cierta disciplina de trabajo, la que se requiere para la repetición de escenas y ensayos, la capacidad de concentración debe ser amplia para el estudio de textos e interpretación y creación de un personaje. Lo que sería una piedra de tropiezo para los niños, la atención en ellos debe ser desarrollada por medio de los sentidos y a partir de allí llevarlos de escalón, en escalón por las próximas fases del curso.

«La tranquilidad es la actitud que nos permite servirnos de nuestras propias energías. Y esto exige: disponibilidad o preparación para recibir; desconstrucción o actuar para hacer que desaparezcan las tensiones de Psicopedagogía de nuestro entorno; relajación o preparación para la receptividad, que favorezca un estado de no resistencia a las sensaciones; y dominio de uno mismo o conducta autónoma, no sólo en los aspectos físicos sino a los aspectos del espíritu que conduzcan al equilibrio del pensamiento. La receptividad o acumulación de energías se consigue mediante la interpelación de nuestros sentidos; la atención, que añade una voluntad de sentir; la observación o capacidad para detenernos sobre las cosas, el mirar en su interior y tratar de comprenderlas no sólo en la apariencia sino también en su contenido.»⁴⁰

En palabras de Motos los anteriores son los aspectos en los que se concentra el juego dramático y por lo que este se vuelve vital en el ámbito escolar.

El juego dramático es el espacio destinado a que los alumnos de primera infancia se desarrollen como individuos dentro del ámbito social, útil para los más grandes que han entrado en un régimen disciplinario, pues una vez iniciada la educación primaria se olvida

⁴⁰ CAÑAS TORREGROSA José, *ob. Cit.* Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999, p. 19

el carácter lúdico, es un plus que reciben los estudiantes y se hace de vez en cuando; el área de artística se reduce a las artes plásticas y las manualidades. Cuando el conocimiento artístico se limita al campo visual y manual, crea la perspectiva de que las artes son solo un pasatiempo, que no existen otras formas de expresión y que no tienen un sentido útil en la sociedad. El estudiante pierde interés por hacer lo mismo todos los años, la técnica de las manualidades, la pintura y el dibujo le resulta compleja y empieza a verla como castigo, lo que el taller de dramatización permite fuera de técnicas que puedan convertirse en camisa de fuerza es.

- La libertad de que el niño ejerza el papel que él desea sin imponerle un personaje.
- El niño desarrolla la capacidad crítica al ser espectador y actor a la vez. Pues no todos los niños participan de todos los juegos, sin embargo, darán sus sugerencias en el desarrollo de este.
- Reconocimiento de la realidad, como un espacio en el que se realizan actividades diferentes
- Abrir las posibilidades a que el niño pueda ver los contenidos del curso de una manera más lúdica, es decir que exista la interdisciplinariedad.
- El estudiante puede aprender el valor de la responsabilidad y las reglas poco a poco a través del juego.
- El valor del estudiante como ser humano en descubrimiento y que tiene la capacidad de ser valorado por sus opiniones, el material que crea sin la exigencia de un artista.

Otra de las razones por las que el juego dramático es conveniente en la escuela, excluyéndolo de los puntos anteriores que son criterios que se ven reflejados en los estudiantes, es el fortalecimiento de la comunicación. El juego del «como si...» es en últimas un juego que sirve como canal de comunicación, no es propiamente una representación, es el elemento que sirve para que entre niños y adultos surja un canal que puede ser inexistente con palabras. en teatro la comunicación no es abierta a todo el mundo, hay una comunicación entre actores que a su vez comunica algo al espectador y una comunicación público – actor que surge en escena, aquí se trata de utilizar la comunicación como una herramienta de actuación. Se crea un canal en el teatro foro, o, valga la redundancia, en los foros que se hacen al final de ciertas representaciones según lo prefiera la compañía de actores, pero es este un tipo de teatro que no es realizable con todas las edades. En general el teatro utiliza las herramientas que ya tenemos para beneficio de la representación, se trata del perfeccionamiento de las capacidades no del desarrollo de las mismas. Mientras que el juego dramático ofrece una posibilidad que se encuentra implícita en él, la comunicación no verbal, procura ver nacer y crecer todas las capacidades del niño.

Otra característica es la sana competencia que se fomenta en los niños durante el juego, dado que está siempre presente es preciso saber direccionarla, eliminándola de la lista de obstáculos y colocándola a favor del estudiante, procurándole que esta lo impulse a ser cada vez mejor.

El juego es democrático, propende por la unión, la libertad, y la libre expresión, todo en contraste con el teatro, visto desde el punto de vista disciplinario y profesional. Además, se dan diferentes oportunidades como el dialogo entre diferentes disciplinas a través del juego, ya sea la música, el baile, la pintura como materias para el desarrollo integral del estudiante; pero este dialogo no solo se refiere a las diferentes expresiones artísticas sino a la posibilidad de que las materias tradicionales se contagien de esta forma lúdica de dictar los contenidos, la que puede ser una de las finalidades del juego dramático. Este tiene una disparidad con el teatro puesto que, escoge un tema en específico que ha de desarrollarse en la representación, siendo el trasfondo de dicha pieza que vemos sobre el escenario. No quiere decir que se teatralizará las clases como las matemáticas, las ciencias naturales, etc. Ya que esto exigiría un compromiso más hacia a lo artístico que a la materia a estudiar, el juego lleva desinteresadamente a que se explore la expresión en los estudiantes bien sea dramática, plástica o musical.

2.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO DRAMÁTICO

Al llegar a una escuela todo es un caos, los niños corren de un lado a otro, se gritan, pelean por un juguete, en el salón de clase están dispersos, se ausentan de clase sin previo aviso y no falta el murmullo mientras se les intenta instruir en algún contenido. En la mayoría de las escuelas existe una cierta dispersión en los alumnos que es mucho más notoria en las edades de transición y pre-escolar. Este esparcimiento en la atención es producto de la adaptación que los pequeños sufren al entrar en un plantel educativo, la función de quienes contribuyen a su aprendizaje es pues, ayudarles a hacer el reconocimiento de su cuerpo en desarrollo, de su rol en la sociedad y las reglas básicas para la convivencia. Utilizar una pedagogía participativa, que alimente su capacidad creativa e investigativa para la comprensión global del mundo.

Es el juego y el taller de dramatización uno de los mejores aliados de la educación de primera infancia, en dicho taller se observa como los estudiantes entran con ciertos comportamientos y poco a poco los van transformando. Este abre espacio a la desinhibición, a los juegos de lectura, a la confianza en sí mismo y en los demás, una introducción a la escritura, entre otros. El juego quita un gran peso a los profesores que se ven desesperados ante la antipatía de los niños en ciertos conceptos que son demasiado complicados para ellos, si se aplica como parte de su *curriculum* se verá reflejado en todas las áreas del estudiante. Es preciso decir que el juego dramático es importante en la infancia

en general por su esencia liberadora y educativa a la vez; podría decirse que este solo tiene un fin lúdico. Aquel es solo un medio para introducir en el conocimiento de temas que de otra forma no les interesaría saber, porque el juego dramático no disputa con ningún lenguaje, sus maneras de direccionarlo son variables, aunque se sabe que este tiene como fin la improvisación acordada por el grupo.

La tecnología ha cambiado la forma de abordar el teatro la juventud y la niñez, las campañas que instan a que dejemos la tecnología a un lado por un momento y desarrollar las relaciones y convivencia con el otro son cada vez más frecuentes. El juego dramático si bien ha tenido que aprender a servirse de estas herramientas, no deja de ser un método para sacar a niños y jóvenes del ruido mediático que los rodea, y los obliga por medio de sus estrategias a pensar, a reflexionar y a crear. He aquí otra de las virtudes del juego dramático, invita a crear relación con el otro, a la exploración corporal y del entorno, al interés por mi comunidad, características que lo convierten en indispensable. Así que los inventos que han querido reemplazarlo, no les ha quedado más que unirse a él, algunos factores que suceden con la tecnología en edad infantil pueden tener menor impacto negativo si el niño ha tenido una estimulación temprana.

«Lo esencial de las formas dramáticas es que son acciones representadas. Estas se rigen por la regla del *como si...* Son la traducción en acciones de un pensamiento

simbólico. Cuando se dramatiza las acciones realizadas por los actores-participantes tienen un significado simbólico.»⁴¹

Cada acción representa un todo de un pequeño mundo de cada uno de nosotros y esta simbolización obtenida al final no habla más que de nuestra visión del mundo. Sin embargo, cuando se trata de desarrollo cognitivo, afectivo, moral, estético, y crítico el juego dramático se convierte en una herramienta de análisis, la cual da paso a que podamos interpretar los comportamientos de los más pequeños, nos da la capacidad de saber de qué manera están observando a la sociedad. En la primera etapa aún no es posible realizar ejercicios de juego dramático como tal, ya que son sus primeros años de vida, en este momento no existe dramatización si no identificación, en un intento de entender lo que pasa, el niño imita a su manera los sujetos básicos que lo rodean, los sonidos, los animales, los sabores, por lo que es la etapa perfecta para la estimulación y cuando un bebé tiene una correcta estimulación artística, sensorial y afectiva obtiene un mejor estilo de vida en su niñez.

«Cuando un niño asume un papel realiza el repertorio de comportamientos esperados y característicos de dicho papel. Reproduce la forma de ser y comportarse que en la vida ordinaria tienen las personas catalogas bajo ese determinado papel. Así, si de un médico se espera que haga preguntas, que realice exploraciones al paciente, que recete

⁴¹ CAÑAS TORREGROSA José, *ob. Cit.* Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999, p. 14

medicamentos, que dé consejos, que lleve bata blanca y fonendoscopio, etc. el niño realizará estas acciones y comportamientos cuando juegue a médicos»⁴².

La siguiente etapa es la de la imitación, y como su nombre lo indica el niño inicia a reproducir aquellas situaciones, y roles que le llaman la atención y despiertan su curiosidad. Según Motos el juego dramático y la dramatización tienen su evolución a mediada que el niño va creciendo, bien sea simbólico, secuencial, exploratorio, y expansivo⁴³ pero siempre útil por su capacidad de transformación ante las diferentes etapas de desarrollo. En la etapa de la imitación, con sus pequeñas subdivisiones, es donde se debe empezar a introducir el juego dramático pues en su repertorio ya está la necesidad de empezar a entender cuál es su lugar en cada uno de los círculos sociales que habita, y el reconocimiento de los roles. Por ese motivo esta etapa marca lo que será el niño en sus próximos años, por lo que se debe direccionar positivamente y este es uno de los objetivos del juego dramático. Pues si el niño presencia un rol negativo para él en esa instancia de su vida, muy probablemente adoptará varios comportamientos que a la postre creará normales.

