



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

MODELO DE TEATRO INFANTIL BASADO EN LA LIRICA Y NARRATIVA DE LA TRADICION ORAL MEXICANA.



T E S I S A

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE: LICENCIADO EN LITERATURA DRAMATICA Y TEATRO PRESENTA: NATY BERENICE PARDO SANTANA



FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

ASESOR: DR. ARMANDO PARTIDA TAYZ



MEXICO, D. F.

2002



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Cierto día don Palabras
me contó una extraña historia,
de cómo nacen las cosas
cada vez que uno las nombra.
El tiempo vive en la memoria.
Una noche lo encontré,
había llovido lo recuerdo bien,
se acercaba a los autos
cuando les tocaba el alto.
A través de la ventana
lo escuchaban hablar,
con su voz apasionada
poetas irreal,
un olvidado amor,
un antiguo dolor que ni el tiempo borró.
Miles de historias, en cada barrio.
Por la calle de Viena,
viene ya don Palabras,
recitando poesía, viene canta que canta.
**-Dichosos los poetas pobres
de ellos será el reino de los suelos-,**
así empezaba nuestro amigo
su andar en la ciudad sin sueño.
Caminando a su lado
todo puede pasar,
un señor adormilado
puede ser un don Juan,
dispuesto a enamorar
a la güera del pan como princesa.
De boca en boca,
viajando sueños.

MALDITA VECINDAD Y LOS HIJOS DEL QUINTO PATIO

AGRADECIMIENTOS

A mis abuelos Juan Santana, Natividad Mercado y Alejandro Pardo; a quienes hubiera querido conocer.

Al tío "Güero", porque siempre mantuvo una sonrisa para todos los que le rodeaban.

A mi mamá Cristina por ser la mujer más atenta, cariñosa y sincera; y a mi papá Javier porque, después de mostrarme el camino, me otorgó toda su confianza.

A mi hermano Alejandro, por haber tenido la suerte de crecer junto a él y vivir una niñez muy padre, a pesar de las peleas. Ahora lo admiro mucho.

A mi chinito Jonathan Oliver, porque me ha enseñado a sonreír, a compartir y a nunca doblegarme.

A mi abuela Pita y a mi tía Juanita, porque son un gran ejemplo para mí.

A mis amigas María Eugenia Guillén y a Ruth Lorena Hernández, porque han confiado en mí y son las mejores compañeras "teatreras" que he tenido hasta hoy.

A nuestra amiga Tere Marín, por ser el gran apoyo de mi mamá.

A la Lic. Alma Delia Aguirre, porque me otorgó la primera oportunidad de trabajar con los chavitos.

A los más de doscientos niños que han participado conmigo, porque gracias a ellos recuerdo que la vida es, sencillamente, genial.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por brindarme el privilegio de crecer.

Al Dr. Armando Partida Tayzán, por su valioso asesoramiento en esta tesina.

A la Dra. Norma Román Calvo, a la Mtra. Aimée Wagner Meza, a la Lic. Martha Patricia Argomedo, a la Lic. María Navarrete y, de nuevo, al Dr. Armando Partida; por compartir sus conocimientos y experiencias de la manera más noble.

A los profesores Jorge de la Rosa y Rubén Paguaga, por abrirme un poco los ojos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I

PRIMERA PARTE.

LA CULTURA PATRIMONIAL: FUENTE DE UN MODELO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL TEATRO INFANTIL

CAPÍTULO 1: MANIFESTACIÓN SOCIAL Y ARTÍSTICA DE LA CULTURA 2

- 1.1 La cultura 2
- 1.2 ¿Qué es la cultura? 2
- 1.3 Identidad cultura 5
- 1.4 Tradición y folklore 7
- 1.5 Cultura nacional y cultura popular 9
- 1.6 Importancia de la animación cultural en la comunidad 12

CAPÍTULO 2: VENTAJAS PEDAGÓGICAS DEL TEATRO INFANTIL 13

- 2.1 Educación artística 13
- 2.2 Creatividad 13
- 2.3 Imaginación 16
- 2.4 Expresión corporal 18
- 2.5 Expresión lingüística 21
- 2.6 Expresión plástica 23
- 2.7 Expresión rítmico-musical 25
- 2.8 **CONCLUSIONES** 27

SEGUNDA PARTE.

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UN MODELO DE JUEGO DRAMÁTICO INFANTIL

CAPÍTULO 3: DINÁMICAS DEL TEATRO INFANTIL	32
3.1 Dinámicas del teatro infantil	32
3.2 Relajación	33
3.3 Integración y desinhibición	36
3.4 Los sentidos	39
3.5 Imagen corporal	42
3.6 Ritmo corporal	46
3.7 Respiración	47
3.8 Vocalización	49
CAPÍTULO 4: TÉCNICAS DE CREACIÓN DRAMÁTICA	51
4.1 Dramatización infantil	51
4.2 Personajes	51
4.3 Conflicto	53
4.4 Espacio	54
4.5 Tiempo	56
4.6 Argumento	57
CAPÍTULO 5: PRODUCCIÓN DE RECURSOS ESCÉNICOS	58
5.1 Creación plástica para la escena	58
5.2 Escenografía	59
5.3 Utilería	61
5.4 Vestuario	62
5.5 Maquillaje y máscaras	63
5.6 Sonorización y musicalización	66
5.7 Iluminación	68
5.8 Técnicas del teatro de muñecos	69
CAPÍTULO 6: DRAMATICEMOS CON JUEGOS LÍRICOS DE LA TRADICIÓN ORAL MEXICANA	73
6.1 ¡A jugar se ha dicho!	73
6.2 Cantos	76
6.3 Rondas	79

6.4	Diálogos	82
6.5	De palmadas	89
6.6	De corretear	92
6.7	Otros	95

CAPÍTULO 7: DRAMATICEMOS CON NARRATIVA Y VERSIFICACIÓN DE LA TRADICIÓN ORAL MEXICANA **98**

7.1	¿Me cuentas un cuento...?	98
7.2	Cuento	100
7.3	Leyenda	103
7.4	Anécdota	106
7.5	Mentiras	109
7.6	Trabalengüas	111
7.7	Versos y coplas	114
7.8	Refranes	116
7.9	Adivinanzas	118
7.10	CONCLUSIONES	120

BIBLIOGRAFÍA	121
---------------------	------------

INTRODUCCIÓN

Mi interés sobre la valoración de la cultura y el arte popular surge durante el año y medio que trabajé como Facilitador de Cultura y Educación (de 1999 al 2000) en dos Centros de Desarrollo Social, llevando a cabo la gestión sociocultural comunitaria de los modelos de atención del programa Servicios Comunitarios Integrados (SECOI), de la Secretaría de Desarrollo Social de la Ciudad de México.

Entre dichos modelos, en el área cultural, destacan los siguientes: Teatro Comunitario, Historia Oral y Memoria Colectiva, Arte para Todos, Derechos de los Niños, Teatro de Muñecos, Juegos y Juguetes Tradicionales, entre otros.

La experiencia didáctica en talleres de Teatro Infantil, desde hace tres años, ha sido un factor muy importante en mi actividad profesional. Han participado niños de cuatro a doce años, en los Centros de Desarrollo Social gubernamentales; y otros más pequeños de dos a seis años en dos Centros de Desarrollo Infantil particulares (donde, en uno de ellos, cumplí con el servicio social); sin embargo, me he visto en la necesidad de estructurar un modelo de Teatro Infantil, que tenga una secuencia metodológica para lograr objetivos específicos que satisfagan las inquietudes de los niños que participen en esta experiencia. Cabe afirmar que el presente proyecto no depende actualmente de ninguna institución gubernamental, sino que elaboraré un modelo didáctico independiente, accesible a cualquier tipo de institución o dependencia sea pública o privada; dirigido a los niños mexicanos, que habiten en zonas rurales o urbanas, cuyas edades abarquen desde los cuatro a los doce años.

Al iniciar la actividad de tallerista busqué bibliografía que me apoyara, y con los primeros que entré en contacto fue con dos autores nacionales, de los escasos mexicanos que han trabajado sobre el tema: Carmen G. Basurto (Teatro Infantil, México: Editorial Avante, 1929) y A. L. Jáuregui (Teatro Escolar Mexicano, México: Editorial Avante, 1961), los cuales son los más distribuidos en bibliotecas y librerías. Su contenido está dirigido a la actividad escolar, ya que tenemos festivales y homenajes cívicos con características que poco les interesan a los niños, salvo el que la profesora los repruebe si no participan. El intento de trabajar con algunas obras cortas de estos libros fue en vano, sólo obtuve rostros decepcionados de los niños, quienes inteligentemente proponen buscar nuevas alternativas.

No es que dichos libros nunca hayan ofrecido buenos resultados, pero sus contenidos ya no resultan atractivos para las actuales generaciones, para las que la tecnología ha mostrado adelantos extraordinarios, incorporados al actual estilo de vida; razón por la cual los niños quieren imaginar y crear, no declamar versos patrióticos. Es por ello que tenemos la necesidad de renovar los materiales mexicanos ya existentes, para cautivar a los pequeños.

El siguiente problema se encuentra en la implementación de la actividad cultural y artística en las escuelas de educación básica. Si el alumno pertenece a una clase social privilegiada tendrá la oportunidad de ingresar a una institución educativa privada; y qué mejor, si los padres tienen el interés de fomentar el arte en sus hijos, optarán por una escuela de categoría académica con actividades artísticas "extra escolares" (tal y cómo se les denomina). Sin embargo, tenemos la otra cara de la moneda: la educación pública. La Secretaría de Educación Pública se esfuerza en la implementación de estas actividades las cuales no se han concretado, ya sea por falta de presupuesto, de espacios, de personal especializado, o de interés por algunos directivos. Añadiremos que el dibujo, el baile regional, el tejido, y demás, han tenido más atractivos que el teatro.

¿Qué sucede en los festivales escolares? Se rinde homenaje a los Niños Héroes, a la Independencia de México, etcétera; y los alumnos no entienden el verdadero significado, pues no concientizan la riqueza cultural que conllevan. También tenemos las ceremonias al Día de la Madre, el Día de la Bandera, y demás; los cuales no se ven como tradiciones, sino como obligaciones que organizan los maestros.

Surge otra circunstancia, con sus aspectos positivos y negativos: el de la globalización. Los niños tienen juguetes "made in Taiwan", novedades electrónicas, navegan en Internet, juegan video juegos, las niñas platican con muñequitos que hablan; lo cual no tiene nada de negativo si se convierten en juegos colectivos, pero como la mayoría son juegos individuales, inducen a que el jugador se convierta en un individuo solitario y esto marca su estilo de vida. Además, no olvidemos, que estos juguetes son propios de determinadas clases sociales, por lo que sólo se concentran en las poblaciones urbanas.

El niño de la ciudad es capaz de permanecer horas ante una pantalla de televisión y así pierde su capacidad de comunicación social, a la par que adopta una identidad "gringa" y no se reconoce (o le da vergüenza reconocerse) como miembro de su cultura nacional. Disfrutan canales televisivos donde observan "estrellas" internacionales, los niños cantan y bailan como ellas (incluyendo el idioma inglés), y además los ven como un ejemplo a seguir.

Tenemos la moda de impulsar la cultura nacional, tenemos la ilusión de establecer una actitud de "Diversidad y Tolerancia" entre nuestros pueblos, incluyendo a los indígenas. Buscamos implementar los derechos humanos en cada cultura, valorar nuestras tradiciones populares, mantener el folklore, escuchar la oralidad de nuestros ancianos, conservar nuestras costumbres cotidianas. Pero lo importante no es salvar todo lo anterior como "super hombres", sino respetar, valorar y conservar sin penitencias ni amenazas. En cambio, considerar a la cultura como lo que es, algo cotidiano que estructura y organiza nuestras costumbres y hábitos. Por todo lo mencionado, el presente modelo contendrá muestras de la vastísima riqueza de la tradición oral mexicana, que integra bajo la modalidad recreativa a la actividad lírica y a la narrativa, conformándose así el carácter comunitario de estas manifestaciones culturales.

En una escuela urbana podemos observar cómo los niños y las niñas juegan a Doña Blanca, a las Cebollitas, al Lobo en el Bosque; y en un pueblo es fácil ver a niños y niñas también, jugando al Chiquihuite de algodón, al Milano, a la Pájara Pinta y muchos más; además tanto en la ciudad como en el campo se narran historias, cuentos y anécdotas. En esta lírica y narrativa se adoptan personajes, se desarrolla la psicomotricidad (como en las rondas), a la par que el sentido afectivo-social en todos estos juegos. Con los cuentos sentimos y vivimos emociones. Estamos hablando de una inmensidad de riqueza en nuestra tradición oral mexicana; además de que existen un sin fin de versiones del mismo juego, propias de cada lugar.

Y no es que a los niños de la ciudad no les guste jugar lo tradicional, lo que sucede es que no se les enseña; y si les mostramos un juego, por ejemplo de los Altos de Jalisco, lo pueden hacer suyo y enseñárselos a otros niños haciendo un intercambio cultural favorable; y ¿por qué no?, crear una nueva versión, ya que la cultura está en constante desarrollo.

Ahora bien, ¿qué tiene que ver todo esto con el teatro? Pues porque en el teatro se adoptan personajes, el actor libera emociones, surgen sentimientos, se mueve, respira, canta, hace coreografías, bueno está de más enumerarlo; pues en esta lírica también se actúa, cantando y bailando, y al mismo tiempo se reconocen valores culturales.

Lo que cualquier niño espera del teatro es divertirse. Los juegos dramáticos son puerta abierta a la imaginación; las dinámicas corporales canalizan la energía; las actividades plásticas son un excelente apoyo para estimular la creatividad; y las representaciones son una valiosa experiencia en la que surge la autoconfianza y el

compañerismo. Intercalar el juego con las actividades teatrales crea un espacio de animación, los participantes disfrutan salir de la rutina porque surgen cantidad de expresiones creativas que estimulan a desarrollar la imaginación.

Preparar una obra de teatro despierta la emoción: claro está que nos hemos olvidado de aquellos textos tediosos, porque hemos recurrido al cuento y a la fantasía. En temporadas navideñas, por ejemplo, les entusiasma la idea de escenificar una pastorela, de ahí la importancia del disfrutar las tradiciones.

El teatro que necesitan practicar los niños de cualquier comunidad, sea rural o urbana, debe dejar a un lado las estrategias convencionales del Teatro Escolar; porque estamos en otro entorno donde el alumno, en éste caso el participante, no va a ser aprobado o reprobado, sino simplemente se va a liberar de tensiones aprendiendo, jugando, creando, experimentando, divirtiéndose, reconociéndose culturalmente y al mismo tiempo comunicándose con la sociedad. Estamos hablando de expresión humana la cual debe cobijarse en su entorno social, adaptando un carácter comunitario.

Escuchar a los niños presupone que dispongan de tribunas para hacerse oír. Las instituciones culturales y los medios de comunicación masiva deberían reconocer y estimular la creatividad y la capacidad de los niños para contribuir al desarrollo cultural. En esta perspectiva, la expresión de los niños y para los niños se debe fomentar (1).

Los niños de nuestro tiempo poseen, en sí mismos, toda la capacidad para expresar sus ideas y sentimientos, para desarrollar propuestas en favor de su bienestar y para reclamar injusticias; los jóvenes y adultos pueden contribuir con ellos respetando sus derechos y ofreciéndoles espacios de expresión.

Los cambios acelerados de la humanidad tienen un profundo impacto en la vida de los niños de todo el mundo. En casi todas las regiones, los niños y los jóvenes constituyen la mayoría de la población. Los niños son víctimas de la violencia familiar y sexual, millones mueren en conflictos armados, otros millones son niños de la calle, otros tantos trabajan y son explotados y maltratados. Los demás niños pueden hablar a favor de ellos, defenderlos, expresar su angustia y fomentar soluciones:

A pesar de las enormes desigualdades en materia de educación, ninguna generación ha sido tan instruida, tan consciente, tan informada de los conflictos...(2).

1. UNESCO. *Nuestra diversidad creativa*. Nueva York: UNESCO, 1997, pág. 188.

2. *Ibíd.*, pág. 181.

La tradición oral puede fomentar valores humanos positivos, por ello hay que seleccionar bien el material con el cual se desarrollen las dramatizaciones, además de tener la habilidad de adaptar cada dinámica y cada selección de juegos y narraciones a la edad y a las condiciones físicas o psicológicas de los niños que estén a nuestro cargo. En cuanto al lugar de trabajo, hay que procurar la mayor amplitud y tranquilidad posibles.

En el presente trabajo de tesina, se proponen diversas estrategias que pretenden constituir un manual para la enseñanza aprendizaje del teatro dirigido a niños de cuatro a doce años de edad, en donde se engloba todo lo ya mencionado, se emplearán metodologías de bibliografías recientes sobre Teatro Infantil, destacando las publicaciones españolas y argentinas, rescatando los aspectos más importantes de la expresión corporal, plástica, verbal y rítmica.

En el proceso de dramatización hay que desarrollar la imaginación y la creatividad; obtener un sentido musical y corporal; valorar nuestra cultura y oralidad. Conocernos, expresarnos, comunicarnos, integrarnos en equipo hasta culminar con un montaje escénico, en donde la producción estará a cargo de todos los participantes.

Los niños serán la estructura de una creación colectiva, el profesor los guiará, no les impondrá su estética. Aprenderemos a ser economistas para nuestras producciones; obtendremos objetos y cachibaches como préstamos de amigos y familiares, y reciclaremos materiales de desechos.

Durante el trabajo está de más concentrarlos con ejercicios de actores profesionales, porque lo único que se obtiene son risas o sueño. Todo radica en el gusto por una buena narración. No es el propósito crear excelentes actores, sino que participen en una experiencia, encontrando atracción por lo estético, por lo "mexicano", un gusto por convivir con la sociedad, de estimarse.

Tampoco es el de renegar de otras culturas, verlas inferiores o acusarlas. Resulta que los capitalinos como buenos "chilangos" somos unos híbridos culturales, lo cual no es trágico, pues ya hemos formado una cultura urbana propia; consideremos que inclusive cada colonia, cada barrio y cada vecindad, tendrá, a su vez, características propias que conformen una identidad particular.

Continuemos con el contenido de esta tesina: en el Primer Capítulo de la Primera Parte, que corresponde a la fundamentación teórica, se plantearán, aunque de manera resumida, los aspectos culturales que debemos conocer para cimentar las bases de valoración cultural: mencionaremos algunos conceptos de cultura para llegar a un acuerdo, estableciendo el valor de la cultura propia; definiremos la

identidad cultural; encontraremos las temáticas de la tradición y el folklore; diferenciaremos la definición de cultura nacional con la de la cultura popular, encontrando la riqueza de esta última y; expondremos la importancia de ofrecer espacios en la comunidad como prácticas de animación y expresión.

En el Segundo Capítulo se estudiarán las ventajas pedagógicas del teatro infantil: la creatividad, la imaginación y la expresión, atendiendo al desarrollo infantil. Veremos los cuatro tipos de expresión que nos interesan, las cuales son: lingüística, plástica, corporal y rítmico musical; con un apoyo pedagógico.

En el Tercer Capítulo de la Segunda Parte se estudiará la metodología actual del teatro infantil, la cual se constituye de dinámicas encaminadas a crear un ambiente adecuado para el aprendizaje. Tengamos en cuenta la integración, para relacionarse con los demás; la desinhibición, para obtener la confianza en uno mismo; conscientizar los sentidos para hacer al niño más sensible a su entorno; la relajación para obtener su plena disposición; el uso del gesto para apoyar la expresión; el trabajo corporal para obtener soltura y condición; la respiración para mejorar la emisión de voz; y la vocalización para desarrollar la dicción. Se seleccionarán los ejercicios más adecuados.

Técnicas de creación dramática, es nuestro Cuarto Capítulo. Se trata de encontrar la manera más adecuada de que el niño comprenda qué son los personajes, cuál es el conflicto, cómo se delimita el espacio, qué es el tiempo, y la importancia de establecer un argumento.

Por otra parte, el Quinto Capítulo abarcará la producción de recursos escénicos. Aquí interviene la plástica. Realizar todos juntos la escenografía, el vestuario, la utilería y el maquillaje. Se sensibilizará al niño con las propuestas de musicalización e iluminación. Se incluye la realización de títeres y marionetas, proponiendo técnicas sencillas y económicas.

A continuación se presentarán los otros dos capítulos, considerados por nosotros como los más importantes. En el Sexto Capítulo se estudiarán las posibilidades escénicas que llevan los juegos tradicionales mexicanos y; principalmente los aspectos teatrales que sustentan, como la psicomotricidad, el lenguaje, la mímica, el adoptar personajes, etcétera. Claro está, que no podemos prescindir de la función pedagógica del juego. Se seleccionarán cantos, rondas, diálogos, juegos de palmadas y de corretear; cada selección debe mencionar su lugar de origen, la manera en que se juega, y sus características de representación. Esto como apoyo valioso en el juego dramático, y como reconocimiento cultural.

Para finalizar, en el Séptimo Capítulo, atenderemos de nueva cuenta a las posibilidades dramáticas de la tradición oral mexicana, presente en la narrativa y en la versificación, en donde se propondrán: cuentos, leyendas, anécdotas, mentiras, trabalenguas, versos y coplas, refranes y adivinanzas, como material dramático; para crear las escenificaciones, ya que de estos pueden construirse juegos, improvisaciones, dramatizaciones y puestas en escena.

PRIMERA PARTE.

LA CULTURA PATRIMONIAL:

FUENTE DE UN MODELO DE ENSEÑANZA

APRENDIZAJE DEL TEATRO INFANTIL

MANIFESTACIÓN SOCIAL Y ARTÍSTICA DE LA CULTURA

1.1 LA CULTURA

La cultura lo abarca todo; para los antropólogos, la cultura incluye mucho más que refinamiento, educación y apreciación de las bellas artes. No sólo los universitarios y gente de clase acomodada la tienen.

Las fuerzas culturales más significativas son las que forman la vida cotidiana de las sociedades, particularmente aquellas que influyen en los niños durante su aprendizaje. Cada rincón del planeta, que se encuentre habitado, posee estructura y valores culturales.

1.2 ¿QUÉ ES LA CULTURA?

Mediante la cultura la gente crea, recuerda y ejerce las ideas controlando y aplicando sistemas específicos de significado simbólico (leyes, normas, valores, religiones, ideales...). En 1871, Edward Taylor (Estados Unidos), se acerca a la definición que nos interesa:

Cultura (...) es ese todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad (1).

A. L. Kroeber, en 1917, también en Estados Unidos, afirma que la cultura distingue al hombre en el cosmos. Señala que los hábitos, las ideas y los valores son aprendidos y transmitidos como productos del hombre social.

1. Conrad Phillip Kotak. *Antropología cultural*. Madrid: McGraw Hill, 1998, pág. 18.

Y en 1930, Franz Boas, el fundador de la antropología norteamericana, definió:

La cultura incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad, las reacciones del individuo en la medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive, y los productos de las actividades humanas en que se ven determinadas por dichas costumbres (2).

La cultura se aprende mediante una interacción social con otras personas en la sociedad, así que estas manifestaciones y costumbres son transmitidas de generación en generación. Los humanos dependemos de la trasmisión social de todo "ese complejo" del cual nos habla Taylor. La organización social humana nos provee el contexto básico desde muy temprana edad, en el cual podemos aprender de otros al mismo tiempo que estamos siendo protegidos. De ahí que la cultura no se transmite genéticamente, sino socialmente.

Claro que hay variaciones particulares en cada individuo, pero para ello se establecen rangos permitidos, es lo que establece la personalidad.

La cultura es adaptativa, en el sentido de la adaptación humana, pues el conocimiento es transmitido como un sistema. El proceso de aprendizaje cultural no sólo transmite habilidades y conocimientos de una cultura, sino también conforma los valores, las actitudes y la personalidad del niño en crecimiento.

Ahora bien, los elementos culturales, según Guillermo Bonfil Batalla (3), son los siguientes:

- a) Materiales: Naturales y transformados por el hombre.
- b) De organización: Relaciones sociales sistematizadas.
- c) De conocimiento: Experiencias y capacidades creativas.
- d) Simbólicos: Códigos de comunicación y representación.
- e) Emotivos: Sentimientos, valores y motivaciones compartidos.

Bonfil Batalla los considera como fenómenos históricos y no abstractos. Además, recalca sobre la importancia del control cultural, que es la capacidad de decisión sobre los elementos culturales. Capacidad social de usar, producir y reproducir valores, conocimientos, experiencias, habilidades y capacidades preexistentes.

2. J. S. Kahn. *El concepto de cultura*. Barcelona: Anagrama, 1975, pág. 14.

3. Guillermo Bonfil Batalla. "Lo propio y lo ajeno: una aproximación al control cultural", en *Curso básico para la formación de facilitadores culturales de SECOI*. México: G. D. F., 1999, págs. 15-20.

Vivimos en una naturaleza capitalista acentuada por la industrialización, lo que implica un proceso de imposición cultural, en el que a la cultura se quiere ver convertida en consumidor y no como creador. Bonfil Batalla construye el siguiente cuadro de la relación entre cultura dominante y cultura subordinada, con relación a los elementos culturales.

Elementos culturales:	Decisiones:	
	Propias	Ajenas
Propios	Cultura autónoma	Cultura enajenada
Ajenos	Cultura apropiada	Cultura impuesta

- a) Cultura autónoma: El grupo social posee el poder de decisión.
- b) Cultura impuesta: Se incorporan elementos que permanecen ajenos porque su control no es de la comunidad considerada.
- c) Cultura apropiada: Los elementos son ajenos, pero el grupo los usa y decide sobre ellos.
- d) Cultura enajenada: Los elementos son propios, la decisión sobre ellos es expropiada.

La cuestión del control cultural no se establece entre lo "mío" y lo "tuyo", sino entre lo "nuestro" y lo "de los otros". Propio y ajeno son las connotaciones.

La cultura propia ejerce la inventiva, la innovación y la creatividad. Es capacidad social de producción autónoma. Y no hay creación sin autonomía.

La cultura muestra tanto estabilidad como cambio, y un cambio en una parte conduce a cambios o ajustes en otras partes. La velocidad del cambio depende de factores geográficos, del nivel de tecnología y de los valores culturales. En las comunidades urbanas esto es más radical que en el medio rural, debido al acelerado desarrollo tecnológico de las últimas décadas.

1.3 IDENTIDAD CULTURAL

Los niños tienen necesidad de que su cultura, su experiencia y su lengua sean afirmadas y reflejadas. Ellos pueden construir nuevos acontecimientos en la sociedad, pero necesitan los puntos de referencia. Por lo tanto, los niños son los vectores que vinculan las tradiciones con las generaciones pasadas, quienes construyeron la identidad de su cultura.

Definimos la identidad, como un sentido de pertenencia que constituye, al mismo tiempo, un sentido de diferenciación con el otro, con los otros... con la otredad (4).

Identidad que se construye a través de prácticas sociales concretas. Dicha identidad, se forja día con día, cotidianamente, consciente o inconscientemente, al ocupar un territorio y compartir creencias y tradiciones.

Al ocurrir cambios en una cultura, surgen procesos de creación, apropiación y significación colectiva que ajustan nuevas identidades. Tal es el caso de los "cholos" y los "chicanos", por ejemplo.

Las actuales condiciones de globalización económica y comercial, y de la comunicación masiva, generan nuevas dinámicas de cambio; procesos de apropiación, resignación y, en otras, de resistencia. Es entonces cuando la identidad se convierte en sueño y utopía.

La rápida transformación de la percepción del mundo y de la sociedad produce enormes consecuencias en el orden de la vida humana.

Mucho se cuestionan y se reformulan paradigmas y valores de la identidad cultural. Se necesita del compromiso de la sociedad, más allá de las diversidades religiosas, éticas, políticas o de género. Sugerir diversidad y pluralidad; no sólo se refieren a la idea de actividades estéticas, sino que se complementan con las manifestaciones de la experiencia y de la identidad colectiva, que se reflejan en tradiciones.

Estas manifestaciones son materiales y no materiales: lengua, ritos, creencias, monumentos, literatura, obras de arte, archivos y bibliotecas. La cultura no son sólo bienes y servicios de las bellas artes para gentes con recursos materiales; sino también, tenemos la cultura del pueblo y del folklore.

4. Leonel Durán. "La cultura hoy y la animación cultural", ponencia en *Primer diplomado de gestión cultural comunitaria en la ciudad de México*. México: G. D. F., 1999, pág. 1.

El principio básico debe ser el respeto de todas las culturas cuyos valores son tolerantes con los demás y que suscriben las normas de una ética global. El respeto va más allá de la tolerancia, y supone una actividad positiva hacia los demás, así como celebrar sus diferentes modos de vida y su diversidad creativa (...) (5).

Al proteger estos diversos modos de vida, la libertad cultural estimula la experimentación, la imaginación y la creatividad; lo cual, nos permite satisfacer una de las necesidades más fundamentales, precisamente el derecho a definir cuáles son estas necesidades fundamentales.

Las culturas no están aisladas ni son estáticas; interactúan y evolucionan. Deben disponer de los medios necesarios para poder comunicarse con los miembros de otras sociedades. La tecnología y los medios de comunicación deben ser de servicio público y abstenerse de la imposición y la violencia.

1.4 TRADICIÓN Y FOLKLORE

El concepto de folklore tiene dos elementos: folk o pueblo (los portadores de una forma cultural), y lore (acervo cultural que caracteriza a esa forma).

El folklore es un término que incluye mitos, que son historias de personajes y acontecimientos sobrenaturales; leyendas, que conciernen a héroes y eventos históricos; y otros tipos de tradiciones orales como acertijos, proverbios, lírica y juegos. El mito es una narración sagrada que orienta a la sociedad, mediante la validación simbólica de creencias. La tradición oral entretiene, y tiene funciones sociales; sirve para educar, liberar tensión, actuar como canal de protesta social, y para integrar temas culturales en un marco dramático.

El folklore basta con que haya sobrevivido lo suficiente para tener impacto social. En el estudio contemporáneo del folklore, la importancia está en el proceso de cambio, en la extensión y en la aceptación con relación a los valores culturales que contenga.

Los cuentos populares, pueden tener o no elementos sobrenaturales (sin llegar a ser sagrados). Los cuentos populares se narran para proporcionar entretenimiento, aun cuando tienen importantes funciones educativas. Tienen una moral así como los refranes, y gran cantidad de poemas y canciones. Por lo tanto, las tradiciones orales son importantes en el proceso de socialización. Hay motivos de desprecio, ridículo o admiración, el folklore nos muestra valores culturales debido a la aprobación y condenación de actitudes y sucesos.