Cuando el niño entra en dialogo con los demás compañeros y el profesor- animador observa que constantemente existen los roces entre ellos, es el momento en que se debe usar el juego como medio para concientizar al niño de que ese comportamiento no contribuye a su rol social. El juego dramático le entrega un lugar al niño que camina sus primeros pasos,

⁴² CAÑAS TORREGROSA José, *ob. Cit.* Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999, p. 14

⁴³ CAÑAS TORREGROSA José, *ob. Cit.* Barcelona, Ediciones OCTAEDRO S.L. 1999, p. 14

aliviana el dolor del aprendizaje y es la manera lúdica de instruir en esos temas que no están en el currículo de ninguna materia.

Luego de la etapa de a imitación, llega el momento en que el niño empieza a relacionarse con su entorno. Aquí el juego dramático se convierte en la excusa perfecta para trabajar en grupo, pero no es el único tema por trabajar, sino que se empieza a presentar la necesidad de mostrar los trabajos realizados en clase y, el entendimiento de la existencia del otro es más consciente al entender que puede representar diferentes papeles, pero que siempre seguirá siendo el mismo. La identidad deja de verse comprometida, por el contrario, es capaz de diferenciar entre un rol y otro. En esta fase en que la relación con el otro, toma importancia, es donde el juego dramático existe con todo su potencial. Los estudiantes organizan sus propios juegos dramáticos y representaciones, son capaces de representar un personaje y se pierde el dominio del ego que ha estado presente en etapas anteriores.

Es este punto la representación y la creación del punto de vista ante la vida son los factores más importantes. Por lo que se llevará el juego dramático o el taller de dramatización hasta las últimas instancias, tales son, el teatro fiesta, el teatro infantil de niños para niños, con los que se podría finalizar el desarrollo del taller en la escuela.

Si de hablar de la importancia del juego dramático se trata, haría falta hablar del papel de este en la edad adolescente, en el barrio, en la casa con la familia y por supuesto el alto valor que tiene en los adultos. No obstante, observar el concepto de juego dramático y sus

diferentes transformaciones en la escuela primaria es más pertinente para esta investigación.

3. EL PROCESO DE CLASE EN LA ESCUELA DOMINGO SAVIO

La labor en la escuela como profesor de niños de primera infancia demanda un alto grado de compromiso y responsabilidad, dado que es la edad en la que se afianzan los conocimientos que los estudiantes utilizan el resto de sus vidas. En el caso propio se cumplía con la labor de formar la parte expresiva, lo que a largo plazo se convierte en un aspecto principal para enfrentar las diferentes situaciones, razón por la que se quiso entregar herramientas, el reconocimiento de sus propias capacidades por medio de ejercicios corporales que desafiaban su motricidad, el trabajo en equipo, el fortalecimiento mental con ejercicios de coordinación y la expresión corporal colocando a prueba su creatividad, que generaran desarrollo en varios aspectos, tales como el psicológico, expresivo y cognitivo.

Teniendo en cuenta lo anterior se analiza lo realizado en la escuela Domingo Savio. Lo que este espacio permitió para los docentes y los estudiantes, cuál fue su efecto sobre los estudiantes y no solamente esto sino también en que afectó el taller a su círculo social, y cuál fue su resultado.

3.1. LOS ESTUDIANTES DE CANDELARIA, SU CONTEXTO.

El municipio Candelaria es una ciudad situada al sur del departamento del Valle del Cauca, conocida por el gran mercado de frutas, verduras y hortalizas que se encuentra en la carretera que lleva a la ciudad y, por su producción agrícola. Además, este se ha ampliado, gracias a las casas de interés social construidas recientemente y que son compradas o entregadas por el gobierno a familias de bajos recursos. Estas condiciones y su corta extensión provocan en los habitantes un constante deseo de movimiento en busca de oportunidades.

Candelaria «limita al norte: Con el municipio de Palmira, al oriente: Con los municipios de Pradera y Florida, al sur: Con el departamento del Cauca y con los municipios de Puerto Tejada y Miranda y al occidente: Con el municipio de Cali»⁴⁴. Esto y su corta extensión lo hacen un municipio de tránsito constante, tanto económico como social, es decir que su población está en constante cambio. Es una de las principales situaciones que afecta el sector educativo en la ciudad, hay constante llegada de nuevos alumnos al igual que hay deserción de otros tantos que se marchan a otras ciudades y países.

La actividad productora de Candelaria se basa en los ingenios azucareros, también se producen otro tipo de alimentos como la panela y, se práctica la agricultura con sembrados

⁴⁴ “*información del municipio*”, Alcandía de Candelaria, municipio de Candelaria, Valle, web, (10/02/2017) en « <http://www.candelaria-valle.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Informacion-del-Municipio.aspx> »

de soya, maíz y chocolate. Por lo demás, los empleos que ofrece la ciudad son pocos, teniendo en cuenta que los habitantes de la ciudad deben salir de la misma para prepararse en lo que a estudios superiores se refiere, terminan viviendo en Cali. Así que empleos administrativos, educativos y gubernamentales, los terminan ejerciendo personal proveniente de ciudades aledañas, lo que ocasiona falta de empleo y por lo tanto deserción en las escuelas.

Candelaria cuenta con una extensión total de doscientos ochenta y cinco kilómetros cuadrados, de los cuales el cero punto doscientos setenta y cinco kilómetros cuadrados, son área urbana y el otro doscientos ochenta y nueve punto dieciséis, comprende área rural⁴⁵, es decir que la mayor población vive en las partes rurales y allí se desarrolla su mayor actividad.

El municipio de Candelaria está provisto con una plaza central y una casa comunal que es donde se realizan eventualmente actividades lúdicas y culturales. Tales como circos que vienen de paso y los parques de atracciones itinerantes también pasan por la plaza de candelaria de vez en cuando. Se realizan algunos talleres de vacaciones recreativas cada año, aunque los padres de familia manifiestan que esto no es así y que esas actividades son intermitentes.

⁴⁵ “información del municipio”, *Alcandía de Candelaria*, municipio de Candelaria, Valle, web, (10/02/2017) en <http://www.candelaria-valle.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Informacion-del-Municipio.aspx>

No hay en la ciudad un teatro que tenga una programación para adultos y niños, sino que la ciudad depende de espectáculos callejeros. Las celebraciones católicas son otro factor cultural característico de la ciudad, el día de la virgen de Candelaria se hace una celebración característica en la iglesia, siendo ella la acreedora del nombre de la ciudad es un personaje celebrado por los habitantes que gozan de una fe cristiana en su mayoría. Las procesiones son realizadas en fechas de semana santa, con representaciones de los acontecimientos relatados en la biblia, las que son realizadas por las personas que están al servicio de la iglesia y por los feligreses. La iglesia no solo marca este tipo de representaciones sino también costumbre y cultura, la mayoría de los ciudadanos la ven como una entidad fundamental para el desarrollo de las actividades sociales de la ciudad.

Las campañas políticas que se realizaron en el 2015 beneficiaron a los estudiantes de educación inicial, porque se realizaban muchas actividades. Entre las que estuvieron, grupos de recreadores que se rotaron por las escuelas de Candelaria, enseñándoles a los estudiantes diferentes temas de manera didáctica, obras de teatro infantiles que se presentaron en la casa comunal, lectura de cuentos y campañas de salud.

La demora de los pagos a profesores ocasionó varios paros. El colegio Nuestra Señora De La Candelaria y sus sedes se veían afectados por la situación, por ser una de las cinco instituciones educativas públicas de la ciudad, siendo la escuela Domingo Savio una de las sedes de la institución se encontraba en unas condiciones medianamente buenas, contaba con aulas aptas para que los estudiantes pudieran ver clases, sin embargo, el problema con

el acueducto era algo que azotaba a diario el plantel, todos los días se iba el agua en algún momento del día y los baños colapsaban; algunas de estas carencias son señaladas en el PEI de la institución Nuestra Señora de Candelaria, siendo la escuela Domingo Savio una de sus sedes

«Con respecto a la infraestructura de estas sedes educativas se encuentran en buen estado, pero presentan algunas debilidades que tienen que ver con las dotaciones y el mantenimiento más frecuente de las mismas. Muy pocas cuentan con laboratorios, aula múltiple; y algunas no tienen servicio de restaurante escolar. Vale la pena destacar que donde existe zona recreativa o deportiva están en deterioro.»⁴⁶

Por este motivo la escuela se encontraba en reparación en algunas partes y por lo tanto no se disponía de muchos espacios para el taller de dramatización. Se realizaba en las aulas normales y en mejores ocasiones la clase se podía realizar en el aula máxima, compuesta de un escenario pequeño, un espacio grande y cómodo donde se ubicaban las sillas Rimax en los eventos, un video *beam*, aunque no se podía colgar la pantalla por falta de una buena adecuación para ella. La escuela contaba con canchas en cemento y juegos infantiles, una biblioteca pequeña donde los estudiantes accedían con la compañía de un profesor, no

⁴⁶ PEI Institución Educativa Nuestra Señora de Candelaria. P. 12
«<http://sradelacandelaria.edu.co/index.php/proyecto-educativo-institucional/>» 9/04/2018

tenían en su jornada de clase ningún tipo de materia artística. No contaban con zonas verdes donde pudieran hacer actividades prácticas de las ciencias naturales, no contaban con un comedor en que pudieran comer todos, ni espacios donde pudiera estimularse las diferentes actividades extracurriculares que colaboran con el aprendizaje.

Para hacer una observación más detallada a la escuela dentro de la institución, se hace el siguiente diagnóstico que consta de cuatro componentes fundamentales institucional, pedagógico, disciplinar y social.

- **Componente institucional**

PEI

La escuela Domingo Savio fundada en 1960 por el párroco Jesús Villegas cuenta con dos plantas, con ocho y cuatro salones respectivamente; además de cuatro baños, un patio central que finaliza con el restaurante escolar seguido por dos canchas de basquetbol, futbol y los juegos infantiles.



El escudo de la institución es la santa patrona virgen de Candelaria, quien es por quien recibe su nombre la institución y la ciudad, además, es la identidad del

municipio. Rodeada de un círculo verde y amarillo propio de la bandera del municipio de Candelaria.