El tema es popular, como acervo del pueblo, casi siempre anónimo. El artista "culto" y "original" cumple otra función, incluso como miembro de clase social privilegiada. El arte folklórico se ha definido como producciones en las que el creador individual no es conocido o es anónimo. Alfonso Reyes escribe lo siguiente:

Así limitado el campo, ponemos esta evocación de la literatura humilde bajo el nombre de Marsyas. El pobre sátiro que quiso, con sus elementales aires de flauta, competir con la aristocrática lira de Apolo, y acabó colgado de un árbol, como si él mismo fuera el signo de la música no reducida todavía al instrumento superior, la música que el viento arranca en las frondas. Marsyas es 'el árbol que canta' (6).

El humanismo del folklore, es el humanismo del pueblo; alimentado desde la antigüedad con las expresiones elementales de la vida.

6. Alfonso Reyes. "Marsyas o del arte popular", en *Obras completas*, tomo XVI. México: F. C. E., 1962, pág. 54.

Ahora bien, en la tradición popular confluyen las memorias del pasado y se unen las memorias del ideal. Se encuentran exigencias y aspiraciones comunes, realidad e ideal. Cada tradición es continuamente renovada y enriquecida, de acuerdo al entorno.

El contenido de la expresión popular es el "sentimiento" que une las fronteras entre el interés personal y lo extrapersonal del sueño y de la realidad, de la verdad y de la utopía.

La tradición popular no es un pensamiento pensado ni es el pensamiento pensante. Es simplemente, la vida concreta (7).

Es tiempo de referirnos a la memoria colectiva, que es el procedimiento del conocimiento del pasado que da a la oralidad el conducto de esa expresión popular; por ser el primer medio de transmisión, históricamente, de un saber.

La memoria es la facultad de retener y recordar lo pasado, siendo la tradición su elemento de expresión, que hace que todo lo recordado se convierta en un proceso social de la vida cotidiana, y por tanto de organización. La tradición está aquí, como la parte activa, y:

...la memoria se convierte en el rescate de los recuerdos de los procesos sociales que alguna vez existieron, guardándolos celosamente en la mentalidad del individuo social que, con su capacidad de mantenerlos vivos en su memoria personal puede enseñarlos cuando sea el momento (8).

Recoger y narrar relatos mediante la palabra necesita del esfuerzo de un locutor para recordar historias y comunicarlas. El narrador recrea su imaginación y es probable que agregue nuevos elementos que originarán variaciones en el contenido.

Esta recreación (de imaginación y suceso) será protegida por una memoria colectiva general y en una individual; convirtiéndose en un patrimonio lingüístico:

Cada lengua hablada en el mundo representa una manera singular de percibir y expresar la experiencia humana y el mundo (9).

7. Giuseppe Maria Sciacca. *El niño y el folklore*. Buenos Aires: U. B. A., 1957, pág. 116.

8. Rafael Pérez Taylor. "La memoria colectiva y la recuperación de las prácticas tradicionales", en *Entre la tradición y la modernidad: antropología de la memoria colectiva*. México: U. N. A. M., 1996, pág. 17.

9. UNESCO. *Op. cit.*, pág. 217.

1.5 CULTURA NACIONAL Y CULTURA POPULAR

La cultura nacional es una expresión de una región cultural. Esta expresión es concreta en sus elementos, las realiza un hombre o un grupo de hombres en un determinado pueblo.

La definición de cultura nacional no es, ni puede ser otra cosa, que el punto de partida para la asimilación de la cultura universal, insistimos en concretización. Y concretización quiere decir resistencia a todo lo que pueda significar disolución, aniquilamiento, nihilización. El hacedor de la cultura se niega a disolverse, a ser puro instrumento de algo que le es ajeno (10).

La cultura nacional es simbólica, es abstracción o representación del pueblo. La cultura popular es lo que se quiera, desde la extraordinaria expresión de la sensibilidad del pueblo, hasta la manifestación de grupos alternativos como los chavos banda.. o los actualmente "skatos" (jóvenes que usan patineta, pintan grafitis, visten con ropa amplia y de colores contrastantes, y escuchan música hip-hop o ska).

En el proceso de la expansión europea millones de hombres con cultura propia, se vieron adscritos a un sistema económico único y experimentaron la violenta transformación en sus modos de ser y vivir. Se integraron a nuevas y más avanzadas pautas, perdiendo autenticidad, sometiéndose a organizaciones estereotipadas de dominio:

... todos los pueblos alcanzados se empobrecieron del punto de vista cultural. Cayeron así en condiciones de extrema miseria y deshumanización... (11).

Es entonces cuando nos cuestionamos sobre la existencia de la cultura nacional, y podemos hablar de ella como una utopía o sueño; sin embargo, tenemos presente que la cultura siempre va en constante desarrollo y adaptación, adoptando y desechando elementos, y concluimos que dentro de determinado contexto en determinado pueblo sí existe la cultura nacional como tal.

Otra significación usual es considerar a la cultura nacional como propia del poder gubernamental, manifestando los aspectos históricos y sociales que le son convenientes; y relegar a la cultura popular como subcultura, como la "etnia", como la cultura indígena y demás, subordinada a la dominación del poder social.

10. Leopoldo Zea. *Características de la cultura nacional*. México: U. N. A. M., 1969, pág. 9.

11. Darcy Ribeiro. *Las Américas y su civilización*, tomo I. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1980, pág. 99.

Sin embargo, las culturas populares son de vital importancia para consolidar a la cultura nacional, ya que son la base de cualquier proceso de conformación social.

También, la cultura popular posee sus "propios" temas populares los cuales responden a la oralidad autónoma de los decires de determinado pueblo. Como ya mencionamos, tenemos los relatos y las manifestaciones que la gente es aficionada a repetir, y sobre todo los niños.

Las manifestaciones populares de la oralidad son: frases hechas, sentencias, proverbios, refranes, juegos de palabras, adivinanzas; juegos de muchachos; coplas y canciones; fábulas; anécdotas y cuentos; leyendas y tradiciones; teatro popular; trabalenguas; colmos, acertijos y chascarrillos.

Dentro de la riqueza e inmensidad acervográfica, encontramos innumerables versiones dependiendo al medio físico y espiritual, pues se han ido adaptando determinadas manifestaciones por el intercambio cultural cotidiano, sobre todo en los pueblos hispánicos o hispanizados. Pero, en cuanto a la recopilación del tema popular, es importante hacer mención que es peligroso entrometerse directamente para tratar de aderezar o sustituir signos (con intención de preservación):

Hay que sacar, en toda su pureza, la reliquia de la memoria. Es grande la tentación de corregir, conforme al arte, los toscos testimonios: hay que frenarla. (...) Igualmente, el tema popular viene lleno de incoherencias, de faltas de gramática, de errores métricos, aparte de que la tendencia al verso irregular está arraigada en los hábitos más antiguos de nuestra lengua. El consejo de objetividad es sencillo en su enunciación: 'COMO ME LO CONTARON TE LO CUENTO (12).

Es importante dirigir lo anterior al carácter de la cultura urbana. Las ciudades crean y nutren su propia cultura. La cultura urbana aporta creaciones dinámicas que surgen de la densidad de población. De hecho, el patrimonio cultural de la humanidad se concentra en las grandes ciudades del mundo. También se manifiesta en la creatividad cultural de la vida cotidiana, en la variedad y diversidad, en la demanda social de las minorías, en la protesta social de las mayorías (los pobres), y en la expresión de la "cultura popular". Esto queda contrastado con la contaminación, el crimen, las drogas, la violencia y una baja cultura de masas; junto con la desigualdad de clases sociales.

La vida urbana moderna se asocia a menudo con la sociedad de masas, la uniformidad del consumo, la tiranía del mercado, así como la ubicuidad del poder y la dominación (13).

12. Alfonso Reyes. *Op. cit.*, pág. 80.

Centros comerciales, compañías transnacionales, producción industrial, programas de televisión, Coca-Cola...

La reivindicación de la creatividad y el ingenio de la gente es un buen antídoto contra las visiones pesimistas y fatalistas del mundo y, en especial, de los males de la ciudad (14).

Se debe apoyar al crecimiento de áreas verdes y espacios culturales (para manifestaciones artísticas, tales como la música, el teatro, la pintura y demás).

Hemos mencionado "manifestaciones artísticas", ¿qué es, pues, el arte popular? El arte popular es el creado por el pueblo, por las clases más democráticas deseando servir y apoyar a sus intereses y valores. El papel de los "artistas cultos" e intelectuales se reduce a apoyarlos, no pueden hablar por ellos.

Los artistas populares responden más al colectivo (espíritu), que al genio o a la capacidad individual. Si busca la distinción y la originalidad ya responde a la "élite" artística.

Es verdaderamente un milagro que tanta belleza pueda alzarse del barro, salir del monte, bajar de las cumbres barridas por el viento. La cultura popular, decía Stavenhagen, ha de ser actividad creativa y creadora y no consumo pasivo de bienes culturales industrializado (15).

Es interesante ver que en la Ciudad de México se comercializan productos regionales, por ejemplo de Chiapas, como playeras, collares y demás. En algunos "puestos" los venden indígenas, quienes además elaboran su mercancía; sin embargo, ya podemos ver estos productos en los grandes almacenes, muchos con una etiqueta que dice "made in Guatemala", insertándose en el mundo de la globalización comercial. Pero lo importante es que la gente los compra por su significado, por su belleza estética o, simplemente, por su valor utilitario.

13. UNESCO. *Op. cit.*, pág. 264.

14. *Ibid.*

15. Alfonso Colombres. *Sobre la cultura y el arte popular*. pág. 13.

1.6 IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN CULTURAL EN LA COMUNIDAD

El desarrollo del niño se puede apoyar también en diversos contextos, tal como es el caso de la educación no formal, con bases lúdicas. Reunir un grupo de niños a jugar favorece la interacción entre comunicación y creatividad, libertad y autodisciplina; desarrollando un sentido de pertenencia socio-cultural.

Los juegos tradicionales y la literatura oral pueden encontrar un lugar en la escuela durante los recreos, pero hay que considerar que todas estas prácticas deben ser incorporadas al programa escolar. Mientras tanto, las políticas culturales deben orientarse a la promoción de actividades multiculturales, apoyando formas y expresiones nuevas y experimentales, creando espacios de encuentro entre los participantes.

Desarrollar la libertad afectiva, atribuye valor a cualquier actividad que se realice. La creatividad no se enseña ni se impone, se cultiva y alimenta. Para esto, se requiere un ambiente favorable. Hay que impulsar el desarrollo integral, animando la creación y recreación de las culturas populares en la cotidianidad o en momentos festivos y extraordinarios.

En materia de apoyo a las culturas populares urbanas, es necesario responder al reto de una sociedad dinámica y cambiante mediante la recuperación del conjunto de procesos implicados en los fenómenos de cambio, innovación y reproducción.

El objetivo es ofrecer mayores oportunidades de superación individual y comunitaria. El respeto a la diversidad plantea como tarea central abatir la desigualdad y la intolerancia, sobre todo en nuestra ciudad la cual, como muchas otras, se compone de diversas culturas que han interactuado a partir de los flujos migratorios, que han dado vida a las ciudades contemporáneas.

Tenemos como bases a la preservación, al estímulo y a la difusión, para propiciar eventos y encuentros en donde participación, socialización y solidaridad sean componentes sustantivos. Se necesita, pues, de un núcleo de animación cultural comunitario, el cual es un espacio de análisis y reflexión sobre la cultura de la comunidad o municipio que permite autodiagnosticar la misma, para atender sus problemas y necesidades culturales, tales como la expresión; gestionando recursos humanos y materiales.

VENTAJAS PEDAGÓGICAS DEL TEATRO INFANTIL

2.1 EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Todos los seres humanos tenemos potencial creativo, ya sea en el arte, en la ciencia o en la tecnología. Hablemos del potencial que nos interesa: el artístico.

La educación artística tiene como objetivo desarrollar en el niño la capacidad de percibir la belleza y de expresarla, ya sea en el dibujo, en la música, en la danza, en la poesía, etcétera. Nos referimos por un lado a la contemplación y sensibilización hacia lo bello, y por el otro, a la creación y expresión artística.

El arte es una visión, una tentativa destinada a expresar de manera nueva la naturaleza y la esencia de la realidad, una experiencia que aporta alguna luz sobre las realidades rutinarias de la existencia (1).

2.2 CREATIVIDAD

Un diccionario de pedagogía, editado recientemente, define a la creatividad como:

Capacidad de pensar, producir y actuar en forma innovadora o nueva en el campo intelectual, artístico, productivo, tecnológico, de la acción social, etc. (2).

Toda creación necesita de un ambiente propicio que la fomente, el cual se complementa con la libertad de participación, responsabilidad, motivación, disciplina

1. Isabel Tejerina. *Dramatización y teatro infantil*. México: Siglo XXI, 1996, pág. 11.

2. Ezequiel Ander-Egg. *Diccionario de pedagogía*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata, 1999, pág. 68.

y tenacidad; siendo que la creatividad que nos interesa es la cultural. La definición de creatividad, citada anteriormente, no satisface todos los aspectos que nos interesan. La creatividad es expresión espontánea y natural.

En un plano educativo (sea formal o no formal) el maestro o guía debe actuar como facilitador del desarrollo creativo. Lo fundamental es reconocer que todos, sin excepción, somos creativos y debemos desarrollar la creatividad desde la infancia. Ortega Olivares define a la creatividad infantil:

Es el proceso de solución de problemas en el que lo importante no es dar respuesta exacta, sino que los niños piensen en las distintas formas posibles de abordar el problema, en las distintas maneras de enfocarlo y resolverlo, y que se sientan libres para hacerlo (3).

Así pues, origina facultades en el niño para actuar ingeniosamente en cualquier situación (sea problemática o no) de su vida cotidiana, de ahí su importancia en el aprendizaje integral del ser humano.

La creatividad en la infancia se distingue en cuatro niveles:

1. Nivel expresivo: Nuevas formas de expresar sentimientos, ideas, etcétera.

Expresión espontánea.

Edad: 2 a 6 años.

2. Nivel productivo: Expresión menos espontánea, más confirmada o socializada; no tanto expresarse sino comunicarse.

Expresión comunicativa.

Edad: 6 a 11 años.

3. Nivel inventivo: Encuentra el equilibrio entre la expresión espontánea y la socialización.

Expresión personal.

Edad: 11 a 13 años.

4. Nivel innovador: Capacidad personal de autocreación, expresión de su "genialidad".

Expresión original.

Edad: Adolescente (4).

3. María Teresa Martín, "Fundamentos teóricos de la creatividad", en *Especialización del profesorado en educación infantil*, módulo III. Madrid: U. N. E. D., 1999, pág. 157.

4. *Ibid.* págs. 157-158.

Ahora bien, encontramos tres objetivos de la creatividad, relacionados directamente con la dramatización, los cuales son:

- Desarrollar los sentidos: El niño observa (mira, admira, curioso); percibe (visual, auditiva, táctil, olfativa y gustativamente); y siente (necesidades, actitudes, etc.).

- Fomentar la iniciativa personal: El niño necesita autonomía y confianza en sí mismo; así que, al buscar, explorar y experimentar, se inculca en el niño el sentido de responsabilidad actuando espontánea y naturalmente.

- Estimular la imaginación: Inseparable de la experiencia intelectual. La fantasía (ideas, palabras, imágenes y sentimientos) evoca la capacidad para contemplar, investigar e intuir (5).