La visión principal de la institución es ser una institución de primera calidad en el municipio formando con altos estándares de calidad y humanidad, lo cual se verá reflejado no solo en infraestructura sino en los próximos egresados. Así mismo esto está de acuerdo con la filosofía y la política de calidad institucional; las que interponen los valores cristianos garantizando así la formación frente a los asuntos importantes desde el punto de vista social, para que así respeten la dignidad de todos los seres humanos y aporten a la nación plural y democrática colombiana. Los educandos de la institución están formados para liderar acciones para transformar su entorno social.

OBJETIVOS INSTITUCIONALES

El colegio Nuestra Señora De La Candelaria garantiza una educación integral con valores cristianos que propicien comportamientos solidarios y tolerantes con las diferentes opiniones que surjan en su entorno. Además, se preocupa por el aprendizaje pleno, independiente, y libre para así lograr que el educando interprete roles ante la solución de conflictos en el medio ambiente.

OBJETIVOS DE CALIDAD

El colegio busca aprovechar el presupuesto entregado para el mantenimiento y embellecimiento de la planta física. Así mismo propende por seres humanos proactivos y que desarrollen un alto sentido de pertenencia, en lo que se refiere a la institución Nuestra Señora de la Candelaria.

Contenidos curriculares

Materias de humanidades: ética y valores, principios cristianos, filosofía, lengua castellana y lengua extranjera, proyecto de vida.

Materias científicas: ciencias sociales, ciencias naturales, educación ambiental, física, química, democracia y constitución.

Materias matemáticas: matemáticas, geometría, calculo, algebra, informática.

Desarrollo físico: educación física, recreación y deportes, artes lúdicas.

- **Componente pedagógico.**

Actividades extracurriculares y artísticas:

- ✓ Se organizan en la escuela izadas de bandera con motivos de las diferentes fechas especiales a nivel municipal, departamental y mundial, fomentado en el estudiante tradiciones en todos los contextos a desenvolverse.

- ✓ La celebración de la semana santa, trae consigo presentaciones cortas por parte de los estudiantes, una procesión que se realiza por los alrededores de la escuela y la lectura de la vida de Jesus durante la formación.
- ✓ Anualmente se realiza la semana cultural, donde se hacen muestras tecnológicas, empresariales, científicas, artísticas, afrocolombianas y deportivas.
- ✓ Las salidas al zoológico, a alguno de los museos del valle del cauca y demás programas culturales organizados para los estudiantes de preescolar y transición se realizan cada año.
- ✓ Al final de cada año lectivo los estudiantes deben realizar un recital, ya sea musical, de baile o teatro desarrollado durante el año.
- ✓ Primer día del año lectivo con el triduo eucarístico, es tradición de la institución empezar con esta eucaristía, donde además se trazan los objetivos para el año y las metas. Esto se debe a que la institución está sentada sobre bases católicas y cristianas.
- ✓ Promoción de la lectura es una de las invitaciones de la institución a usar más la biblioteca del plantel, la cual está dotada de cuentos e historias didácticas para que los estudiantes de transición aprendan de las diferentes materias de manera fácil, este es un programa para padres y alumnos.
- ✓ Escuela de padres es un proyecto que nació dos de las docentes de la escuela, debido a la preocupación de que muchos padres de familia estaban en

analfabetismo, y no habían terminado sus estudios. Se implementó este proyecto entonces en la jornada de la tarde a cargo de dos de las docentes el cual se viene realizando desde el 2015.

Modelo pedagógico

La institución utiliza el modelo **pedagógico enseñanza para la comprensión**, este consta de cinco elementos para la práctica de los saberes disciplinares y lograr la indagación de los estudiantes; los cuales deben ser explicados dentro de su contexto ya que cada uno cuenta con objetivos, conceptos, metodología e información específicas.

❖ Los cinco elementos propuestos por la enseñanza para la comprensión:

1) Tópicos generativos

Estos se entienden por aquellas inquietudes y temas centrales para cierta disciplina, y estos propician a su vez correlaciones con otros temas de la misma, y diferentes disciplinas y con la vida de los estudiantes. Estos se caracterizan por ser accesibles e interesantes para los alumnos y generar pasión por la vocación de los profesores.

2) Hilos Conductores

Son los que surgen de las interrogaciones que se hacen constantemente los estudiantes acerca de una disciplina y a los que se acude para tener una guía por una etapa de aprendizaje.

3) Metas de Comprensión

Las metas de la comprensión permiten focalizar el aprendizaje de los estudiantes y, las muchas líneas que pueden surgir de los tópicos generativos y de los hilos conductores. Estas permiten por su parte entender que es lo que deben comprender los estudiantes principalmente y para que les sirve. El maestro debe preguntarse qué necesitan aprender los educandos, y si esto es relevante para su vida. Ya que una de las premisas del aprendizaje para la comprensión es la de menos, es más; en contraposición con el pensamiento de que el estudiante debe aprender muchos temas para alcanzar un conocimiento en cultura general.

4) Desempeños de comprensión

Cuando existe comprensión en un tema, este se utiliza en la vida diaria, sin importar su complejidad, es también un elemento que sirve de retroalimentación para otros temas y por último para poder comprender algo se necesita tiempo, práctica y reflexión. Por lo tanto, los desempeños de la comprensión deben ser esas actividades que generen que el estudiante transmita y practique sus mejores cualidades, las cuales han sido obtenidas por medio de la comprensión. Estos además deben evidenciar tanto para el estudiante como para el profesor

que es lo que el alumno ha comprendido y que no, para así realizar nuevas actividades que permitan la práctica de la comprensión que aún no ha sido lograda.

5) Valoración continua y evaluación final

De acuerdo a lo dicho anteriormente, que la comprensión debe servir para la retroalimentación de otros temas, surge la necesidad de valoración y evaluación. Para que la comprensión de los alumnos sea de alta calidad debe estar en constante valoración, es así como se logra fortalecer y evidenciar las dudas que no han sido resueltas. Esta debe ser crítica, sugerente y constructiva, elementos que servirán para la orientación del estudiante.

Concepciones pedagógicas en las artes

Tipo de materia: obligatoria

Horario: 1 h, 1 vez por semana.

El arte en la escuela se considera una buena herramienta para que los estudiantes tengan una vía de escape de su entorno social, el cual se torna violento y peligroso en ocasiones. En la hora que se les brinda de clases se llevan a cabo manualidades, composiciones de baile y pequeños sketches para futuras izadas de bandera.

Es importante que el estudiante reconozca sus tradiciones, la mezcla mestiza propia de la región, y las costumbres antiguas y nuevas mediante estas prácticas.

No existe en la institución una materia por separado para cada disciplina artística sino, que esta asignatura se ocupa más bien de desarrollar habilidades plásticas, corporales y manuales según los estudiantes y la institución lo requieran.

- **Componente disciplinar**

Prácticas artísticas y culturales:

- ✓ Formación diaria, en la que realizan cantos a la virgen y al niño Jesús y donde la maestra a cargo de la formación se encarga de enseñar las oraciones y explicar su significado. Las formaciones tienen un tema diferente cada día depende de este se realiza bien sea una oración, una canción o una exposición de carteleros por parte de maestros y estudiantes.
- ✓ Cada salón inicia el día con una canción de buenos días. Cada profesor establece su forma de comunicación con los niños, la que se tendrá en cuenta todos los días.
- ✓ La identidad cristiana es un pilar muy importante dentro de la institución, razón por la cual se practica procesiones alrededor de la escuela el día de la virgen de candelaria y en semana santa.
- ✓ Se dictan clases de danza ocasionales según las fechas de los homenajes de la institución.
- ✓ En clase de educación física se incentiva a los estudiantes a practicar el deporte, incluso fuera de la institución, implementando equipos de fútbol y voleibol a partir de ciertas edades, los cuales participan en competencias intercolegiales.
- ✓ Jornadas de lecturas extracurriculares.

Saberes, procesos y productos.

- ✓ Últimamente los espacios deportivos han llamado la atención de la administración del departamento, pues estos han sido mejorados poco a poco, dotándolos con redes, cestas, y techos. Sin embargo, aún hace falta la reparación e implementación de otros escenarios para el uso de la comunidad educativa. Las mejoras realizadas han permitido que deportes como el voleibol y el futbol den resultados a nivel departamental y nacional.
- ✓ Elección del personero y representante, se lleva a cabo desde que se encuentran en grado transición, como un inicio en el camino como ciudadanos. Esta incluye urnas de votación, y toda una explicación del porqué y para que se elige un representante de entre los estudiantes. Este es un acto que se celebra anualmente al que los estudiantes añaden su propio sello y se convierte en un verdadero ambiente electoral.
- ✓ Talleres para madres cabeza de familia. En estos talleres las madres aprenden diferentes técnicas que son útiles para hacer pequeñas empresas o trabajar en las vacantes que demandan en el municipio.

- **Componente social**

HISTORIA

La candelaria que de hoy es una mezcla de diferentes poblaciones que han migrado hasta ahí. Tales han sido, en su mayoría, poblaciones que huían de la violencia de sus propios pueblos, situación que se vivió en todo el país, por lo tanto, llegaron a Candelaria, ciudadanos provenientes del Pacífico, de Nariño y del Cauca. Con estos surgió una nueva raza de candelarieños, la cual combina afrodescendientes y la combinación del amerindio que había desde la época de la colonización con el mestizo de hoy.

Este municipio se ha ido poblando con el auge de los ingenios azucareros, debido a que es conocido por la alta producción que hay de estos en el municipio, muchas familias que se dedicaban a esta función en otros municipios y que habían perdido su trabajo, llegaban hasta allí buscando oportunidades de tener una mejor calidad de vida.

Pero Candelaria no siempre fue así, durante la colonización fue víctima de múltiples genocidios por parte del blanco europeo y así mismo sufrió y luchó para tener una libertad y lograr ser lo que hoy se conoce como el municipio de Candelaria, ciudad que ha acogido familias de todos los sectores más vulnerados del país y ha logrado subsistir y convertirlos en ciudadanos honestos y orgullosos de sus valores.

DESCRIPCIÓN COMUNITARIA

El municipio de Candelaria se ha desarrollado cada vez más en las cabeceras, formando corregimientos que poco a poco se han convertido en grandes urbanizaciones, debido a que las compañías constructoras han venido levantando proyectos de vivienda en estos sectores, hecho al que se le suman las viviendas de interés social que el gobierno viene entregando a familias de bajos recursos, las cuales ven estos planes como una opción para obtener vivienda y optimizar su condición de vida. El crecimiento de estos corregimientos ha dificultado que el municipio pueda brindar los servicios públicos domiciliarios, tales como agua, luz e incluso salud.

Las actividades laborales además de la manufactura agricultura se centra en las ladrilleras, la extracción de arena, grava y piedra de los ríos, las granjas avícolas, la extracción de carbón vegetal y el cultivo de la caña de azúcar; en lo que ha trabajo formal se refiere. Existe un gran número de población que subsiste con el trabajo informal, tal como fritangas, puestos de minutos, trabajos en discoteca, asaderos y ventas callejeras de ropa.

En cuanto a cultura la ciudad cuenta con una casa de cultura, que es eje central de las actividades que se realizan en Candelaria, donde se realizan actividades de música con la banda representativa de la ciudad y lectura, al igual que el parque de la plaza central la que es aprovechada en algunas ocasiones para la recreación y la cultura del pueblo. Los servicios de salud concentrados en la EPS que se hallan también en las cabeceras de la

ciudad han tenido dificultades para desempeñarse como es debido, por lo que muchos ciudadanos se retiran del municipio a ciudades aledañas donde puedan ser mejor atendidos. Los padres mejor acomodados hacían un esfuerzo por que sus hijos fueran en buenas condiciones a estudiar, no todos los niños tenían ese privilegio y esto afectaba directamente el desempeño en las clases. Factores como el hambre, la depresión, la carencia de útiles, el sueño y el estrés no contribuían a la concentración a pesar de que secretaria de educación mandaba un refrigerio a diario.

Hubo dificultades de tiempo y espacio, sin embargo, las prácticas se cumplieron a cabalidad según lo acordado con las directrices del colegio. Por supuesto que lo anterior afectaba a los estudiantes en su proceso, pero se vio una evolución considerable desde el comienzo del taller hasta el final.

3.2. DIAGNOSTICO PREVIO A LAS CLASES.

Antes de comenzar el taller se dio la oportunidad de realizar una observación directa con los grupos a tratar, niños de cuatro a seis años de edad, en una escuela mixta; se realizó la presentación respectiva ante los estudiantes y se anunció el curso que iba a tener lugar la semana entrante.

Los niños eran hijos de agricultores en su mayoría, de comerciantes independientes y asalariados, lo que se reflejaba en la manera como llegaban a estudiar tanto, en su alimentación, como en la presentación personal y el comportamiento en clase. Eran habitantes de la loma, una de las invasiones de Candelaria, y según descripción de las demás docentes una de las peores. No solo viven allí familias de bajos recursos sino delincuentes de todo tipo que son padres de los niños que ven clases en la escuela Domingo Savio, Por lo tanto, había estudiantes que veían clases los cinco días de la semana con el mismo uniforme, sin estar aseados y que no llevaban refrigerio.

Por su estilo de vida rural, en el cual, en varios casos, como señala el PEI de la institución, debido al constante crecimiento de la ciudad y la necesidad de ingresos, deben trabajar los dos padres, eran niños acostumbrados a una libertad desmedida, por lo que su comportamiento no era el mejor, se insultaban, usaban los lápices para chuzarse, se escapaban del salón de clase. Para contrarrestar ese tipo de comportamientos las profesoras

en su mayoría optaban por hacer uso de la autoridad impuesta, del regaño excesivo, y la restricción de algunas acciones y esto tenía un efecto negativo en los niños, que adoptaban una actitud de repelencia ante el aprendizaje. No se expresaban ni verbal ni corporalmente solo en la hora del recreo; durante el descanso se peleaban por los juguetes que se les prestaba, acudían a juegos violentos, otros se sentaban solos en los pasillos, y algunos compartían sus loncheras con sus compañeros.

Tenían dificultad para comprender los temas básicos de clase, problemas para la comprensión de los conocimientos, tal como nombra el modelo pedagógico de la institución, por ejemplo en ciencias naturales existía la dificultad general en los estudiantes, para aprender e identificar las partes del cuerpo, pese a que ya había transcurrido gran parte del año lectivo, su comprensión de lectura era bastante regular, pues les costaba seguir el hilo conductor de la historia y reproducirlo, debido a la poca atención, a la indisciplina, a las explicaciones reducidas por parte del docente y en otras por resistencia a aprenderlos. No había respeto a la autoridad en algunos niños, y tampoco había una comunicación establecida entre estudiantes y profesor, en ciertos grupos, ni unos códigos que pudieran servir como herramientas de la misma. No había un control del espacio, se golpeaban mucho, bien fuera por la cantidad de compañeros, o por desatención. No conocían lo que era la sana competencia, sino que los juegos que hacían en descanso o en clase de educación física desencadenaban en pelea la mayoría de veces. Había compañeros que siempre querían ser líderes y decían a los demás que hacer, corrigiéndolos o regañándolos,

entonces ya algunos habían adoptado la posición de espera ante el compañero que les diría que hacer.

Ya durante el recreo se realizaron juegos con ellos, fue una oportunidad para comprobar y saber que estrategias de aprendizaje se debían utilizar, y acerca de que método de era apropiado para ellos; dicho momento tenía, también, el propósito de conocer a los estudiantes y familiarizar con ellos. Aquí tuvieron dificultades para comprender las reglas del juego, para formarse en parejas si el juego lo requería, aunque este tuvo éxito porque debían correr, algunos corrían desmedidamente por el patio y no regresaban al punto de juego. Ya para las últimas horas de clase, están agotados del día escolar, lo que dificultaba a los profesores dictar los temas pues en esta hora ya la atención estaba disipada, así que la estrategia que usaban era que terminarían un trabajo que ya habían empezado desde antes del recreo, y así no desgastarse explicando algo nuevo. Ya a la hora de la salida eran, un poco más organizados porque querían irse pronto a casa y para algunos no era conveniente que llegarán a recogerlos y los encontrarán castigados.

Por último, se hará una tabla comparativa entre las capacidades de los niños de la escuela, con la tabla de crecimiento del proyecto del Taller, comparando entre lo que deberían lograr en cada etapa y lo que en realidad lograron durante el diagnostico.

MOVIMIENTOS MOTORES GRUESOS

	Tabla original	Estudiantes Domingo Savio
La marcha.	A los 4- 5 años, la marcha del niño se asemeja a la del adulto, con un ritmo y balanceo iguales, jugando el pie su papel propulsor y amortiguador. A los 6 años la marcha del niño es casi perfecta.	Los más pequeños la marcha era buena, chocando en repetidas ocasiones con sus compañeros u objetos del salón. Los niños de 6 años tenían una movilidad más limpia, controlando mejor los espacios por donde se movilizaban.
Postura erguida y equilibrio.	A los 4 años ha adquirido fuerza, habilidad y soltura en el uso de las piernas. Puede controlar el equilibrio en un solo pie por breves segundos y también saltar en un pie. Puede caminar en línea recta y circular, sin salirse de la línea.	Les era fácil hacer equilibrio en las dos piernas, excepto por algunos estudiantes que aún les costaba trabajo tener equilibrio y desplazarse en un solo pie.
Correr.	Entre los 4 y 5 años, corre fácilmente a diferentes velocidades, controla mejor la iniciación de la parada y los cambios de dirección. Puede salir corriendo y dar un salto de alrededor de 30,5 cm. de largo. Al llegar a los 6 años, a desarrollado su agilidad y destreza a tal punto, que puede dar corriendo un salto de aproximadamente 1,2 metro. de largo y 60 cm de alto	El estudiante es capaz de correr a altas velocidades, sin embargo, no era capaz de realizar trote a velocidad media, tenían capacidad de saltar grandes espacios sin controlar el cuerpo a la hora de caer.
Atrapar.	Entre los 3-6 años, es cuando el niño hace los mayores progresos. Ahora él puede, gracias al desarrollo muscular equilibrio y coordinación, subir escaleras alternando los pies, y trepar espalderas, con mayor seguridad. La bajada sigue teniendo mayor dificultad que la subida. Aparecen variaciones en el desarrollo de	Atrapar era una de sus habilidades favoritas, en los descansos jugaban a atrapar sus compañeros, logrando hacerlo sin mayor daño de ambos. También eran capaces de atrapar objetos, pero con poca capacidad de calcular el final de la trayectoria del mismo, o sin calcular la fuerza con la que este viene.

	esta función, determinadas por el sexo y la mayor o menor oportunidades de ejercita estos movimientos.	
--	--	--

LA EVOLUCION DEL GESTO GRAFICO Y EL DESARROLLO DE LA GRAFOMOTRICIDAD

<u>El dibujo:</u>	Entre 3 y 4 años, se hacen ya capaces de controlar el punto de partida y de llegada del trazo. Aparece la conciencia de estar dibujando y el garabato empieza a adquirir una función intencionadamente representativa, razones por las cuales corresponde ya hablar de dibujos. Surgen ahora las primeras representaciones de la figura humana, (círculo del que salen rayas).	Los niños de la escuela Domingo Savio, tenían una buena capacidad para reconocer y comprender las formas geométricas y para conformar con estas un dibujo, eran en general capaces de darle significado a un garabato y además perfeccionarlo, hasta lograr un parecido sobresaliente con el objeto de representación.
<u>La escritura.</u>	La etapa precaligráfica, abarca todo el periodo de adquisición de las destrezas gráficas especializadas, desde que el garabato intenta ser una letra, hasta el dominio de la caligrafía. Etapa caligráfica, cuando el aprendiz domina la destreza motriz necesaria para producir una escritura ordenada y clara. Etapa postcaligráfica, que se logra tras la adolescencia, cuando se define un estilo caligráfico personal. El progresivo dominio en el control, coordinación y precisión de los movimientos implicados en trazo de las diferentes letras, ayuda al aprendiz a diferenciar, a memorizar y a automatizar el patrón motor correspondiente a cada una de ellas.	Referente a la escritura, aunque ya habían recorrido gran parte del año lectivo se les dificultaba reconocer entre la O y la A, y de igual forma confusiones entre la B y la D. Tenían una caligrafía medianamente legible, pues en ocasiones olvidaban las letras y regresaban al garabato.