El arte ofrece alternativas a la heterogeneidad de gustos y sensibilidades de una humanidad que tiene la necesidad de asombro y consuelo. El teatro satisface la necesidad del hombre de mirarse a sí mismo, de ver representada su propia imagen en el escenario. El teatro es también actuar, "respuesta al deseo humano de transmutarse en otro ser, metamorfearse (6)." Esto da pie al descubrimiento, a la creatividad, porque nos ofrece el camino para explorar y representar nuestras relaciones en el mundo.

La Dramatización ofrece al niño la capacidad de proyectarse, de experimentar nuevas vivencias y de manifestar sentimientos distintos de los propios (7).

La dramatización tiene que potenciar los recursos expresivos como medios para crear y representar la acción, comunicando a través del juego simbólico.

5. *Ibíd.*, pág. 165-166.

6. Isabel Tejerina. *Op. cit.*, pág. 5.

7. Juan Cervera. *Dramatización en la escuela*. Madrid: Bruño, 1996, pág. 10.

2.3 IMAGINACIÓN

La inagotable imaginación infantil permite a los niños crear cantidad de invenciones. La ficción desempeña un papel importante en el juego, en el cual los niños construyen un mundo en donde sus deseos se convierten en realidad: una caja de zapatos puede ser una nave espacial, varias sillas en hilera pueden formar un tren, un pedazo de palo de madera puede ser un rifle para cazar; suelen convertirse en médicos, soldados, maestras y hasta en cualquier animal.

Anotemos la definición del verbo "imaginar":

A - Representarse concretamente una cosa que uno no percibe porque está ausente, porque ya pasó o aún no ha ocurrido, o bien porque simplemente es posible (...).

B - Concebir, representarse mentalmente y, después, realizar efectivamente algo nuevo. Esta facultad de imaginar es propia del hombre (8).

El niño recibe la información, observa, escucha, vive su cotidianidad, se relaciona con los demás y busca expresar su sentido de la realidad, por medio de la fantasía. Así juega "a ser". El acto de modelar con la imaginación aquellas realidades tiene un nombre: la fantasía creadora.

Los juegos de ficción pueden estimular:

- La espontaneidad: Sin tiempo para pensar, se improvisan gestos, tonos de voz y acciones plenas de movimiento y colorido.

- La creatividad: El pequeño presenta las formas naturales y les da su visión personal.

- La atención: El juego bien planeado potencia la concentración en un objeto.

- La imaginación: Por medio de la memoria, la imagen mental se asocia a la dramatización.

- La capacidad de movimientos: Debido al ritmo que exige esta expresión dinámica se coordinan los distintos miembros del cuerpo. El jugador cambia de movimientos casi al mismo que los demás. Con esta actitud se promueve la rapidez de reflejos.

- La observación: Para imitar hay que ser buen observador. Se invita al niño a que tome conciencia de su relación con lo que le rodea.

- La diversión: Alegría, risas... En todo este "jadeo" de movernos como un oso, de aullar como un lobo, de volar como una cigüeña...

- La representación: Se tienen presentes unos roles a través de la mímica, de la modulación de voz...

- El desarrollo de los sentidos: El perro salvaje olfatea a su presa; los gorilas se comunican por el tacto; el águila observa desde el cielo; la gacela, alerta ante un posible peligro, agudiza su oído; el delfín gusta de una rica sardina (9).

La dramatización infantil es aventura, libertad y refugio contra imposiciones convencionales de los adultos. Para los niños es, simplemente, juego:

La dramatización se inserta plenamente en el marco de juego simbólico hasta llegar a constituir el más genuino de estos juegos, también calificados como juegos de fantasía. Estos juegos provienen de las representaciones que el niño hace tanto de acciones de la vida cotidiana como creaciones de su imaginación (10).

El "juego dramático" produce experiencias inéditas y aumenta la originalidad de su pensamiento, construyendo el aprendizaje de hábitos e ideas. El niño es capaz de trasladarse de un espacio angosto a los paisajes imaginarios en los que la fantasía construye cantidad de aventuras. Es una actividad espontánea y gozosa que impulsa la maduración cognitiva, psicomotora y socioafectiva, por medio de la exploración y el descubrimiento los cuales se nutren de la experiencia personal y liberan impulsos y emociones.

9. Sergio Mario Chazin. *Juegos, cuentos y poesías*. Madrid: Editorial Escuela española, 1995, pág. 29.

10. Juan Cervera. "La dramatización", en *Enciclopedia de la educación...* México: Santillana, 1990, pág. 143.

2.4 EXPRESIÓN CORPORAL

La importancia dinámica de la dramatización reside en que engloba cuatro recursos expresivos que se coordinan para lograr un desarrollo de la manifestación creativa del niño. Dichos recursos son: la expresión corporal, la expresión lingüística, la expresión plástica y la expresión rítmico-musical.

Mucho hemos mencionado el término "expresión", pero aún no se ha anotado su definición en el campo que nos interesa, la cual es la siguiente:

...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 (11).

Así pues, además de referirse al arte, es simplemente comunicación. Y la forma, en la cual se concibe, marca la personalidad: la manera de sentir y transmitir, ya sea del niño o del adulto.

El niño necesita descubrir nuevas emociones y sensaciones aprendiendo a expresarlas. La práctica de la dramatización es una de las formas de expresión más adecuadas, puesto que desarrolla la creatividad y la espontaneidad. Entonces se trata de una actividad liberadora, integradora y formativa.

El primer recurso que estudiaremos es la expresión corporal, veamos qué piensan algunos niños (12) con relación a su cuerpo:

Valeria: "Mi corazón hace tum-tum."

Sahara: "El corazón hace pom, pom, pom, y es rojo."

Karen: "Yo puedo comerme a todos."

Daniela: "Le puedo dar de comer a mi perrito."

Pepe: "No seas mentirosa, no tenemos perro."

Daniela: "Pero me lo imagino."

Juan: "Yo muevo las piernas y los brazos; siento que los muevo."

Anna Laura: "Mis piernas saben saltar."

Francisco: "Los huesos están hechos de hueso."

Regina: "Mi cuerpo se infla cuando respiro."

Isaac: "Me gusta bailar, cantar y convertirme en dinosaurio."

11. José Cañas. *Op. cit.*, pág. 17.

12. Alumnos del Centro Pedagógico Infantil y del Centro de Desarrollo Infantil Simón Bolívar.

Es fundamental que el niño se exprese con soltura utilizando como medio su propio cuerpo, sin necesidad del lenguaje verbal, pues sirven otros transmisores como:

- el sonido,
- el movimiento y
- el gesto.

Consideremos las siguientes ventajas que aporta la expresión corporal:

- La comunicación interpersonal: Ya que permite interpretar los mensajes del lenguaje no verbal.

- La reflexión, observación y creación: El niño que participa activamente se hace más creativo y se involucra en los ejercicios.

- La educación estética: Facilita que el niño sea capaz de observar e interpretar las obras de arte en las que el cuerpo humano es protagonista, por ejemplo, escultura, pintura, danza, etc.

- La toma de conciencia del propio cuerpo: Para conseguir el dominio corporal (13).

Es importante tener en cuenta la evolución del desarrollo de cada niño, para adaptar las actividades a su madurez personal.

Todo esto se relaciona directamente con la palabra "mímica", pues con la palabra "mimo" se designa al actor que se expresa por el gesto; sin embargo, en el caso del niño, esta expresión adquiere formas lúdicas significativas, libres y espontáneas.

Queremos dar a entender la necesidad de establecer la correlación entre la emoción o el impulso y el gesto, de la manera más libre. En la cotidianeidad tenemos comportamientos restringidos por normas de conducta establecidas (por la educación convencional de mantener a los niños como reclutas), y en vez de potenciar las posibilidades expresivas y receptoras han estado reduciendo la sensibilidad corporal: "han reprimido los mecanismos expresivos de tal forma que la emoción no encuentra salida orgánica en el gesto" (14).

Basta observar la diferencia de expresión corporal entre cualquier niño de cinco años, con un adolescente de catorce años que no ha practicado esta actividad. En éste último se notará la total inhibición.

13. José Cañas. *Op. cit.*, pág. 17.

14. Carlos Herans y Enrique Patiño. *Teatro y Escuela*. Barcelona: Lara, 1982, pág. 32.

Pero, ¿cuál es la conexión de todo lo anterior con el juego tradicional mexicano? Mencionemos algunos ejemplos, de la infinidad que hay en nuestra cultura, procurando que sean de los más conocidos.

- * Ronda: Yo tengo una tía, la tía Mónica,
que cuando va al mercado le dicen: ¡Oh, la, la!
Así mueve los pies, así, así, así,
así mueve los pies, la tía Mónica...

En el cual se van mencionando varias partes del cuerpo que el niño pone en movimiento.

- * De palmadas: Cuando yo era beba, beba, beba;
chupeteaba, chupeteaba, chupeteaba.
Cuando yo era niña, niña, niña;
me reía, me reía, me reía.
Cuando yo era joven, joven, joven;
coqueteaba, coqueteaba, coqueteaba...

En el cual las niñas hacen mímicas alusivas a lo que se canta.

- * De corretear: Jugaremos en el bosque,
mientras el lobo no está,
porque si el lobo aparece,
a todos nos comerá.
¿Lobo estás ahí?
- Me estoy despertando.

Y cada vez que el lobo contesta a los demás, hace las acciones que anuncia.

Existen muchísimas canciones, que los niños disfrutaban en sus ratos libres, las cuales también requieren de movimientos corporales; y esas corresponderán, junto con más ejemplos de los anteriores, al capítulo 6.

2.5 EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA

El lenguaje oral implica tanto expresión como comprensión. Lo que pretende la expresión oral es ampliar y precisar el vocabulario, su organización y su estructura. Los objetivos son: utilizar correctamente el vocabulario básico, expresar oralmente hechos o ideas, participar en diálogos y desarrollar las estructuras morfosintácticas.

El niño en su interacción con otros va estructurando progresivamente sus códigos verbales de comunicación; en la medida que crece su comprensión va adquiriendo seguridad para expresarse con preguntas, respuestas, ideas, diálogos..., hasta favorecer su autonomía y su capacidad de relación con los demás.

Los aspectos principales de la expresión oral a trabajar son:

- la articulación,
- la entonación,
- la modulación,
- la intensidad o volumen,
- la duración,
- las rimas y cadencias,
- el vocabulario,
- las narraciones y los diálogos (dramatización).

El sonido, la entonación y la elocución adquieren nuevos valores de perfeccionamiento del lenguaje en el niño por medio de la dramatización:

...sobre todo si se tiene en cuenta que la canción y el ritmo, elementos de uso frecuente en el juego dramático, sitúan las palabras en un mundo de belleza extraordinario (15).

En la actividad normal, el niño está motivado por la percepción y denominación cotidianas de las cosas; mientras que en el juego se ve estimulado por sus propias ideas que se han denominado como "apoyos fantásticos", los cuales sirven muy bien para el desarrollo del lenguaje, del pensamiento, de la creatividad y de la imaginación (tenemos por ejemplo, la canción del juego Víbora de la mar, en donde ¿qué tiene que ver la víbora de la mar con la mexicana que fruta vendía, y ésta con la campanita de oro, y ésta con la vieja del otro día?; eso importa muy poco, pues su valor real es la belleza con que escuchamos esa tonada, ¿o no?).

15. Juan Cervera. "La dramatización", en *Op. cit.*, pág. 148.

Para favorecer el desarrollo nos servimos de rimas, canciones, refranes, adivinanzas, trabalengüas, narraciones, cuentos, por mencionar algunos. Además, al identificar sonidos e imitar formas de hablar se exploran cualidades.

Los juegos y ejercicios se refieren a: la imitación de variadas formas de hablar para caracterizar personajes; la exploración de entonaciones para determinadas situaciones; la identificación de onomatopeyas; la ejercitación de pronunciaciones; la estimulación de improvisación verbal; la adaptación de canciones y textos cualesquiera y la elaboración de guiones dramáticos.

Una muestra de nuestra lírica tradicional, que claramente cumple todos los ejercicios mencionados, es un juego cantado en el cual se van mencionando diferentes animales sucesivamente, que dice así:

- * - Comprador: Señor campesino le vengo a comprar sus gallinas.
- Campesino: No las vendo.
- Comprador: ¿Por qué?
- Campesino: Porque se me volvieron vacas.
- Los demás niños: ¡Muuu! ¡Muuu!

Se imitan a los personajes al hablar, hay reproducción de sonidos (onomatopeyas de animales), modulaciones de voz, diálogos individuales y grupales, movimientos de mímica; y oportunidad de adaptación dramática. Todo ello en un juego sencillo, pero valioso.

Recordemos a:

- * -Tan, tan.
- ¿Quién es?
- La vieja Inés.
- ¿Qué quería?
- Un listón.
- ¿De qué color?
- Rojo.

Un juego conocido por todos, en el cual también encontramos muchas cualidades dramáticas.

2.6 EXPRESIÓN PLÁSTICA

El lenguaje plástico es un recurso creativo que ofrece la posibilidad de expresión mediante la actividad manual. La expresión plástica implica manifestaciones espontáneas de la personalidad, siendo un gran apoyo para la descarga liberadora de tensiones, por lo que se recomienda su inclusión en la dramatización infantil.

La capacidad plástica depende de la maduración psicomotora fina que posea cada niño, pero hay que ofrecer la oportunidad de trabajar con la mayor variedad posible de diversos materiales con los cuales se pueda trabajar de distintas maneras, como: cortar, pegar, picar, rasgar, colgar, pintar, modelar, coser, insertar, etc. Claro está, que todo aquello conlleva una finalidad y, la que nos interesa en este caso, es la de representación dramática, donde la participación debe ser colectiva.

La línea, el color, el volumen y las masas cambiantes integradas constituyen lo que en teatro se conoce como escenografía; la máscara, el disfraz y el títere, cobran funciones de motivación y desinhibición, y por consecuencia de creatividad. Cada niño elige el objeto que quiere realizar y cómo lo desea decorar buscándole una funcionalidad y, cuando el niño crea sus propios elementos plásticos, se puede hablar con toda seguridad de "expresión plástica" integrada en la dramatización.

Un niño vestido de payaso tenderá inmediatamente a comportarse como un payaso. Una máscara de rasgos grotescos lo incitará a producir voces extrañas o a proferir disparates (16).

El niño debe elaborar aquellos elementos que necesita para construir y/o caracterizar personajes y ambientes. La expresión plástica aporta: la base técnica de la caracterización de personajes (maquillajes, máscaras, disfraces); la construcción de muñecos (títeres, marionetas, siluetas); la creación de efectos plásticos escenográficos (luz, color, forma) y; los espacios escénicos y utilería (objetos, mobiliarios, telones, etc.). En un taller de teatro se pone en acción el uso imaginativo en la caracterización de personajes y la recreación escénica de situaciones.

Es mucho más adecuado, por la posibilidad de creatividad, utilizar materiales usados o de desecho para adaptarlos al uso necesario.

16. Juan Cervera. "Integración de la expresión corporal", en *Especialización del profesorado en educación...*, Op. cit., pág. 810.

También debemos tener presente la concretización de los elementos, un sólo objeto puede sugerir todo lo demás, como un detalle característico de un personaje (un bigote, una capa, una corona, un pañuelo en la cabeza).