<u>Atención, su desarrollo.</u>	La atención es un mecanismo de selección perceptiva que asegura la eficacia con la que se realiza dicho procesamiento, ya que va guiando hacia donde debe éste dirigirse preferentemente. Así la atención típicamente humana, es focal, sostenida y conjunta desde muy pronto. A partir de los 2 años, la atención de niños va ganando en control Habilidad, adaptabilidad y capacidad planificadora. La atención del niño se va haciendo cada vez más sostenida. A medida que los niños persisten en una actividad, van teniendo más ocasiones para focalizarse voluntariamente en un aspecto determinado de esa actividad, ignorando otros. Ello requiere un control atencional para dirigirse hacia los aspectos relevantes de la situación y descuidar los irrelevantes. Junto a un mayor control, la atención va ganando en adaptabilidad y flexibilidad ante las situaciones o tareas.	La atención de los niños de la escuela Domingo Savio era reducida en clases, su adaptabilidad a su nueva vida escolar estaba en plena ejercitación, debido a que era su primer año escolar. La poca asistencia a clase impedía la ejercitación de la situación de clases, para así fortalecer la atención. Algunos estudiantes, asegurado por sus profesores tenían problemas de atención debido a casos de desnutrición o hiperactividad.
--	---	--

3.3. APLICACIÓN DEL JUEGO DRAMÁTICO EN LAS CLASES.

Al principio los ejercicios de calentamiento, estiramiento y concentración de energía tomaban más tiempo del planeado, los niños no reconocían la autoridad del profesor, ni la del juego. Así que para contrarrestar sus actitudes se establecieron unos códigos que servirían de apoyo en los momentos de ruido y desorden, de manera que cuando el profesor dijera *estatua* sin importar que juego se estuviera realizando todos debían atender la petición, y si se paraba en la mitad del salón y cerraba el puño todos prestaban atención y guardaban silencio, quería decir que iba a empezar un juego nuevo.

Ejercicios rompe hielo

Como objetivo general es que los estudiantes se relacionen entre sí, desarrollen confianza corporal, y generen un ambiente de confianza con el profesor y los compañeros. En el siguiente ejercicio el objeto específico era que pudiesen agruparse, controlar su cuerpo y relacionarse con el otro sin tocarlo. Formaban un círculo, al llegaban con el juego de quien se organizase primero sin chocarse con ningún compañero, unas veces en cámara lenta y otras veces rápido. Al formar el círculo, hacían calderos, empezar a mover articulación por articulación hasta completar todo el cuerpo, continuaban moviendo todas las articulaciones al tiempo, la imagen era seguir los movimientos de la llama de una vela, así calentaban articulaciones. Tomados de las manos expandían el círculo lo más grande posible como

estiramiento a su vez que trataban de tocar sus pies y luego la cabeza del compañero de en frente imaginariamente.

Al principio no lo lograban, no llegaban al círculo sin chocarse y se desconcentraban en el ejercicio de calentamiento, les causaba risa las formas del cuerpo y abandonaban la actividad. Con el tiempo aprendieron a utilizar la diversión que les causaba ver al otro, en sí mismos para hacer formas con su cuerpo o dejarse llevar por el ritmo y la gravedad, querían extenderlo tanto como pudieran así que se volvía interesante como iban soltando el cuerpo en la exploración.

Con esta canción o ronda se esperaba que los estudiantes, buscarán la concentración en grupo, ahora se quería que tuvieran contacto con control, entendiendo también el cuerpo del otro.

«Buenos días canto yo, el sol dice hola la luna dice adiós/Buenos días canto yo el gallo cantor es mi despertador/Buenos días canto yo, hay que levantarse el día ya empezó /Buenos días canto yo si cantas con ganas será un día mejor/Buenos días canto yo. Buenos días cantar es lo mejor/ (Bis) Cantar es lo mejor, cantar es lo mejor. Buenos días, buenos días».⁴⁷

Saludar es algo que los niños estaban habituados a hacer día a día, sin embargo, en este juego el propósito es llevarlos a utilizar el cuerpo y salir de lo cotidiano, e incentivar su

⁴⁷ “canción infantil buenos días” *YouTube*, 14 de junio de 2016, (10/02/2017) en [«https://www.youtube.com/watch?v=ZUXWpULZ9bU»](https://www.youtube.com/watch?v=ZUXWpULZ9bU)

imaginación, creando distintas maneras de saludar a sus compañeros y profesor, de diferentes formas, abrazo, con una mano, chocando las dos manos, varias veces hasta que fluyera espontáneamente, un pacto común en el hacer. El objetivo era que los estudiantes perdieran su timidez con el resto de sus compañeros, estimularan la imaginación y ganaran confianza para trabajar en equipo. Variación, los niños y el profesor guía debían crear una secuencia corporal a la vez que cantaban la canción, la que nació de la facilidad que tuvieron los estudiantes para memorizar la canción y de su propuesta de cantarla todas las clases. Resultó convirtiéndose en un código, con dos de los grupos. Con el tercero no funcionó debido a las dificultades, el horario de clase, a última hora ya no querían hacer el ejercicio y este fue un error del profesor, puesto que era el grupo con más dificultades para entrar en la dinámica de clase pues no reconocían ninguna autoridad.

Acomodarse del más pequeño al más grande en el menor tiempo posible, quien llegue de último saldrá. Aquí el profesor organizó grupos para que, aquellos que perdían y salían del juego continuarán participando, alentando a los compañeros que continuaban jugando. El objetivo principal era que salieran del ritmo cotidiano que tenían a la hora de empezar clase, luego viene la agilidad y la observación. El profesor marcaba un ritmo con el que debían organizarse para evitar que se golpearan, con cambios de ritmo, es por eso que debían estar atentos siempre. Cuando la fila estaba formada, el profesor demandaba que se organizaran en el círculo del principio, una distracción antes de que volvieran a formar la fila para obligarlos a prestar atención, quien llegara último empezaba a salir del juego. Este

juego les resultó atractivo, por ser competitivo, no obstante, el objetivo era reconocer la ubicación, tener memoria, y atención. Las dificultades que el juego ponía a propósito les proponía un reto, en un principio trataron de desordenarse, gritando y protestando porque perdían, pero, cuando se les invitaba a hacer barra a sus compañeros empezaban a trabajar en conjunto.

Este tuvo una variación, que después se convirtió en otro juego porque adquirió más complejidad y un grado de competencia diferente al pasado. Aparte de tener la labor rompe hielo, el propósito era que lograrán contar de una forma no convencional, otro de los objetivos era el desarrollo de la agilidad. En la variación se les pedía a los niños que se agruparan, a un aplauso debían sentarse, a dos aplausos pararse, con tres aplausos saltar hacia adelante, y con cuatro aplausos saltar hacia atrás. La velocidad variaba depende de que tan eficientes eran los niños para escuchar y ejecutar; es necesario ejemplificarles muchas veces. Cuando no reconocían el número de aplausos se cambiaba, en lugar de aplausos el profesor utilizaba números para cada acción o palabras con la que los niños se familiarizaban más como nombres de animales. Finalmente, los niños se dejaban llevar más por la competencia que por la capacidad de llegar a la posición determinada desde la relajación del cuerpo, de modo que el juego demoraba en terminar hasta que lo lograrán, por supuesto que en principio se tuvieron que modificar los aplausos por otras señales porque no lograban escuchar ni contar, solo después de haber jugado una semana lograron entenderlo. Otra de las formas que se utilizaron para que el juego tuviera un carácter más

lúdico y menos deportivo, es decir para que la competencia no prevaleciera por encima del desarrollo de la agilidad y del control de la relajación; era que se variaban las velocidades del juego, quién podía pararse más rápido o quién podía pararse más lento o aquel que pudiera pararse en una sola pierna, o pararse como un animal.

El gusanito con los nombres ConSonantes, la razón de ser del juego era el trabajo en equipo, aprenderse los nombres de sus compañeros. Formaban una fila que guiaba el primero, sin desplazamientos bruscos, el primero decía su nombre y hacía un sonido seguidamente, el segundo repetía el nombre del anterior y el sonido, luego decía el suyo seguido de otro sonido, así hasta llegar al último. No recordaban los nombres al principio, pero, el hecho de que hubiera un sonido los hacía recordar por asociación así que cada vez fue más rápido el juego hasta que lograban hacerlo todos.

Rondas

El ejercicio de las rondas propuestas era que los estudiantes se reunieran en un círculo que pudiera mantenerse, siendo esta una de las grandes dificultades de los alumnos, la ubicación, y desplazarse bien sea hacía el centro del mismo, girar en el puesto, expandirlo o hacer girar el círculo. Sumando a lo anterior, además debían lograr, coordinación entre lo que se canta y se baila, y era un entrenamiento básico musical para el futuro recital.

En esta ronda los niños seguían los pasos propuestos por el profesor en un principio, este servía de ejemplo para que luego pudieran proponer sus propias formas de mímica para la

ronda, pero debían usar siempre una parte del cuerpo del hemisferio derecho y otra del izquierdo, luego de que alguno empezara a proponer seguía el de su derecha y así hasta terminar con todos, con el fin de que no se escondieran sino que todos participaran, luego se pondría en práctica el pacto común siguiendo al que quisiera hacerlo, inventando cada vez la canción con nuevas partes del cuerpo.

«Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas»⁴⁸. Objetivo que lograron las rondas, debido a que fue una de las actividades que más unieron a estudiantes entre sí, al igual que estudiantes con profesores.

El logro al que se quería llegar con esta ronda era que reconocieran la parte derecha e izquierda de su cuerpo. Todo el grupo, incluido el profesor bailaban según la letra de la ronda.

¡Hockey Pockey!

El pie derecho aquí, /el pie derecho allá,/El pie derecho aquí, sacudiéndolo muy bien./Harás el hockey pockey/saltando en tu lugar y así lo sabrás bailar7El pie izquierdo aquí/el pie izquierdo allá/El pie izquierdo aquí, sacudiéndolo muy bien./Harás el hockey pockey

⁴⁸ Organización de Naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura, *el niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*, París, talleres de la Unesco 1980, p. 19

saltando en tu lugar y así lo sabrás bailar/ (idem con la mano derecha, la mano izquierda, la cola, la nariz y todo el cuerpo).⁴⁹

El juego podía extenderse tanto como el grupo quisiera, además, siempre se hacía uso de él en mitad de la clase, cuando perdían la concentración. Poco a poco cada uno de los integrantes del grupo tomaba confianza para proponer la siguiente parte del cuerpo con la que se iba a empezar la canción, generaba unión el hecho de acatar y valorar la propuesta del compañero.

En la siguiente ronda trabajamos memoria, ritmo, creatividad al igual que trabajo en grupo. A medida que cada uno propusiera los demás debían seguirlo y continuar proponiendo. Primero cantaban la ronda:

La sandía ea, era una sandía gorda gorda /R. era una sandía gorda gorda /Que para el mundo conquistar/R. que para el mundo conquistar/Splash splash aprendió a nadar /R. splash splash aprendió a nadar (los niños realizan la acción) /Bis – cambiando la acción por cualquier otra.