El maquillaje (pinturas, polvos, etc.) se utiliza para la caracterización facial, para dibujar títeres en la mano o en los dedos, con la posibilidad de lograr nuevas formas mediante la combinación creativa de formas y colores. Para la escenografía sirven las sábanas, las telas, los botes, los rollos de cartón...

Los títeres poseen la capacidad de sugestión, debido a su parecido con los juguetes, así que atraen el afecto del niño y, por consiguiente, en sus contactos puede observarse un estímulo para la proyección de sus comportamientos personales, de sus deseos y temores íntimos. Los títeres estimulan a los tímidos a hablar a través de ellos; y:

...constituyen la esencia del juego proyectivo, por lo que estimulan a soñar aventuras de valor incalculable para el niño (17).

La producción de las elaboraciones plásticas deben apoyar la expresión del tema, hechos, sucesos, vivencias, fantasías y deseos, que intervienen en el desarrollo de la obra dramática con que se trabaje.

Las actitudes que se deben fomentar en el niño son las siguientes:

- Disfrute con las propias elaboraciones plásticas y con las de otros.
- Gusto e interés por las producciones propias.
- Respeto a las elaboraciones plásticas de los demás.
- Interés por el conocimiento de las técnicas plásticas básicas y actitud impulsada a la buena realización.
- Cuidado de los materiales e instrumentos con que se realizan las producciones plásticas.
- Valoración ajustada de la utilidad de la imagen (teatro, televisión, cine, etc.).

2.7 EXPRESIÓN RÍTMICO-MUSICAL

La música es la capacidad humana para auto expresarse por medio del mundo sonoro. Como cualquier arte, es un lenguaje estético con una gran carga de sentimiento. Interpreta lo que significa felicidad y tristeza, tranquilidad y exaltación.

La expresión rítmico-musical se inserta en la dramatización como coordinadora del movimiento, del sonido, de la palabra y de la medida; inspirando personajes y acciones. La música servirá de apoyo como elemento clave para desencadenar acciones y reacciones.

El utilizar música en clase, aunque no sea necesario, tiene sus ventajas, puede fomentar una atmósfera propicia para la creación de ideas. El profesor debe ser sensible a percibir el estado de ánimo de los niños con las pistas que ellos le den. Al surgir los sentimientos, debemos alentar a los niños para que usen su imaginación y surjan movimientos corporales.

Por sus cualidades de melodía y ritmo supone la facilidad para la memorización de un texto, fomentando la afectividad del niño hacia el teatro. La música facilita el aprendizaje de gestos; y porque el sonido siempre acompaña al hombre, un texto es más fácil de recordar con melodía.

La música ayuda a relajar los músculos y a dejar que el niño se exprese con su propio cuerpo de forma libre.

Tiene la música efectos estimulantes, sedantes, terapéuticos, etcétera. Por sí sola puede inspirar un baile, una escena, un cuento. Con el ritmo y la melodía se puede crear un ambiente o imprimir el carácter deseado a una situación (18).

El juego dramático de inspiración rítmico-musical es muy atractivo para el niño porque se relaciona directamente con muchos de sus juegos habituales como canciones de rondas, juegos de palmadas, rondas para corretear, etc. Muchas canciones populares, sugieren infinidad de dramatizaciones.

La música puede integrar en sí a la danza y a la poesía, alcanzando una fusión perfecta de sonido, expresión corporal y palabra. Si la realización de este conjunto toma el sentido de la acción, se llega necesariamente al juego dramático. A menudo este juego dramático entronca con juegos folclóricos (19).

18. Isabel Tejerina. *Op. cit.*, pág. 140.

19. Juan Cervera. "Integración de la expresión corporal", en *Op. cit.*, pág. 811.

Para fomentar la participación de todos los niños, cuando se trata de un grupo numeroso, es útil incluir la dramatización de canciones y poemas que desembocan fácilmente en danzas y juegos rítmicos. Por ejemplo, se puede adaptar al narrador en un coro de niños, donde éstos efectúan movimientos al ritmo de la melodía y gestos alusivos a las acciones; se puede entonar algunos estribillos a coro cuando se trate de poemas o canciones; se puede subrayar la acción con palmas, o con algún objeto sonoro, inclusive instrumentos musicales; se puede tararear melodías; y/o se puede parcelar la actuación del narrador a varios niños.

El sentido rítmico y la sensibilidad auditiva, particularidades que la música fomenta, se transfiere al lenguaje, sobre todo en la dramatización de canciones. Se descubre así el ritmo de las palabras y frases, con las que se despierta el gusto por uno de los más valiosos aspectos formales de la poesía (20).

Otras posibilidades que ofrece el empleo de la música en la práctica del teatro infantil son:

- Los ejercicios de relajación.
- Determinados ejercicios de psicomotricidad y ritmo.
- En las actividades de vocalización (con el canto libre, los trabalenguas).
- En juegos de expresión corporal.
- En muchas actividades de improvisación.
- En prácticas de pantomima y mimo.
- En danzas y movimientos libres.
- En la planificación y desarrollo del laboratorio de sonidos y ruidos varios... (21)

¿Quién no se sabe la melodía de Pim Pón?

Pim pón es un muñeco
muy bajo de cartón,
se lava la carita
con agua y con jabón.
Se desenreda el pelo
con peine de marfil,
y si se da estirones...
no grita ni hace así...

Para el niño es inevitable cantarla sin hacer los movimientos mímicos que la mayoría de nosotros conocemos.

20. *Ibid.*

21. José Cañas. *Op. cit.*, pág. 265.

2.8 CONCLUSIONES: LA CULTURA PATRIMONIAL COMO FUENTE DE UN MODELO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL TEATRO INFANTIL

Como profesionistas de una disciplina artística, tenemos la capacidad de apoyar al desarrollo didáctico del teatro infantil en nuestro país, ya sea dentro de la educación formal o la no formal, insertada en cualquier clase social. Su importancia radica en el hecho de que complementa las capacidades en el desarrollo del niño, en las áreas: cognoscitiva, psicomotriz y socioafectiva.

Al emplear a la lírica y a la narrativa de la tradición oral mexicana, como material dramático, reforzamos el conocimiento y la valoración de la cultura y la oralidad nacionales; encontrando atracción por lo estético y por la significación de la sensibilidad de nuestro pueblo.

Dentro de la lírica se incluyen los juegos colectivos, con carácter comunitario, los cuales son prácticas socio-culturales. Entendemos por cultura a todo lo cotidiano que estructura y organiza las costumbres y hábitos de una comunidad; de esta manera, no sólo nos referimos al refinamiento que estamos acostumbrados a considerar. El juego tradicional mexicano es realidad viva, medio de placer y fuerza para establecer lazos amistosos.

La globalización ha tenido grandes efectos en la vida cotidiana, principalmente en las ciudades, debido al dinámico progreso tecnológico que ejerce; además, por medio de la comunicación masiva se van incorporado nuevos elementos que se han ido adoptando, causando así un intercambio cultural, por ello hay que considerar que la cultura siempre estará en constante desarrollo.

Lo importante es que cada comunidad tenga la capacidad de decisión sobre los elementos culturales a usar, producir y reproducir. Un medio significativo para este objetivo es la tradición oral o memoria colectiva, en donde las fuerzas culturales se transmiten de generación en generación, manteniendo vivas las aspiraciones, valores, actitudes, conocimientos, experiencias, habilidades y capacidades elementales de la vida; manteniendo vigente a la cultura propia, la cual tiene la autonomía de inventiva, innovación y creatividad, de compartir creencias y tradiciones. Por todo esto consideramos que la cultura no se transmite genéticamente, sino socialmente

Reflexionando lo anterior, se hace necesario obtener el apoyo y la promoción de actividades artísticas que impulsen la valoración de la cultura propia, así como la creación de espacios con ambientes favorables para un correcto desarrollo. La creatividad no se impone ni se enseña, se cultiva y se alimenta; y cada individuo posee aptitudes creativas, de uno u otra forma.

Ahora bien, el teatro es un medio cultural, porque es comunicación social y expresión humana.

Nuestra experiencia debe desechar los convencionalismos del Teatro Escolar, en donde hay una relación distanciada entre el alumno y el profesor, normas y conductas establecidas de antemano, y cierta restricción a expresar emociones individuales. El profesor debe ser animador e integrarse con los pequeños participantes; su conducción requiere de la educación con bases lúdicas. Todo el grupo debe establecer reglas de autodisciplina, de esta manera se aceptará cualquier idea y/o habilidad; el ambiente debe dejar a un lado las críticas negativas y el carácter competitivo, con el fin de afianzar la seguridad, superar complejos y la timidez. El profesor debe estimular, nunca obligar; ahí radica la libertad creativa y el animarse a realizar cualquier actividad nueva que se proponga.

Lo que pretendemos es que todos los niños descubran, exploren y se proyecten de manera espontánea, a través de las expresiones corporal, lingüística, plástica y rítmico-musical, que son recursos para la creación dramática, ya sea juntos o por separado; empleando la imaginación, la creatividad y la fantasía,

La dramatización infantil, es juego simbólico, siendo la imitación una tendencia natural, espontánea, placentera y voluntaria del niño para identificarse con personajes y expresar vivencia; admitiendo la fantasía como realidad.

La recreación escénica es la forma de ver y plasmar nuevas relaciones entre objetos e ideas no relacionadas, ir más allá de los límites, incentivando la inventiva y la originalidad. Nuestros conocimientos adquiridos en el transcurso de la licenciatura, en mi caso como directora, serán el motor para guiar a los niños.

Además, debemos definir grupalmente los temas a tratar en cada escenificación, ya que los niños son los que deben expresar, representar, significar o interpretar nuestras relaciones cotidianas con el mundo, y no reafirmar las del profesor. Los juegos de roles sirven como apoyo emocional, siendo vías para proyectar la personalidad de cada niño.

Este teatro es de creación colectiva en donde no sólo interesa obtener como resultado un espectáculo bello, sino lo más importante es la experiencia del proceso.

Así pues, mencionaremos que los niños son actores que juegan a ser, estando en situación de trabajo-juego grupal infantil; por ello, la experiencia del "teatro de niños" debe proporcionarles disfrute, gusto, respeto, interés, cuidado y valoración, y que su participación sea con iniciativa, autonomía y confianza.

SEGUNDA PARTE.

PROPUESTA METODOLÓGICA

PARA UN MODELO DE JUEGO

DRAMÁTICO INFANTIL

Con base a lo planteado teóricamente, se propone el siguiente modelo metodológico de enseñanza aprendizaje del teatro infantil; cuyo objetivo general es establecer las capacidades cognoscitivas, psicomotrices y socioafectivas de la práctica del teatro infantil, a través de la valoración de la cultura y la tradición oral nacionales; y que consiste en la propuesta lúdica integrada por dinámicas grupales que conforman su valor comunitario, para practicarlo tanto en la actividad escolar como en los espacios de recreación libre.

Las actividades de los capítulos 3, 4 y 5 están basadas en las propuestas de los siguientes autores: Juan Cervera, José Cañas Torregrosa, Isabel Tejerina y Ruth Heining, quienes se han dedicado a la enseñanza del teatro infantil. Se complementan con otros autores mencionados en la bibliografía, en donde destacan las dinámicas psicomotrices de José Jiménez Ortega y las actividades en educación infantil de Eustaquia Antón.

Las propuestas de tradición oral de los capítulo 6 y 7, son tomadas, principalmente, de diversas publicaciones editadas por el Consejo Nacional de Fomento Educativo, también citadas en la bibliografía.

DINÁMICAS DEL TEATRO INFANTIL

3.1 DINÁMICAS DEL TEATRO INFANTIL

Antes de precipitarnos a la creación de dramatizaciones escénicas, es necesario desarrollar habilidades que nos servirán de gran apoyo para lograr una expresión plena y gratificante, integrando las siguientes cuatro áreas: la expresión corporal, la expresión lingüística, la expresión plástica y la expresión rítmico-musical.

Para ello, la experimentación de diversas dinámicas nos ayudará a lograr los fines esperados, que son los siguientes:

- Desarrollar habilidades de socialización;
- lograr la participación en el trabajo grupal;
- estimular creativamente a la imaginación;
- expresar y liberar sentimientos de modo seguro y aceptable;
- fomentar la iniciativa, plasmando la originalidad;
- clarificar situaciones de la conducta humana; y,
- obtener desenvolvimiento en el lenguaje.

Para lograrlos debemos estructurar las dinámicas en secuencias, comenzando por la relajación, que facilitará el camino a la integración y la desinhibición, seguidas por el reconocimiento de los sentidos, continuando con la creación corporal y gestual, que encaminan a las técnicas de respiración, las cuales conforman la base de la vocalización.

Las actividades deben ser satisfactorias para los niños porque pueden divertirse con sus compañeros mientras aprenden y liberan sus energías, experimentando en un ambiente de juego. El maestro debe propiciar una atmósfera de libertad, otorgando tiempo y espacio a cambio de disciplina para no entorpecer el desarrollo.

Es útil establecer reglas desde el principio, y aún más útil es cuando entre todos, maestro/animador y niños/participantes, las establecen; respetando los intereses individuales y grupales. Todos pueden participar, todos tienen ideas originales y todos deben ser tolerantes y flexibles.

IMPORTANTE: En caso de que el tiempo asignado para el taller de teatro sea muy reducido, se pueden seleccionar las actividades que se crean más convenientes. De cualquier forma se presenta una gran variedad de ejercicios; ya que a lo largo de la actividad profesional se propone poner en práctica todos ellos.

Por otra parte, siempre debemos tener a la mano música tranquilizante, y de diversos géneros y ritmos para apoyar cualquier actividad que lo requiera.

3.2 RELAJACIÓN

La relajación es la sensación de bienestar, descanso o reposo que nuestro cuerpo posee cuando no existe ninguna tensión y nuestra mente está liberada del estrés, ansiedad o de preocupaciones que nos perturban. Tiene como objetivos:

- a) mantener el equilibrio tónico y afectivo;
- b) utilizar los músculos a voluntad; y
- c) conseguir la distensión mental para aumentar la atención y concentración.

Si los niños se inquietan más del ritmo planeado, puede ser que necesitan de mayor actividad o que ya están cansados, por ello es importante conocer las técnicas para conseguir la relajación, las cuales se pueden poner en práctica en cualquier momento en el que se requiera. Sea al principio, a la mitad o al final de cada una de las sesiones o del proceso completo de la dramatización infantil, o sea, desde las dinámicas de entrenamiento hasta la culminación de la puesta en escena, según sea conveniente. Es importante procurar no saturar estas prácticas pues los niños pueden tomarlas como una rutina repetitiva y, al contrario, pueden perder el interés en el trabajo creativo.

Los requerimientos son los siguientes:

- Trabajar en un lugar silencioso;
- ambientar con música tranquila (recomendable la musicoterapia para bebés);
- se sentirán más libres sin zapatos;
- tomar conciencia de la respiración;
- seguir una secuencia progresiva de pies a cabeza;
- realizar cualquier movimiento lentamente;
- no hay que obligar a que todos los niños hagan lo mismo;
- el tiempo de distensión debe ser el doble que el de la tensión; y,
- alternar las actividades algunas veces acostados y, otras veces, de pie.

ACTIVIDADES

PIERNAS:

- * Subir y bajar talones de los pies.
- * Elevación de la pierna derecha, arqueando el pie en dirección a la rodilla. Lo mismo con la pierna izquierda.
- * Piernas y pies rígidos hasta la máxima tensión, toma de conciencia y relajación posterior.