Se hacía un buen rato parados y bailando, luego se les solicitaba que la replicaran con un instrumento uno por uno, se incluía a veces el tingo tingo tango para que quien quedará con

⁴⁹“*cancionero para cantar con los chicos*”, El jardín online, (20/02/2017) en «<http://www.eljardinonline.com.ar/cancionero.htm>»

el instrumento tocará la ronda, en el momento que alguno de los compañeros no pudiese tocar el ritmo todos comenzaban a aplaudirla para que la pudiese recordar.

Ritmos

El objetivo de los ritmos era que los estudiantes entendieran y crearan una mejor relación con el manejo de su cuerpo, el manejo del espacio y el manejo de los objetos. Se sentaban en círculo y se utilizaba una clave para hacer un ritmo sencillo el cual todos pudieran replicar, pasando el objeto de uno en uno, al tiempo que el compañero tocaba el ritmo con la clave, los demás lo hacían con las palmas así era más fácil para aquel que tenía el instrumento recordar el ritmo. Por su puesto que no era fácil para todos, mostraban dificultad para recordar el ritmo, la primera vez que se hizo el juego el único que hacía el ritmo era el niño que tenía el instrumento, pero cuando empezaron a mostrar dificultad se acordó con los compañeros acompañar el instrumento con las palmas. El juego se funcionó con el tingo tingo tango, quien quedaba con el objeto debía o replicar el ritmo o crear uno nuevo. Cuando no podía hacer ninguna de las anteriores, debían decir su nombre bailando, aunque no entendían la relación ritmo corporal y vocal, lo intentaban motivados por sus compañeros, así adquirirían confianza.

El profesor guía, hace una secuencia rítmica, los niños deben seguirla cada vez más rápido. Cuando ya todos la tienen, se gritará ¡STOP! y el profesor elegirá a uno de los estudiantes para que realice la secuencia solo, mientras que los compañeros aplauden al mismo ritmo,

esté elegirá a otro compañero, así sucesivamente hasta que todos lo hayan hecho. Se quería que realizarán acciones que nunca habían hecho en sus clases cotidianas, y que aprendieran a desarrollar la escucha, la atención y la desinhibición. No se lograba llegar a esa finalidad, sino que se convertía en una tortura y todos se sentían expuestos al hacer la secuencia solos, lo que empezó a cambiar cuando el guía los acompañaba, así lograron hacer la actividad solos.

Juegos para el control del espacio.

Se organizan en grupos y cuentan cuantas manitos hay de ancho en el salón, otro grupo se encargaría de medir las ventanas, y otro equipo se encarga del largo del salón y otro en diagonal. Solo uno de los miembros del equipo podía hacer las medidas, el equipo no podía moverse con él, pero si ayudarlo a contar si este no sabía; quien primero llegara pasara entre las piernas de sus compañeros y dijera la medida ganaba. Con este ejercicio aprendían a relacionarse con el espacio en el que estaban todos los días de una manera diferente, a competir, pero sin necesidad de usar la violencia para ganar.

A la orden del profesor debían formar un círculo, luego un cuadrado, luego un triángulo. Este ejercicio no podía realizarse solo, pero tampoco podía decirse al compañero cómo hacerlo; debían lograr un pacto grupal. Esto con el objetivo de que dejarán de existir los líderes de siempre y desarrollaran confianza en sí mismos, entre sí y además ya conocían el tamaño del espacio en el que se movían y debían saber que tan grande o pequeño podrían

ser las formas a realizar. El juego fue imposible de realizar al principio, solo al final del proceso fueron capaces de hacerlo tomados de las manos.

Luego vinieron ejercicios de **trabajo en grupo**, algunos de los que ya antes habían realizado.

El tránsito de carga, es un juego que se utilizó para que comprendieran que para trabajar en equipo se necesita coordinación y llegar a acuerdos con los demás, a la vez lo necesario que era para ganar impulso y fuerza. Se debía crear conciencia de que durante toda su vida trabajarán en equipo. El objetivo de este era que lograrán llevar el equipo hasta el otro extremo del salón y que lograrán sincronizar los movimientos a la hora de arrastrarse sin arrastrar al compañero que se desacoplara.

Se dividían en grupos equilibrados, para llegar a ellos se movilizaba la dinámica de decir un número para que los niños se agruparan de acuerdo a el, luego se sentaban en fila, agarrando la cintura del compañero de adelante, la misión era llegar al otro extremo del salón arrastrando la cola. Este juego fue difícil, los niños se desordenaron y empezaban a desprenderse uno a uno, por lo tanto, se hizo una variación. Se le entregaba un objeto al primero de la fila, debía pasarlo hasta que llegara al último compañero, el cual corría a sentarse adelante del primero, así sucesivamente hasta llegar al final del salón, ganaba el grupo que llegara primero.

Este juego se enlazó en varias ocasiones con otro, quienes llegaban primero se paraban en una hilera de manera que aquellos que perdieran quedaran frente a ellos, quienes ganaban extendían una de sus manos frente a la cara de los perdedores; manteniendo una distancia prudente de la cara del compañero, el guía empezaba a ejecutar una serie de movimientos con la mano que hacía que el compañero moviera todo su cuerpo siguiendo su mano. Si era necesario, se ponía límites de espacio para que no ocurrieran accidentes, además era importante advertirle al compañero que estaba dirigiendo que era él quien debe cuidar a su compañero. Luego intercambiaban roles. Eran muy receptivos a los juegos que implicaban competencia, más, se buscaba fortalecer la relación consigo mismos, que apreciaran las capacidades del compañero e hicieran equipo con ellas.

En dos ocasiones del segundo mes de trabajo, los niños tuvieron la oportunidad de ver una obra de teatro, que se realizaron en la casa cultural de la ciudad. En ella se incluía varios personajes que realizaban dos actores, era una representación llena de juego, podría decirse que el personaje principal, un soldadito, pasaba por diferentes aventuras así que los niños estuvieron atentos durante el espectáculo. Usaron recursos como cantar con los niños e incluirlos por medio de preguntas en la trama. Antes de entrar a la obra, se les explico cómo debían entrar, en silencio sin fomentar el desorden y también que lo que iba a ver era una actividad de la que tendrían que participar activamente, después harían una actividad acerca de ella.

Al día siguiente entre todos contaron de qué se trataba la obra, uno de los estudiantes que se había ofrecido voluntariamente empezó a contarla. Él tenía una pelota en las manos pero aunque recordaba gran parte de la obra, considero necesario comunicarle al profesor que no podía solo, ya que no recordaba todo lo sucedido, de manera que cuando lo considerará necesario le tiraría la pelota a otro compañero para que continuara la historia. Todos debían participar, aunque sea para decir una palabra. Este estudiante movilizó una dinámica de aprendizaje, producto de los juegos que veníamos realizando, tal vez tomo como ejemplo el tingo tingo tango que ya habían ejecutado días antes, para así invitar a sus compañeros a trabajar en equipo con él; de esta manera aprendieron a formar una historia oralmente entre todos y se les explico que debían hacer lo mismo sobre el escenario. Así que el juego se repitió varias veces después de ver una película en el aula máxima. Con ese juego se realizaron varias actividades, fusionaba trabajo en grupo, control corporal y relación con un objeto, igualmente los niños disfrutaban mucho del juego.

Las propuestas de las improvisaciones se empezaron a hacer al inicio de las clases, en el momento que se les vio actitudes para ello. Empezaron a entrar al salón sin golpearse, se quitaban los zapatos ordenadamente, ya podían desplazarse sin chocarse, tenían más conciencia del espacio y podían manejarlo y convertirlo. Se les proponía que formaran un círculo, después de hacer la ronda de saludo, se jugaba al como sí. Se les demandaba a los niños que abrieran el círculo lo más que pudieran. Ahora se indicaba que vendrían hacia el centro, haciendo como perros, o como conejos, como gatos, podía usarse cualquier animal, en algún momento

determinado el profesor decía ¡STOP! así que debían mantener la figura del animal. Luego empezaron ellos mismo a proponer los animales, con el paso de las clases. Este ejercicio a veces variaba, en lugar de hacer animales, podían llegar al centro saltando en una pierna, saltando con piernas juntas, con brazo en frente y el otro arriba, haciendo cara de enojo, de alegría, de sorpresa, de llanto, etc., según la propuesta del grupo o del profesor.

Sugirieron jugar al gato y el ratón, pero esta vez cada uno adoptó el papel que se le asignó y se acordó que debían estar atentos a las órdenes del profesor porque iba a variar el juego en el camino. Quien quedaba de ratón debía interpretar al ratón, correr, esconderse, saltar, huir, hacer ruido como el animal al igual que el gato. Aquellos que estaban personificando la casita también debían asumir las características de la misma, sin embargo, era una casa mágica que podía hacer cosas inusuales. Así que en determinados momentos la casa podía volverse grande o pequeña, cuando al fin el ratón podía entrar en casa, ella podría a correr. El gato creaba estrategias, podía sentarse a esperar, y lloraba cuando no podía comerse al ratón pues había pasado días y días sin comer, el ratón por su parte huía siempre, pero estaba cansado, así que empezó a afilarse los dientes y así la próxima vez que el gato intentara atacarlo podría defenderse. Finalmente terminaron volviéndose amigos, como propuesta de los estudiantes.

Se veía reflejado en sus representaciones, las persecuciones, el hecho de ser jefe de alguien, las peleas, la violencia, todos los juegos realizados reflejaban sus vidas empezaron a hablar de sus experiencias vividas a través de él.

Con el pasar de las clases ellos mismos empezaron a proponer las improvisaciones. En una fueron un grupo de conejos que intentaban desesperadamente buscar el camino de regreso a casa porque se habían perdido, así que se les agrego además un grupo de lobos que intentaban darles caza y por eso debían trabajar en grupo para llegar hasta sus madrigueras, los pupitres. Luego en otra clase uno de los niños propuso que el sería el jefe y que los demás podían ser trabajadores de una mina, aquel día se estaba hablando de las profesiones, y los demás respondieron afirmativamente.

Durante el último mes había que empezar a preparar la muestra para los padres de familia, parte importante para los estudiantes, ya que les enseña los inicios de la producción, organización y comunicación de un espectáculo artístico, contempladas como parte de las competencias de la educación artística. La parte logística fue resuelta entre el profesor del taller y la profesora encargada del curso, ella se encargó del vestuario, ya que la escuela contaba con algunos armarios que guardaban materiales y vestuarios de presentaciones pasadas, los faltantes fueron encargados a los padres; mientras que la profesora del taller se encargó de la escenografía, sonido y maquillaje. Además, se les encargo a los padres estudiar con ellos los textos asignados, los cuales eran cortos, el propósito era que la presentación fuese más corporal y musical, con el uso de resonadores, más que hablada.