TRONCO:

- * Girar la cintura de un lado a otro.
- * Apretar nalgas y vientre, después relajar.
- * Hundir el estómago hacia adentro todo lo que se pueda, después inflarlo.
- * Para relajar la espalda, llevar hacia atrás los codos como para unirlos por detrás.
- * Hundir e inflar el pecho.
- * Elevar los hombros como para tocar las orejas con ellos, y bajarlos.

BRAZOS:

- * Tensar el brazo derecho y cerrar el puño rígidamente, toma de conciencia y relajación posterior. Repetir con el brazo izquierdo.
- * Abrir y cerrar manos, con las manos estiradas al frente.
- * Subir, llevar a los lados y bajar los brazos.

CABEZA:

- * Destensionar el cuello llevando la barbilla hacia adelante.
- * Destensionar el cuello llevando la cabeza hacia atrás.
- * Apretar y aflojar fuertemente los dientes para relajar la mandíbula.
- * Apretar fuertemente los labios uno contra otro y aflojar.
- * Arrugar y estirar los labios.
- * Sacar y meter la lengua.
- * Arrugar y alisar con fuerza la nariz.
- * Dejar caer los párpados de los ojos y cerrar con fuerza, abrir.
- * Arrugar y estirar la frente.

TODO EL CUERPO:

- * Poner música tranquila y acostarse boca arriba. Cada que se mencione una parte del cuerpo, deben dejarla floja como si fueran un muñeco de trapo. Comenzar desde los dedos de los pies hasta la cabeza. Incluir las partes de la cara.
- * Saltar como títeres con las piernas abiertas y moviendo los brazos.
- * Liberar el exceso de energía: golpeando el aire, dándole puñetazos, pateándolo, abrazándolo, dándole palmaditas, cepillándolo, empujándolo, aventándolo...
- * Realizar las siguientes representaciones:
 1. -Somos ancianos, muy viejecitos. Caminamos lentamente apoyándonos en el bastón. Nuestro cuerpo está encorvado, y nuestra frente muy arrugada. Vamos en busca de la fuente de la juventud, llegamos a ella y bebemos... De nuevo volvemos a ser niños, el cuerpo se endereza, la frente se alisa, saltamos y corremos.
 2. -Estoy muy cansado
por eso estoy acostado.
Voy a dormir un poco
si no lo hago me volveré loco.
Cierro los ojos suavemente,
ya siento el descanso en las mandíbulas y en la frente.
También los labios dejo relajar,
ya estoy completamente dispuesto a reposar.
- * Imaginar que el aire es plastilina mágica: golpearla y amasarla, estirla, aplastarla, lanzarla al aire.
- * Actuar como perros y ladrar, simular cómo se relajan: muerden un hueso, se estiran, se acuestan en el suelo y se duermen.
- * Estirar y encoger todo el cuerpo.
- * Formar parejas. Un niño, de cada pareja, se convierte en muñeco de trapo y se deja manejar por su compañero. Intercambiar papeles.
- * Jugar con la imaginación: -Somos un globo que se desinfla hasta caer al suelo. Somos una hoja que vuela rápidamente hasta llegar al piso. Somos plumas arrastradas por el viento. Estamos en una alberca de pelotas, nos hundimos. Somos astronautas, caminamos muy despacio.
- * Escribir en el aire con diferentes partes del cuerpo: -¡Dibujemos un árbol con la nariz! Ahora una mariposa con el dedo gordo del pie.
- * Correr durante cinco minutos. Cada niño se acerca a algún compañero y escucha los latidos de su corazón.

3.3 INTEGRACIÓN Y DESINHIBICIÓN

El teatro hecho por los niños requiere de espontaneidad, por lo cual hay que adquirir la capacidad de adaptarse naturalmente a cualquier situación que se presente. Un acto espontáneo se sucede en los momentos de mayor libertad para involucrarnos con lo que nos rodea: con la realidad que exploramos y descubrimos. Al descubrir podemos utilizar nuestra capacidad creadora para expresarnos, para lo cual empleamos todas nuestras habilidades, tanto físicas como cognitivas, espontáneamente. El juego dramático, práctica en donde se improvisa colectivamente, debe:

Brotar de manera imprevista, expresar la personalidad total, mantener abierto el mundo natural, la sociedad y el yo mismo (1).

Frecuentemente el niño trabaja de manera individual sin interactuar con otros, porque esto es esencial para la concentración. Pero, es importante observar que así no tiene la oportunidad de expresar sus ideas.

Integrar a un grupo puede estimular las ideas de unos a otros, reunir opiniones, encontrar apoyos y, algo muy importante, aprender el sentido de compromiso y cooperación. Un ambiente sin críticas contribuirá a que el niño se sienta seguro ante sus compañeros y maestros, quienes deben protegerlo de las críticas destructivas de los demás niños; se debe explicar que es aceptada cualquier tipo de creación porque cada uno ve las cosas de manera diferente. Los niños que se sientan seguros y capaces se esforzarán al máximo.

La tarea es crear la unificación de iniciativa, cooperación, tolerancia, actitud disponible y participación.

Muchas veces existe un problema de inhibición; mucho más, si se trata de teatro. La mayoría de los niños menores de seis años son actores sin miedo, pueden actuar en un salón sin público y ante un teatro repleto de padres y familiares, no tienen pudor por equivocarse en expresiones y/o palabras, porque dicen lo que sienten.

Sin embargo, cuando ya son conscientes del sentido del ridículo, la inhibición constituye un notable obstáculo al crecer. Muchos adultos, por ejemplo, tienen terror a hablar en público y, por ello, hay que trabajar la desinhibición en los niños desde

1. Jorge Eines. *Didáctica de la dramatización*. Barcelona: Gedisa, 1997, pág. 109

pequeños. Con un desarrollo gradual de ejercicios que diviertan, se producen efectos para superar complejos y la timidez. La tarea del maestro es construir un clima propicio en donde hasta los más tímidos se atrevan a actuar, nunca obligando.

¿Por qué unir la integración con la desinhibición? Porque no puede ir la una separada de la otra. Para que haya integración debe haber desinhibición y, para que haya desinhibición debe haber integración.

Los objetivos del presente tema son:

1. Elevar el afán por el trabajo colectivo a través de juegos cooperativos.
2. Desarrollar hábitos de conducta no competitiva y canalizar energía positiva.
3. Evitar el rechazo personal, tanto por el aspecto físico, como por la forma de comportamiento de cada individuo. En cada persona hay un potencial muy grande.
4. Romper inhibiciones en la medida de lo posible, para que no exista ningún miedo al contacto corporal ni tampoco al espacial.

El desarrollo de los ejercicios se presenta de manera gradual. Algunos tratan sólo de la integración y otros tratan sólo de la desinhibición y, otros tantos, integran los dos aspectos. Lo importante es globalizar nuestros objetivos mencionados. Es necesario intercalar actividades que requieren de una gran carga de energía con otros que pueden tranquilizar al niño.

ACTIVIDADES

- * Formar un círculo. El que empieza a presentarse tiene una madeja de estambre y comienza diciendo su nombre, lanza la madeja a cualquier otro niño sosteniendo la punta de la madeja. Quien la recoge hace lo mismo, hasta que todos se presentan.
- * Hacer un círculo. El primer niño dice su nombre. El siguiente debe repetirlo y decir el suyo. El tercero tiene que repetir los nombres anteriores antes de decir el suyo. Continuar hasta completar el círculo. Se pueden agregar gestos o decir: -Me llamo Lola y me pica aquí-, señalando alguna parte del cuerpo.
- * Dividir al grupo en dos partes, que deberán formar dos círculos concéntricos, quedando por parejas mirándose a la cara. Dar consignas como: -¡Saludar con las manos! ¡Saludar con los pies! ¡Saludar sonriendo!- En cada consigna, un círculo gira, produciéndose nuevas parejas.
- * Mencionar juegos a los que juegan mencionando las normas que se respetan y por qué se respetan. Pactar entre todos qué se puede hacer cuando un niño ha molestado a otro. Pensar diferentes formas de pedir perdón.
- * Colocar en el centro cualquier objeto que será "la bola de cristal". Cada niño pasa a coger la bola y a expresar sus deseos.

- * Observarse libremente delante de un espejo, identificándose positivamente como "uno mismo". Después de un tiempo, se dan consignas como: -Ahora todos observamos nuestro cabello, es largo o corto. Veamos nuestros ojos, podemos pestañear...- Luego cada niño dice lo que descubrió.
- * Tumbarse en el suelo boca arriba y cada uno pone su cabeza en el estómago del otro. A una señal se deben reír. ¿Qué sienten?
- * Sentarse en círculo. Mostrar con gestos, por turno, lo que a cada uno le gusta más de su vida. El resto trata de interpretarlo.
- * Colocar una hoja de periódico al centro. Decir consignas como: -Los de zapatos negros, ¡al centro!, los delgaditos, ¡al centro!...- Ir aplaudiendo a los que pasen, procurando que todos lo hayan hecho.
- * Entre todo el grupo elevar una pelota, evitando que caiga al suelo.
- * Formar parejas. Sobre un pliego de papel se coloca de espalda un niño y su compañero dibuja la silueta, se intercala la posición. Se recorta la silueta y se caracteriza. Realizar movimientos acompañados de su silueta.
- * Tomarse entre todos de las manos para formar un círculo. Hay que hacer nudos sin soltarse, mezclándose. Intentar volver a la posición de partida.
- * Realizar un dibujo mural colectivo, mostrando lo que hizo cada uno.
- * Un niño es la araña, quien debe atrapar a los demás. Al atrapar a un niño, éste se toma de la mano, y así se van atrapando hasta hacer una hilera entre todos.
- * Formar parejas en donde un niño es el ciego y el otro es su guía. El ciego debe vendar sus ojos, para que el guía lo "guíe" por todo el espacio tomándolo de la mano, sin hablar. Se trata de explorar y descubrir. Se cambian los papeles.
- * Platicar: -¿Qué harían para consolar a un niño que está triste?
- * Hacer uno o dos agujeros grandes en una caja, donde se mete un niño y saca alguna parte de su cuerpo por ellos: Con música el niño mueve esa parte.
- * Con los ojos vendados, reconocerse unos a otros por medio del tacto. Formar parejas y cada niño retrata a su compañero.

3.4 LOS SENTIDOS

Desarrollar la percepción del medio, por medio de los sentidos, abre en el niño las puertas para un acercamiento más sensible a la creatividad y, por consiguiente, a la expresión. A la vez que, reactiva las habilidades más básicas de su condición corporal: al ver, al escuchar, al oler, al saborear y al tocar; los sentidos están directamente incorporados con los movimientos y acciones del hombre. Se trata, pues, de conseguir en el niño una actitud atenta y perceptivamente sensible de las informaciones y estímulos provenientes del medio ambiente en el que se desenvuelve, principalmente las que se transmiten por medio de las sensaciones.

El aprendizaje sensorial otorga al que lo practica un dominio de su propio cuerpo y de sus facultades en el espacio en el que actúa (2).

Además, desarrolla la capacidad de observación y se llega a una sensibilidad tal, que apoya a descubrir y a aceptar cosas y sensaciones nuevas.

Es importante procurar una buena concentración que enriquecerá el uso de la imaginación para introducir a los niños en el mundo de ficción que es el teatro; claro está que sin fatigar a los niños, ya que esto puede ocasionar cierta frustración en vez del disfrute.

Es importante procurar que las reacciones sean espontáneas; y muchas de ellas se trabajarán por medio de la sugestión, ya que serán recreadas sólo mentalmente. Como cinco son los sentidos que se consideran en el nivel primaria, cinco son las partes en las que dividiremos nuestro trabajo perceptivo (3).

ACTIVIDADES

ESCUCHAR:

- * Platicar acerca de las funciones del oído: -¿Para qué sirven? ¿Qué estás escuchando? ¿Qué es un sonido y qué es el ruido?
- * Guardar absoluto silencio e individualmente, con lápiz y papel en mano, anotarán

2. Secretaría de Educación Pública. *Plan de actividades culturales de apoyo a la educación primaria: Módulo de teatro*. Seleccionado por Juan Jiménez Izquierdo. México: S.E.P., 1987, pág. 83.

3. Aunque los últimos estudios han determinado que son 11 los sentidos del cuerpo humano.-
SENTIDOS QUÍMICOS: gusto y olfato; SENTIDOS POSTURALES: cinestésico y vestibular;
SENTIDOS CUTÁNEOS: contacto, presión, calor, frío, dolor, oído y vista (Linda Davinoff, 1993).

los sonidos que logran escuchar. Leer al grupo lo que cada quien anotó. Posteriormente, se crean onomatopeyas a los sonidos mencionados, por ejemplo: "tap, tap, tap", a pasos en el pasillo; "plás", a una puerta que se ha azotado.

- * Comentar: -¿Cuál sonido fue más agradable? ¿Cuál les transmitió temor?
- * Los niños pasan por turnos al frente y les vendamos los ojos. Hacemos sonar varios objetos que produzcan sonido y deben adivinar qué está sonando.
- * Guiar a los niños, con los ojos tapados, con una campanita.

MIRAR:

- * Platicar acerca de la función de los ojos: -¿Para qué sirven? ¿Qué estás viendo? ¿Cuáles colores?
- * Elaborar lentes con cartoncillo y papel celofán de diversos colores. Todos deben observar cómo se ven las cosas con cada color de los lentes.
- * Mostrar un conjunto de objetos colocados en hilera. Los niños los observarán durante medio minuto. Cambiar o eliminar objetos cuando ellos no miren y, después, deben recordar cómo estaban.
- * Esconder un objeto en el salón, con los niños afuera, quienes al entrar lo buscan.
- * Imaginar cosas y situaciones conectadas con determinados colores, por ejemplo: -Estamos en un bosque de pasto verde, miren hacia arriba el cielo azul. El viento empuja una blanca nube.
- * Con una máscara neutra, que descubra solamente los ojos, cada niño se la coloca y representa con los ojos diferentes estados de ánimo.
- * Morder una tostada y descubrir figuras.

OLER:

- * Platicar acerca de la función de la nariz: -¿Para qué sirven? ¿Qué estás oliendo?
- * Adivinar, con los ojos tapados, diferentes olores de sustancias como: cebolla, perfume, pimienta, chocolate, café, etcétera. Diferenciando entre los olores agradables y los desagradables.
- * Recordar e imaginar olores de un paseo. Especificar olores predominantes en diferentes ambientes como: una fábrica, la playa, el bosque, la ciudad....
- * Mencionar personajes que son identificados por la forma de su nariz como: el payaso, la bruja, Pinocho... Podemos hacer una nariz con cualquier material y jugar.
- * Imaginar que somos perros, gatos, vacas u otros. Adaptar la manera de oler de cada animal.

GUSTAR

- * Platicar acerca de las funciones de la boca: -¿Para qué sirve? ¿Cuáles partes integran a la boca? ¿Qué harías si no tuvieras boca?
- * Degustar, con los ojos tapados, sabores de diversos alimentos como: chile piquín, miel, mermelada de fresa, caldo de pollo, cajeta...
- * Recordar e imaginar sabores. Reaccionar corporal y gestualmente (con muecas).
- * Con una máscara neutra, que descubra solamente la boca, cada niño se la coloca y representa con la boca diferentes estados de ánimo.

TOCAR (con cualquier parte del cuerpo)

- * Platicar acerca de las funciones de las manos: -¿Para qué sirven? ¿Qué harías si no tuvieras manos?
- * Observar las manos: abrirlas y cerrarlas, separar y doblar los dedos; observar las uñas. Plasmar con pintura, o engrudo de color, las manos de todos sobre un pliego grande de papel. Reconocer las huellas de cada quien.
- * Inflar un globo y pasar las manos alrededor de él. Dar golpecitos con el globo en nuestra nariz, boca, ojos, brazos, etcétera.
- * Jugar a descubrir texturas, con los ojos tapados, de diferentes objetos.
- * Un niño describe una superficie según su tacto. Los otros tratan de identificarla.
- * Representar estados de ánimo sólo con las manos, nos ponemos detrás de un teatrino improvisado con una sábana.
- * Ante un proyector de luz, formar figuras de sombras con las manos.
- * Todos se quitan los zapatos y calcetines, se vendan los ojos. Se dispersan piedrecitas en el suelo. Los niños deben ir palpando con los pies para encontrarlas, al lograrlo las van levantando con las manos.
- * Reaccionar corporalmente al imaginar sensaciones agradables como: un rayo de sol que acaricia la piel, la lluvia que refresca, un abrigo suave.

INTEGRACIÓN DE LOS CINCO SENTIDOS

- * Manipular libremente una flor y comentar entre todos las cualidades sensoriales descubiertas (color, aroma, texturas...).
- * Imaginar a través de los sentidos ambientes reales o fantásticos, como: caminar con frío en el polo norte, con lluvia en la selva, con calor en la playa.

3.5 IMAGEN CORPORAL

El ser humano expresa sus emociones, sensaciones, deseos, sentimientos y estados de ánimo, a través del cuerpo quien los exterioriza por medio del movimiento físico; a esto se le denomina expresión corporal. El cuerpo es la materia prima de la que se sirve la dramatización infantil. Constituye el primer medio al alcance del niño para expresarse, accionando el gesto y el movimiento. Para ello se deben descubrir, paulatinamente, las posibilidades corporales de cada niño, para integrarlas al trabajo colectivo.

Como punto de partida hay que hacer un reconocimiento corporal; otorgando al cuerpo, y al mismo tiempo a la mente, cierta sensación de libertad. Con ello podemos eliminar el movimiento rígido y estereotipado, para lograr una plena actitud de expresión espontánea que le produzca placer; el niño debe adquirir confianza en sí mismo y en los demás, aceptando cualquier experiencia nueva. También, debe descubrir formas novedosas, sus límites y sus posibilidades a través de la movilización total del cuerpo; al mismo tiempo que va obteniendo soltura y capacidad de percepción (apoyada por el trabajo de los sentidos).

Las habilidades motoras son indispensables para el control del cuerpo: se dividen en motricidad fina (escribir, recortar, amarrar) y motricidad gruesa (correr, saltar, trepar), estas últimas son las que nos interesan en esta parte del trabajo de dramatización. Cualquier habilidad no está restringida por la edad, sino que son resultado de la experiencia y la ejercitación. No se debe forzar al niño a algo que no quiera realizar, sin embargo no descartamos la capacidad de motivación que puede emplear el maestro/a para que el pequeño se anime y venza el temor, y posteriormente él sea quien tome la iniciativa.

Es importante utilizar todo el espacio y todas las posibilidades disponibles para contribuir a que los participantes canalicen la energía y liberen la tensión que inevitablemente se ha ido acumulado y, al mismo tiempo, para proyectar sus sentimientos. Las actividades deben ser individuales y colectivas, nunca restringirse sólo a una de esas formas; el niño debe buscar, observar, memorizar, organizar y controlar sus movimientos, emociones e ideas. Los niños pueden desarrollar e incorporar sus propuestas, ya que el planteamiento del maestro debe ofrecer cierta flexibilidad para asegurar la sensación de seguridad de que cada miembro en el grupo es importante. Así, cada niño puede descubrirse a sí mismo y a los demás.

Comenzaremos a explorar desde lo más sencillo hasta lo más complejo, o sea, desde el reconocimiento corporal hasta la gestualidad. La gestualidad es la

capacidad de expresión que lleva un mensaje por medio de algún movimiento o postura determinada, de cualquier parte del cuerpo o de su totalidad; no solamente se remite al rostro. Es importante incidir en el simultáneo desarrollo imaginativo para conseguir trascender del simple y puro movimiento con el fin de hacerlo creativo. También, es necesario considerar que en este caso no podemos ajustar movimientos prefijados de antemano a un determinado ritmo, ya que esto es trabajo de la danza; en nuestro teatro cada movimiento debe ser espontáneo y emotivo.

La creatividad nos otorga la posibilidad de imaginar y crear nuevas relaciones entre movimientos e ideas, ir más allá del conocimiento de lo cotidiano. La dramatización nos exige acciones vigorosas, pero hay que comenzar cada actividad en el momento propicio: cuando los niños están dispuestos a trabajar y a escuchar las consignas; para ello es importante la relajación que tratamos en el tema anterior. Cuando los niños se divierten y concluyen felices significa que su persona ya está satisfecha. Cada individuo tiene necesidades e impulsos, nuestro trabajo es incorporar éstos a la imagen gestual, que es una imagen comunicativa:

El gesto ocupa el lugar de la palabra que no se encuentra en un momento dado (4).

Es importante tener en cuenta las siguientes posibilidades para sugerir a los niños que las incluyan en sus creaciones.

- a) Diferentes direcciones: hacia atrás, adelante, laterales izquierda y derecha, etc.
- b) Diferentes trayectorias: curvas, rectas, zigzag.
- c) Diferentes niveles: bajo (a gatas), medio, arriba (estirados).
- d) Diferentes velocidades: rápido, lento.
- e) Diferentes duraciones: largo, corto.
- f) Diferentes fuerzas: fuerte, suave, brusco, gradual, cortado, fluido.
- g) Diferentes pesos: pesado o ligero
- h) Diferentes consistencias: rígido o elástico.
- i) Diferentes apoyos: equilibrio y desequilibrio
- j) Diferentes formas de desplazamiento: correr, marchar, saltar, girar, arrastrarse, caer y levantarse, caminar de puntitas, de cojito, encima de colchonetas...
- k) Diferentes estados de ánimo: alegría, tristeza, enojo...
- l) Diferentes posiciones: Abiertas (poder, alegría, seguridad) y cerradas (inseguridad, tristeza, miedo).
- m) Diferentes ciclos: progresión (nacimiento de una flor) y regresión (desinflarse).

ACTIVIDADES

- * Realizar movimientos siguiendo al maestro. Después agregar determinados ritmos.
- * Se traza una línea de cinco metros. Pasar por ella con saltos, de cojito, gateando...
- * Descubrir el esquema corporal, desde lo básico (cabeza, tronco, piernas y brazos) hasta lo específico (dedos, talones, ombligo, codos, axilas, uñas, cuello, boca, labios, dientes, ojos, cejas, pestañas...), por medio de movimientos simbólicos como: -¡Vamos a sacudir las piernas como si fueran un mantel! Nuestro tronco se enrosca como una lombriz. ¡Las manos se abren y cierran como una flor! La cabeza se balancea como una hamaca, y los ojos se abren y cierran como bichitos de luz.
- * Producir y escuchar los diferentes sonidos que se pueden efectuar con el cuerpo, como: golpear los dientes, palmear, pegar en el piso con los pies, silvar, tronar los dedos...
- * Jugar al espejo: dos niños se ponen frente a frente, uno de ellos mueve muy despacio partes de su cuerpo y el otro lo imita. Se intercambian papeles.
- * Jugar al escultor: por parejas, un niño se convierte en la piedra y el otro en escultor, quien debe darle forma por medio de golpecitos.
- * Tocar música, cuando esta se detenga todos deben formar estatuas. Se pueden sugerir temas como: un parque, personas comiendo, muebles, etcétera
- * Formar figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo...) con todo el cuerpo.
- * Formar parejas. Uno se coloca de pie de frente y esconde las manos atrás, el otro se pone detrás de éste y pasa los brazos a la altura del hombro. El primero narra una historia y el de atrás la expresa con los brazos.
- * Poner marcas en el piso y cada niño escoge una. Bailar con distintas partes del cuerpo sin cambiar de lugar.
- * Convertirse en estatuas y moverse por todo el salón sin cambiar de forma, pueden girar, moverse lento, rápido, etcétera.
- * Imitar una acción que requiere de un objeto pero sin servirse de él, como: tomar un refresco, leer un periódico, tocar una flauta... Se puede jugar a las adivinanzas.
- * Expresar, mediante el movimiento, ritmos como: del mar, del tren...
- * Imitar corporalmente la forma de andar de diversos animales.
- * Imitar acciones como: cortar leña, pintar una pared, pisar uvas, pescar con caña, sacar una fotografía, pasear en bicicleta...
- * Representar corporalmente distintos oficios como: el pintor, la secretaria...
- * Realizar la mímica de películas, nombres de personas famosas o de frases populares.

- * Reflejar corporalmente impresiones del mundo emocional. Sensaciones: frío, calor, sueño, hambre. Estados de ánimo: nerviosismo, tranquilidad, aburrimiento. Sentimientos: alegría, tristeza, piedad.
- * Crear corporalmente objetos como: un sillón, una mesa, una estrella...
- * Coordinar una melodía con el movimiento corporal.
- * Distinguir estados de ánimo reflejados en el rostro de una persona.
- * Por la observación de una acción mimada, adivinar la intención del ejecutante.
- * Realizar acciones cotidianas como: saludar, señalar, rezar, alejar, ignorar...
- Descifrar mensajes comunicados por el gesto.
- * Imitar gestualmente la forma de tocar varios instrumentos musicales.
- * Imitar la forma de comer en determinadas circunstancias, como: comer con gula, despacio, espagueti, con palillos chinos, tacos...
- * Combinar movimiento y sentido como: correr sonriendo, gatear estornudando...
- * Vestirse imaginariamente: ponerse el pantalón, la camisa, los zapatos...
- * Caminar como una persona: huyendo, alegre, con miedo, borracho, triste...
- * Hacer los gestos que indiquen un fragmento leído.
- * Imaginar estar dentro de un cubo imaginario, palpar sus paredes de cristal.
- * Tirar de la cuerda imaginaria, representar el esfuerzo físico y las relaciones espaciales.
- * Transportar, subir y bajar objetos de diversos tamaños y pesos. El gesto debe transmitir las sensaciones de peso y volumen correspondientes.
- * Caminar sobre la cuerda floja.
- * Moverse como el ser más bello y, después, como el ser más horrible.
- * Adoptar, con el propio cuerpo, posturas que indiquen: calor-frío, poder-sumisión, alegría-tristeza, agresividad-defensa, generosidad-avaricia.
- * Realizar movimientos en cámara lenta.
- * Mantener la cara quieta. Un niño hace una cara y mantiene fija su expresión, sus compañeros tratan de hacerlo reír. No se vale tocar.
- * Formar equipos. Cada equipo debe inventar una máquina que la integren los cuerpos de todos los niños. Agregar diferentes movimientos y sonidos.
- * Jugar a mímica en cadena: el primer niño hace un gesto, el segundo lo imita y añade otro, el siguiente imita lo anterior y añade el suyo y, así sucesivamente.
- * Trabajar la gesticulación rígida y mecánica, como si los niños fuesen robots.
- * Expresar actitudes visualmente grotescas o fársicas.
- * Jugar a pasarse las caras: sentados en círculo, un niño compone una cara, la toma entre sus manos y simula pasársela al niño siguiente, quien hace lo mismo.

3.6 RITMO CORPORAL

Los movimientos de los niños son rítmicos por naturaleza, por ejemplo al mecerse, al saltar, al girar, al golpear, al correr, etcétera. El niño los siente inconscientemente y le producen placer, y claro que se requiere del suficiente espacio para que los movimientos entre unos y otros no estorben. Se debe estimular el uso de la imaginación para acompañar movimientos rítmicos con efectos sonoros o musicales.

Suele resultar un baile espontáneo cuando se toca música clásica, se pueden hacer serpentinas de colores que darán la idea de una expresión rítmica flotante y suave (5).

Para que el maestro/a concluya una experiencia de este tipo es inútil gritar. Si bien, se debe establecer una señal (tocando algún objeto que tenga un timbre llamativo) por la que sepan cuándo es hora de reunirse para descansar.

Si para la relajación se recomienda música tranquila, aquí podemos utilizar cualquier tipo. Es más, resulta interesante trabajar diferentes géneros musicales en una misma actividad.

ACTIVIDADES

- * Poner un péndulo a la vista de los niños, quienes se moverán como el objeto.
- * Marchar a ritmos diferentes que se toquen con un tambor.
- * Palmear diferentes ritmos.
- * Diferenciar con qué ritmos caminan un ratón (rápido), un perro (medio) y un elefante (lento).
- * Con música en donde se empleen diferentes ritmos, fingir ser variados animales, según lo que induzca la música.
- * Practicar corporalmente ritmos de elementos de la naturaleza como: la lluvia al caer, las olas del mar, las hojas de los árboles en otoño, el caer de copos de nieve...
- * Coordinar una melodía con el movimiento de algunos personajes.
- * Crear acciones que evocan algunos movimientos rítmicos.
- * Cantar una rima y separar las sílabas con palmadas, con los pies, saltando...
- * Formar parejas, poner música y coordinar el movimiento con el del compañero.
- * Bailar libremente una canción.

3.7 RESPIRACIÓN

El acto de absorber el aire y expelerlo para mantener las funciones vitales de la sangre es lo que entendemos por respiración. Se vincula con la percepción del propio cuerpo, con el control de las determinaciones musculares, con la vocalización y con el relajamiento.

Para aprender a dominar el funcionamiento de la respiración es necesario tomar conciencia de su doble mecanismo: torácica y diafragmática. La torácica es a la que estamos acostumbrados todos nosotros, pero hay que poner mayor importancia en la diafragmática; para darla a conocer al niño, basta con que se coloque las manos sobre el vientre cuando está emitiendo un sonido, y empujar sus manos con un apoyo moderado. Así, de manera natural, sentirá la diferente forma en que sale el sonido de su interior.

Cuando uno aspira (inhala), el diafragma se contrae y aplasta, a la vez que los músculos del abdomen se expanden empujando las costillas hacia arriba y hacia afuera; lo cual aumenta la cavidad del pecho. Cuando espira (exhala), los músculos del abdomen se contraen empujando al diafragma hacia arriba y atrayendo las costillas hacia adentro; lo cual reduce el volumen de la cavidad.

En su recorrido el aire pasa por la laringe, en donde la vibración de las cuerdas vocales es el origen de los sonidos.

Posición del cuerpo:

- Cabeza ligeramente levantada;
- distensión general del cuerpo en posición relajada;
- hombros caídos;
- pies fijos en el suelo, inmóviles; y,
- piernas separadas.

Al realizar los siguientes ejercicios debemos tener cuidado en los mareos, que son muy comunes. Los niños deben incorporarse lentamente, después de un breve descanso.

ACTIVIDADES

- * Inflar las mejillas llenando la boca de aire. Taparse la boca y comprobar cómo por ella se expulsa el aire soplando.
- * Llenar de nuevo la boca de aire y dejarlo escapar, entreabriendo los labios.
- * Volver a llenar la boca de aire y soplarlo con fuerza contra la palma de la mano, contra un antebrazo, contra un compañero, contra la pared, etcétera.