En las siguientes clases empezó el proceso de elección de aquellos que estarían el día de la presentación o por lo menos los que serían los personajes principales, a sugerencia de sus profesoras directoras de grupo, quienes participaron en la selección activamente. El cuento

elegido fue *Blanca nieves y los Siete Enanitos* ya que en los grupos asignados había más niños que niñas.

El primer ejercicio realizado fue leer el cuento, luego contar la historia entre todos y representar que diría Blanca Nieves, la madrastra, el príncipe, etc. Según el personaje que el profesor nombrara en el momento que estuvieran contando la historia. Vieron la película de *Disney* en clase y en la siguiente empezaron a recordar las canciones por grupos, primero como ejercicio de memoria y después de calentar, se les dividía por grupos los cuales debían identificarse con un número, cuando el profesor nombrara el número en voz alta, el grupo identificado con el número empezaba a cantar la canción y a bailar al mismo tiempo. De estas actividades se eligió a Blanca Nieves, El Príncipe, La Madrastra, Los Siete Enanos y Los Padres de Blanca Nieves, actividades que se realizaron con todos los tres grupos para que hubiese una elección equilibrada. Se formaron grupos de animalitos, los cuales estarían acompañando a la protagonista en algunas escenas.

Durante el último mes, las clases se dedicaron para ensayar la presentación. El horario de clase era dedicado para que los actores aprendieran el texto y las canciones. Primero lo hicieron por grupos de escenas, para que fuese más fácil de digerir, el texto que se les asignaba eran realmente frases o según capacidad del niño para memorizar, párrafos cortos. En algunas clases hicieron todos los textos cantados, con el fin de que proyectaran la voz y se utilizaron algunos ejercicios vocales. Se les pidió traer globos; debían sentarse y desde esta posición tomar todo el aire posible, seguidamente intentaban inflar la bomba en una

sola exhalación, se hizo este ejercicio varias veces para fortalecer el diafragma. La siguiente actividad que funcionó muy bien para proyección, fue decirles que al hablar imaginaran que su voz tumbaba la pared de enfrente, la meta era lograr escucharse sin gritar sino usando la fuerza del estómago.

El proceso de pasar estos ejercicios por mente y cuerpo en los niños fue complejo, en la medida en que los estudiantes nunca habían tenido clases de sensibilización artística, lo que se notaba al principio del proceso. Se cuestionaban mucho para que servirían los contenidos de la clase, por lo que se dispersaban y optaban por comportarse como si estuviesen en recreo y no comprendían porque hacían ejercicios tan extraños o chistosos, sin embargo, prevalecía el hecho de que se divertían. En cada encuentro empezaban a dejar las preguntas de lado y se enfocaban más en los juegos que le gustaba hacer y empezaban a proponer en base a los ejercicios que el profesor ponía. De manera que varios de los objetivos propuestos al principio de este taller se cumplieron poco a poco.

3.4. OBJETIVOS DEL JUEGO DRAMÁTICO EN EL TALLER DE DRAMATIZACIÓN.

- Generar espacios de liberación corporal en que el niño cree, y se reconozca desde la esencia de su personalidad, a través de juegos Dramáticos.
- Lograr un trabajo individual y grupal donde protagonicen las creaciones a partir de la imaginación según la capacidad de cada uno.
- Aportar nuevas maneras de expresión para el reconocimiento corporal.
- Fortalecer valores de respeto, tolerancia, trabajo en equipo y disciplina.
- Llevar acabo con totalidad cada una de las actividades de clases.
- Lograr que el estudiante comprenda y perciba la representación separada de la realidad.
- Presentación final de la muestra.

3.5. RESULTADOS

Los niños no tenían una hora dedicada para las artes salvo por las manualidades que hacían en clase o en casa, que terminaban haciendo los papás, así que cuando supieron del Taller de Expresión se emocionaron por hacer cosas nuevas, sin necesidad de saber que era exactamente. La motricidad, la comunicación, el compañerismo, el control del cuerpo, eran el objetivo del taller, pues el poco desarrollo de estas habilidades se evidenciaba en la incapacidad de moverse sin golpearse a sí mismo o al compañero. La convivencia era lo más importante antes del desarrollo de esas capacidades puesto que no era buena gracias al ambiente delincuencial que presenciaban algunos en sus barrios y casas.

Los ejercicios consignados en la bitácora debían ser realizados con variaciones, o en otras ocasiones los ejercicios cambiaban completamente de los estaban planeados, en lo que ellos aprendían, a controlar su cuerpo, su peso, y a relacionarse con el espacio y con los demás. Los ejercicios de mejor recepción eran los rítmicos, el ritmo no solo con las palmas sino con instrumento, objeto con el cual aprendieron a relacionarse muy bien. Poco a poco lograron pasar este ejercicio a través de su cuerpo debido a que bailar era una actividad que hacían diariamente la mayoría, por gusto, por *hobbie*, o porque lo practicaban en una academia. La preferencia por los ejercicios de competencia era marcada, gracias a la etapa en la que se encontraban, sin embargo, se procuraba que fuesen ejercicios en grupo para la comprensión de la sana competencia, acompañada de la celebración de quienes ganaban y

también de los que perdían. El bajo nivel de comprensión no era obstáculo para demostrar las ganas de realizar los ejercicios que se les ponía en clase, por supuesto que existieron veces en que no entendían y reaccionaban metiéndose debajo de los pupitres, hablando e interrumpiendo, pero, durante este primer mes lograron entrar en la dinámica del taller, perder la timidez y empezar a proponer nuevas formas de juego en clase.

Con el paso de las clases se observaban avances significativos en algunos, mientras que otros demostraban habilidades hacia otros campos que no eran artísticos, fue una de las cosas que se puso bajo observación, por sugerencia de padres y profesores sin que fuera uno de los objetivos del taller. Durante el primer mes aprendieron a ser ordenados a la hora de entrar a la clase, y comprendieron que era la sana competencia, ya no terminaban peleando la final de los juegos. Empezó a existir confianza en ellos, ya podían interpretar una canción o una secuencia solos sin ayuda del grupo, gracias a la estrategia del ejemplo entre compañeros, cuando se les demandaba hacer secuencias había uno que siempre lo hacía y motivaba los demás, o por imitación al docente.

Podían hacer ejercicios físicos de más complejidad, con los cuales realizábamos un juego de sobrepasar obstáculos como en un campo de combate hasta llegar a la meta y salvarse, como, rollitos, rueda, e incluso parada de cabeza, con ayuda, pero ya entendían el inicio del movimiento, siempre se les recordaba que el ejercicio era de lenta ejecución; y empezaron a ver casos en que el cuidado del profesor no era necesario. Ejercicios como el canto ya les era más familiar e incluso algunos impulsaban a los otros a hacerlo mejor. El trabajo en

equipo se desarrolló más. Lograron improvisar y hacer juego dramático sabiendo que era una representación y no la realidad, pues al iniciar esta práctica, se golpeaban, se mordían y se atacaban de verdad. Aprovechaban palabras como la proyección de la voz y pacto común incluso en sus juegos durante el recreo, los líderes invitaban a sus compañeros a realizar las actividades juntos, ya no mandaban tanto a sus amigos, poco a poco comprendieron que trabajar en conjunto era más fácil y divertido, que hacerlo solos. La capacidad de memorizar empezaba a mejorar, cada vez más los juegos de clases anteriores y las rondas cuando se les preguntaba y, como resultado podían memorizar un texto.

En el segundo mes comenzaron a leer diferentes cuentos para familiarizarse con la estructura narrativa inicio, nudo y desenlace, la que se utilizó como base para las improvisaciones. En los que se observaba su capacidad de escucha, trabajo en equipo, iniciación a la interpretación, relación espacial y relación con el *partenaire*.

El objetivo principal de la muestra final consiste en una participación de todos los estudiantes, sin embargo, se escogieron algunos que harían parte de la presentación. No fue posible la participación de todos. La rectora insistió en que participarán los que ella consideraba mejores, argumentando que no todos iban a clases con frecuencia, y que otros habían desertado por cambio de residencia, hecho que dificultaba las clases.

Hubo ejercicios que no funcionaron, debido a que eran muy complejos para niños de su edad, ejercicios que no fueron analizados con detenimiento por el docente del Taller de

Expresión a la hora de planearlos; por esta razón el profesor tuvo que modificarlos en medio de clase al notar que los estudiantes no eran capaces de realizarlos.

El lapso de ensayo con cada grupo debía ser corto, tanta intensidad de aprendizaje de texto, canciones y coreografías era mucho para ellos. Entonces primero se hacían juegos para disipar la tensión en los ensayos. Fueron receptivos, pero se les dificultaba entender la transición entre juego y práctica, por lo que el uso de la imitación al docente y las palabras claves como guía de lo que tenían que decir y hacer era recurrente.

Se tomaban en serio la representación, dotando de verdad sus pequeñas escenas, pero en los casos de timidez y olvido de las secuencias afluían las acciones mecanizadas, porque la estructura a la que intentaban adaptarse era solo una, no tenían la capacidad para improvisar sobre una estructura existente. Para ayudarlos con esta dificultad se les dio ejemplos y opciones de lo que podían hacer en caso de que no recordaran la acción o el texto, además se les realizó ejercicios donde ejercitaran la imaginación, explicándoles que podían hacer de la situación algo diferente siempre y cuando recordaran la estructura en algún momento.

El día del recital los estudiantes se encontraban nerviosos, no querían olvidar nada pues nunca habían realizado una presentación con la organización de esta. Los ejercicios de relajación durante calentamiento fueron necesarios, como herramienta para la concentración y la tranquilidad del grupo. Aquellos que durante todo el proceso eran los más extrovertidos, quienes comprendían primero todos los temas vistos y tenían más capacidades que varios de sus compañeros se volvieron tímidos, el encuentro con el público

no les favoreció, olvidaron las acciones, el texto, así que el acompañamiento del docente fue vital para ellos. Fue sorpresa que los que estaban en duda durante todos los ensayos lograrán explotar sus cualidades, concentración, memoria, interpretación y terminarán las escenas sin ningún tipo de guía.

El objetivo no era enfrentarlos con el público, si no que todos gozaran de un intercambio de aprendizaje. Toda la comunidad educativa aprendió de esa experiencia, muchos padres asistieron por primera vez a la escuela para ver algo bueno de su hijo, entendieron la importancia del acompañamiento en ese proceso, de ayudarlo a aprender las canciones, el texto, incluso varios dijeron haber pasado más tiempo con los niños. Los docentes entendieron de procesos artísticos, de la realización, y la producción de una pequeña puesta en escena. Se comprendió la estructura de la educación pública, la cual tiene unos requisitos y unos parámetros a seguir, a los que hubo que ajustarse. Los niños que eran los protagonistas del proyecto, experimentaron cambios tanto dentro como fuera de la escuela, hecho que impulso a muchos padres a apoyar los talentos y habilidades de sus hijos.

Los resultados de la experiencia en la escuela Domingo Savio fueron útiles para entender, desde el punto de vista del docente, el proceso de clase, aprender a llevar a los estudiantes por este proceso, el saber desarrollar un plan de clase aplicable, lograr que los estudiantes se sientan motivados ante un tema, la capacidad de manejar grupos con graves problemas de disciplina y atención, según decían sus profesoras y a desarrollar estrategias como el trabajo en equipo con el estudiante, estrategias de comprensión y apoyo para la

comprensión de los contenidos y, en otras ocasiones lograr cambiar el contenido de la clase. De acuerdo a las reacciones de los estudiantes, se evidenciaron ejercicios que pueden funcionar con los niños de cuatro a seis años y otros que definitivamente no se pueden realizar. El entorno social del estudiante y de la escuela son importantes al diseñar un taller, el diagnostico marcó el camino. Se espera que, los conocimientos adquiridos por la escuela y los estudiantes a través del taller hayan aportado al desarrollo de espacios donde los futuros estudiantes de la escuela, puedan expresar desde lenguajes artísticos diferentes al de la manualidad.

CONCLUSIÓN.

Durante la práctica realizada en la Escuela Domingo Savio y la reflexión sobre el juego, se obtuvieron respuestas en diferentes campos de conocimiento, palabra que, a grandes rasgos, siempre ha sido relacionada con la recreación y la diversión. Pero es también un concepto fundamental en la vida del ser humano, el significado, el origen y la utilidad del juego en el aprendizaje era lo que se buscaba. A partir de una experiencia realizada en una de las escuelas de Candelaria y, reflexionar sobre el proceso comparándolo con las diferentes teorías de Piaget, Huizinga y Vigotsky.

En ese sentido, el concepto de juego se deja reconfirmar como uno de los medios de crecimiento de los niños. Desde que el niño llega al mundo, se ve en la necesidad de utilizar un método para acoplarse al nuevo entorno, para entender el porqué del comportamiento de quienes lo rodean y a que enfrentarse en el futuro, además se sirve del juego para entender a los demás y entrar en relación con los que apenas conoce. Entendiendo sus acciones y su comportamiento por medio de la imitación, al igual que lo usa para situarse en su círculo social los símbolos que observa y asimila. Los juegos que realiza el niño recién nacido, para comprender el mundo y adaptarse a este, comprueba que el juego es una herramienta de bienvenida no solo al mundo sino a cualquier espacio en el que el ser humano se sabe nuevo. Se reconoce como un factor de desarrollo mental, físico, psicológico, cultural, y

educativo, gracias a que el juego se proporciona para trabajar campos olvidados por el sentido común.

El hecho de que se entienda como un elemento cultural, se debe a que el concepto juego y cultura tienen características compartidas. A través de la historia hay juegos que se repiten de generación en generación y de país en país, en cada uno de ellos se observan variaciones que son aplicadas según las costumbres, la historia de cada uno de los lugares, y el dialecto. Juegos como el de las canicas o las bolas, el escondite, la lleva, son algunos ejemplos de los más populares que rodean el mundo, aunque cada uno varíe, afirma el lenguaje universal del juego. Donde es válido para todas las edades porque este tiene una función en cada una, el juego y sus participantes gozan del presente, hace recordar los orígenes, y renueva los sentidos. Concientizando del constante desarrollo que el ser humano necesita.

«Un mismo juego, como el juego del cuadrado, comprende variaciones bastante importantes según el lugar o la época. Hemos podido comprobar que las reglas del cuadrado no son las mismas en los cuatro municipios de Neuchâtel situados a 2-3 kilómetros unos de otros. Como tampoco lo son en Ginebra y en Neuchâtel. Difieren, en algunos puntos, de un barrio a otro de una misma ciudad, de una escuela a otra. [. . .] También el niño suele contarnos que su padre jugaba de modo distinto a él.»⁵⁰

⁵⁰ PIAGET, Jean. *El criterio moral del niño*, traducción Nuria Vidal, Barcelona, editorial fontanella, S.A, 1971. p. 12

En ese camino del desarrollo, se entiende el juego como componente dramático, dentro y fuera del escenario, elemento que ha funcionado como canal para enseñar los valores en la escuela. El juego dramático es transformador de vidas, terapéutico para aquellos que apenas inician el camino de la educación en lo que se refiere a lo académico. El juego hace uso de las experiencias de la vida propia, y concientiza a los participantes de sus debilidades, procurando que estas se conviertan en fortalezas, este fue uno de los logros en la escuela Domingo Savio. El juego repara los casos perdidos y transforma ambientes hostiles en un lugar donde se puede tener confianza y diferentes pensamientos pueden convivir.

El juego es ante todo es formador de seres humanos, no de artistas porque como lo dice Boal en su libro juegos para actores y no actores, todos podemos actuar, aunque solo algunos hagan de ello una profesión. Pero, también es el medio por el cual se fortalecieron las reglas para la convivencia en su escuela y en sus casas.

El trabajo con los niños de la invasión la Loma de Candelaria puso de manifiesto que, la teoría debe tener un método diferente para cada comunidad, pues aspectos como, la calidad de vida, la sensibilidad artística del grupo y las relaciones con las personas de su entorno es lo que determina quienes son los participantes del juego, de manera que si es necesario los objetivos deben irse modificando a medida que el taller avanza. El objetivo y la motivación fueron factores que se vieron directamente afectados positivamente al final del proceso, gracias a que los estudiantes mostraron avances sobre los objetivos propuestos con interés y facilidad.

«Sabemos que el juego infantil favorece la expresión o, incluso, puede estar dentro de ella, que es ésta también, y por tanto, una forma sutil y elemental de expresión, cerrada y sin espectadores, entendiendo por «expresión» toda manifestación interna que, apoyándose necesariamente en un intermediario (que puede ser corporal, gráfico, vocal o mixta entre estos elementos) se convierta no sólo en un acto creativo sino también en un proceso de receptividad y escucha, de aceptación de los demás y autoafirmación personal»⁵¹

⁵¹ CAÑAS TORREGROSA, José, *Didáctica de la expresión dramática*, Barcelona, ediciones Octaedro, 2009, p. 17

BIBLIOGRAFIA

- Biografía “Johan Huizinga”, *BIOGRAFÍAS Y VIDAS la enciclopedia biográfica en línea*, 2004-2018. Web. (12/01/2018) en
«<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/huizinga.htm>»
- Bitácora práctica docente de Laura Vanessa Caicedo V.
- BROMFIELD Richard N. «terapia de juego psicoanalítica» *Fundamentos de terapia de juego*. Traducción José Luis Núñez Herrejón. México, DF. Editorial el manual moderno. 2005.
- CAMARGO Marina, REYES Yolanda, SUÁREZ Doris Andrea. *El arte en la educación inicial*. Bogotá. Rey Naranjo Editores, Panamericana Formas e Impresiones S.A, 2014.
- “canción infantil buenos días” *YouTube*, 14 de junio de 2016, (10/02/2017) en
«<https://www.youtube.com/watch?v=ZUXWpULZ9bU>»
- “*cancionero para cantar con los chicos*”, El jardín online, (20/02/2017) en
«<http://www.eljardinonline.com.ar/cancionero.htm>»
- CAÑAS TORREGROSA José. *Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona. Editorial octaedro. 2009.
- Concepto lalación o laleo. CASTELLI Gabriela, ALMASIAN Ana. “el desarrollo normal de la comunicación” *FONOAR. Centro fonoaudiológico integral*. [2018],

web, (23/02/2017) en

<http://www.centrofonoar.com.ar/index.php/contenido/trabajos-cientificos/270-desarrollo-normal-de-la-comunicacion>

- GANDULFO DE GRANATO María Azucena, TAULAMET DE ROTELLI Marta Raquel, LAFONT BATISTA Ester. *El juego en el proceso de aprendizaje*. Buenos Aires. Editorial Stella, la crujía ediciones. 1999.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Traducción Eugenio Imaz. Madrid. Alianza editorial/emecé. 1972.
- “información del municipio”, *Alcandía de Candelaria*, municipio de Candelaria, Valle, web, (10/02/2017) en « <http://www.candelaria-valle.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Informacion-del-Municipio.aspx> »
- Institución Educativa Nuestra Señora de la Candelaria, *PEI, proyecto educativo institucional*. [2017] web (09/04/2018) en « <http://sradelacandelaria.edu.co/index.php/proyecto-educativo-institucional/> »
- MOTOS Tomas. *Psicopedagogía de la dramatización*. Madrid. universidad de Madrid. 2013-2014.
- Organización de Naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura. *El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París. talleres de la Unesco 1980.

- PÉREZ ORDOÑEZ, Miguel Ángel. *Reflexiones sobre el niño y el juego*. Bucaramanga. FUNPROCEP. 1991.
- Piaget: esquemas cognitivos, asimilación y acomodación en http://www.terapia-cognitiva.mx/pdf_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf
- PIAGET, Jean. *El criterio moral del niño*. Traducción Nuria Vidal. Barcelona. Editorial fontanella, S.A. 1971.
- -*La psicología del niño*, Madrid. Ediciones Morata S.L., 2007.
- VERA Micaela. “Biografía de Jean Piaget”. *Psicología Hoy, apuntes de psicología para estudiantes*. 23 de febrero de 2013, [2018], (15/01/2018) en «<https://www.psicologiahoy.com/biografia-de-jean-piaget/>»
- RODARI Gianni. *Gramática de la fantasía*. Traducción Joan Grove Álvarez. Barcelona. Editorial Argos Vergara, S. A. 1973.
- “significado jugar” *Diccionario Larousse*, 2017 Ediciones Larousse, S.A. de C.V, blog (23/08/17) en <https://www.larousse.mx/resultados/>
- “significado cohesión” *Diccionario Larousse*, 2017 Ediciones Larousse, S.A. de C.V, blog (15/01/2018) en <https://www.larousse.mx/resultados/>
- “significado coordinar” *Diccionario Larousse*, 2017 Ediciones Larousse, S.A. de C.V, blog (15/01/2018) en <https://www.larousse.mx/resultados/>

- VYGOTSKI, lev. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

Crítica S. L. 2009.