- * Hacer una carrera de soplar hojas en el suelo. Con el cuerpo en pecho-tierra.
 - * Escuchar la respiración de uno mismo y, después, de los demás.
 - * Los niños están tumbados en el suelo boca arriba y con las manos en el abdomen. Tomar y expulsar aire hasta conseguir levantar y bajar las manos, al menos tres de cada cinco intentos.
 - * Intentar hacer consciente el ritmo habitual de respiración ampliándolo progresivamente. Se toma aire por la nariz y se expulsa por la boca.
 - * Retener el aire y soltarlo muy despacio con desplazamientos rítmicos y con posiciones corporales diversas.
 - * Anexar estímulos musicales.
 - * Realizar las siguientes representaciones.
1. -Estamos comiendo pasteles, gelatinas y chocolates.
 ¡Hemos comido mucho! Llenamos nuestro abdomen de aire y nos lo tocamos.
 Nos sentimos pesados. Corremos para que se nos baje la comida.
 Ya hemos terminado de correr. ¡Qué bien nos encontramos!
 Bailamos, saltamos...
 Ahora nos tocamos el abdomen. Lo tenemos aplastado.
 2. -(A ritmo de "rap".) Soy un lobo feroz,
 soplando con fuerza haré algo atroz.
 Primero, intento una casa de paja tirar.
 ¡Uno dos! Me lleno la boca de aire.
 Lo expulso y lo consigo ya.
 Después me dirijo a una de ladrillo,
 y como soy muy pillo
 ¡Uno, dos! Me lleno la boca de aire,
 lo expulso y lo consigo ya.
 3. -Somos globos. Inspiramos profundamente para inflarnos.
 ¡Cuidado! Se nos escapa el aire (echar un poco por la boca).
 Intentemos evitarlo (cerrar la boca de nuevo).
 ¡Vaya! Nos hemos reventado... (expulsarlo por la boca)

3.8 VOCALIZACIÓN

Los objetivos de la vocalización son: utilizar bien las cuerdas vocales y el oído, aprender a utilizar las posibilidades de articulación, y hacer que el niño descubra todos los ruidos y sonidos que puede emitir con su boca y con su garganta.

Es necesario tomar en cuenta las siguientes características del sonido para conocer y modular las distintas cualidades de la voz:

- a) Intensidad: Aumentar o disminuir gradualmente el volumen de la voz (fuerte y suave). Adecuar el volumen de la voz a distintos personajes y situaciones. A mayor fuerza del aire, mayor vibración y voz más fuerte; en el murmullo, las cuerdas vocales apenas vibran.
- b) Duración: Emitir un sonido durante el mínimo o máximo tiempo. Hablar de prisa y hablar despacio.
- c) Tono o altura: Utilizar diferentes tonos de voz (grave o agudo), asociados a personajes u objetos característicos. Decir frases con diversas entonaciones. Depende de la contracción de las cuerdas vocales.
- d) Timbre o matiz: Distingue quién emite una misma nota, debido a la estructura anatómica del aparato vocal de cada individuo.
- e) Ritmo y melodía: Reproducción de frases rimadas, cantadas, etcétera.
- f) Ortografía: Habilidad y correcta pronunciación de letras, sílabas, palabras y frases.

El lenguaje verbal expresa y comprende hechos, cuentos, sensaciones, emociones, etcétera, de la vida real o imaginaria. El fomentarlo enriquece la capacidad de comunicación de los niños y, por consiguiente, la relación con otros niños y con los adultos resultará más profunda y placentera.

ACTIVIDADES

- * Ejercitar las partes de la boca: apretar y abrir los labios, chocar los dientes unos contra otros, mover la lengua, tocar el paladar con la punta de la lengua.
- * Emitir sonidos prolongados de una sola vocal, hasta conseguir la nitidez absoluta.
- * Mantener una conversación con una vocal. Reír o llorar sobre una vocal.
- * Jugar con la pronunciación de cada una de las consonantes, haciéndolo notar qué partes y cómo se mueven en dicha emisión.
- * Asociar las consonantes con sonidos característicos que posee determinado objeto o animal como: -¡Rrrrrr! hace el carro.

- * Aclarar y fijar el sonido de cada consonante con las vocales como: -Baba, bebe, bibi bobo, bubu. ¡Ahora con la C! Caca, cece, cici, coco, cucu.
- * Ejercitar la pronunciación de agrupaciones con dificultades como: -Digamos blaps, bleps, blips, blops, blups, claks, cleks, cliks, cloks, cluks, trans, trens...
- * Jugar a los trabalengüas.
- * Identificar y reproducir diversas onomatopeyas con vocales y consonantes. Hacerlo por grupos como: de animales, ruidos característicos de la naturaleza, instrumentos musicales, máquinas, aparatos electrodomésticos, etcétera.
- * Expresar sonoramente el movimiento del tren, del reloj, de la moto...
- * Proyectar palabras con alta intensidad, apoyándonos en la respiración abdominal. Después, agregar emociones,
 - * Jugar al eco, colocando al grupo en línea recta. El primer niño dice una frase gritando como: -¡Tito, tito, capotito!.- Los demás niños dicen la misma frase, pero bajando la intensidad sucesivamente. Realizar lo mismo, pero viceversa, desde un murmullo hasta un grito.
- * Pronunciar palabras y frases con duraciones diferentes.
- * Imitar formas variadas de hablar con grupos de personajes como: miembros de la familia (mamá, papá, abuelos, bebé...), personajes típicos (la vecina chismosa, el tímido, el payaso, el valiente..), personajes famosos (personajes de caricaturas, cantantes, presidentes, conductores de televisión...).
- * Ante una frase característica de un oficio o profesión, descubrir el personaje que la pronuncia, como: -¡Extra, la extra, lleve su extra!, el vendedor de periódicos.
- * Decir una misma frase con diferente estados de ánimo.
- * Buscar formas de hablar y entonaciones para caracterizar a algunos animales. Variar intensidad, duración, altura, timbre...
- * Emplear voces irreales, con pronunciación gutural o ficticia.
- * Hacer lectura silabeada de un texto (en voz alta), separando todas y cada una de las sílabas.
- * Hacer lectura rápida inexpresiva de un texto (en voz alta), lo más veloz posible sin tomar en cuenta los signos de puntuación.
- * Hacer lectura expresiva individual (en voz alta), manteniendo la entonación y la cadencia de acuerdo con el sentido.
- * Declamar versos con la modulación de voz. Repetir a coro.
- * Hacer lectura colectiva matizada, de algún texto dramático.
- * Platicar por teléfonos imaginarios.
- * Hacer ejercicios de improvisación verbal como: describir algo, crear una escena, hacer un programa de radio...

TÉCNICAS DE CREACIÓN DRAMÁTICA

4.1 DRAMATIZACIÓN INFANTIL

El niño debe comprender la estructura y los elementos que se encuentran integrados en cualquier representación que desarrolle un sentido o una historia. Es necesario analizar primeramente el texto dramático a partir de los elementos fundamentales del drama, que estudiaremos en el presente capítulo; para ello nos serviremos igualmente de actividades principalmente lúdicas, que fomenten el interés y el placer del niño por desenvolverse en la dramatización.

La dramatización infantil busca imprimir un carácter dramático y expresivo a algo que no lo tiene, a través de las siguientes herramientas pedagógicas, nada más; no pretende realizar un espectáculo estéticamente bello como resultado final. Los niños y el maestro pueden aspirar a que el resultado sea excelentemente hermoso, pero sin permitirnos la presión estresante por lograrlo, ya que ello puede atraer y establecer la frustración. Hay que dirigirnos también a la experiencia del proceso dramático, y no sólo a la culminación de una puesta en escena. O sea, que está última es muy importante, pero no es nuestro máximo objetivo, sino que va de la mano por igual con las técnicas de dramatización infantil.

4.2 PERSONAJES

Los niños interpretan papeles y elaboran planes de juego con herramientas tomadas de su experiencia cotidiana, comenzando a imitar características típicas de los roles sociales que conoce, como cuando juega al doctor, por ejemplo. La importancia radica en aumentar los roles y caracteres por medio del juego dramático, y experimentar conductas y sentimientos.

La representación de sentimientos les permite entenderse a sí mismos y a los demás, "ponerse en los zapatos del otro" le hace descubrir que las emociones no tienen límites de lugar ni de tiempo.

ACTIVIDADES

- * Asignar a cada niño una nueva personalidad. Los niños dan vueltas por todo el espacio y a una señal deben quedar inmóviles proyectando la nueva actitud.
- * Enumerar, sucesivamente y por orden, un personaje distinto cada niño, según su elección. Pueden ser reales o ficticios, genéricos o concretos, animados o inanimados. Cada niño debe visualizarlo en su imaginación.
- * Formar equipos. Cada equipo escoge un personaje y apuntan en un papel las características que lo identifican, o sea lo caracterizan. Como, por ejemplo, el payaso: ríe, baila, hace malabares, trabaja en un circo, es bromista, viste de muchos colores. Se puede jugar a las adivinanzas.
- * Cada equipo elige otro personaje y estudian la manera de representarlo. Un niño de cada equipo lo interpretará.
- * Imitar la forma de hablar, cantar, reír, gesticular, caminar y moverse, de personajes extraídos de la realidad, como: un motociclista, un payaso, una niña, un pintor, una secretaria, etcétera.
- * Imitar la forma de hablar, cantar, reír, gesticular, caminar y moverse, de personajes extraídos de la ficción, como: un pitufo, un extraterrestre o un duende.
- * Representar personajes animales como un conejo, una ballena, un gato, etcétera; creando formas de comunicación y movimientos propios para singularizarlos. Por ejemplo: un pajarito se mueve rápido, es muy ligerito, da vueltas y canta agudo.
- * Representar personajes animados como: el mar, un tren, un árbol, etcétera; creando entonaciones y movimientos propios para singularizarlos.
- * Imitar a personas en actuaciones conocidas y añadir un adjetivo a cada personaje, como: un chofer-desconfiado, un profesor-distraído, un peluquero-miope... Después, agregar emociones.
- * Representar personajes históricos y de la literatura infantil.
- * Imaginar personajes extraños como: hombres de azúcar, de agua, de jabón, de goma o de viento. Dibujarlos en papel o modelarlos con plastilina.
- * Buscar el personaje que puede surgir de un objeto común y representarlo. Por ejemplo, un trapo pasa de mano en mano y cada niño se convierte en un personaje distinto, como: una señora con falda, Superman y su capa, un bebé dormido bien tapadito; con una gorra uno pasa a ser un taxista o un mendigo.
- * Narrar pequeñas historias en las que ellos mismos sean los protagonistas, eligiendo los caminos para continuar.
- * Después de leer un cuento, separar a los personajes buenos y a los malos.
- * Cada niño se describe a sí mismo.

4.3 CONFLICTO

Cuando dos o más personajes entran en contacto se establece una relación que puede ser de muchas maneras: amor u odio, aceptación o rechazo, compañerismo o rivalidad. Los conflictos pueden ser múltiples y con grados de evolución en una misma situación. También, son animados por los sentimientos. Y en caso de los monólogos, cuando:

...un personaje entra en conflicto consigo mismo es porque actúa como si se desdoblara en dos entre los cuales salta la relación (1).

El conflicto se compone de tres fases fundamentales:

- a) Planteamiento: Es la presentación del hecho, como: un señor lee a gusto el periódico, sentado en la banca del parque.
- b) Nudo: Es el desarrollo del hecho, como: llega un curioso e intenta leerlo, riñen.
- c) Descenlace: Es la culminación del hecho, como: el señor le deja el periódico y se retira enfadado.

Para comprender mejor el conflicto hay que preguntarnos: ¿quién es tu personaje?, ¿qué quiere?, ¿qué busca de los demás personajes? El enfrentamiento de los objetivos dramáticos de un personaje es el conflicto, y la lucha de esas dos acciones contrapuestas es la situación. Es importante arribar en el descenlace, para devolver a los participantes el estado de equilibrio con el que empezaron y no causarles ninguna ansiedad.

ACTIVIDADES

- * Un niño debe elegir un objetivo a realizar, un compañero propone un objetivo opuesto. El primer niño debe encontrar cinco maneras diferentes de lograrlo.
- * Representar corporalmente acciones contrapuestas: uno ataca y otro defiende; uno ríe y otro llora; uno huye y otro lo persigue; uno pinta y otro posa.
- * Improvisar discusiones como: dos personas quieren ver dos canales de televisión distintos; varias personas pelean por su lugar en la cola del cine.
- * Hacer, entre todo el grupo, una lista de personajes y sus oponentes.
- * Por equipos, formular conflictos con planteamiento, nudo y descenlace.
- * Cada equipo estudia la manera en que se pueden representar.
- * Enunciar a los equipos un conflicto, cada equipo llega a un descenlace distinto.

1. Juan Cervera. *La dramatización en la escuela*. Madrid: Bruño, 1996, pág. 45.

4.4 ESPACIO

Los objetivos de la presente sección son: enseñar al niño a moverse y colocarse entre los demás y descubrir un nuevo espacio, el espacio escénico.

Definiremos al espacio teatral como el lugar o la sucesión de lugares en los que transcurre la acción dramática (2).

Dada la situación de dramatización, el espacio se divide en dos situaciones:

- a) Espacio real: Es en el que se produjo o imaginó la acción real. El mismo espacio puede presentar circunstancias diferentes, que varíen los personajes o que éstos lleven a cabo hechos distintos.
- b) Espacio dramático: Es aquel en el que se reproduce convencionalmente. Si tiene características (amplitud, limpieza, ventilación) que inciten a tomar iniciativas, se convierte en un elemento valioso en donde se desencadenará el buen desenvolvimiento de cada ejercicio.

La utilización del espacio dependerá de la actitud que adopten todos y cada uno de los niños en la actividad que se desarrolle, ya que con muy pocos elementos podemos crear un sin fin de cosas.

ACTIVIDADES

- * Buscar un pequeño alfiler que está perdido en el suelo.
- * Realizar desplazamientos variados por todo el espacio disponible, como: marchar rápido y lento, atravesar el espacio, rodearlo, seguir trayectorias, imaginar obstáculos, arrastrarse, saltar, etcétera.
- * Ocupar con el cuerpo el mayor y el menor espacio posible. Realizar individual y grupalmente.
- * Mostrar la fotografía de algún paisaje y los niños deben expresar oralmente lo que ven en ella.
- * Enumerar espacios, cada niño dice un espacio que no puede repetirse como: un parque, un restaurante, una nave espacial, una selva...
- * Recortar de revistas espacios que les agraden y decir por qué.
- * Cada niño piensa en un lugar. Por turnos, los demás hacen preguntas, que sólo pueden responderse con "sí" o "no" hasta adivinar.

- * Imaginariamente, marchar con diferentes grados de dificultad sobre: arena, rocas, subiendo la cuesta, bajando la cuesta, contra el viento, a favor del viento, en caramelo líquido, en algodón, en el pantano, en un techo caliente, en una cuerda floja, etcétera.
- * Imaginar: cazar mariposas en el campo; caminar por una calle extremadamente concurrida; atravesar una selva llena de peligros.
- * Hacer ejercicios de espacios creados por el gesto como: contemplar un partido de tenis, contemplar la subida de un cohete espacial, llamar a una persona desde lejos.
- * Crear espacios escénicos con los materiales (sillas, mesas) del salón, como: un circo, un barco, la selva, la granja...
- * Crear colectivamente una composición corporal como: el parque, unos niños serán los árboles, otros arbustos, unos más representarán un kiosko, etcétera.
- * Imaginariamente entrar a un lugar y durante dos minutos, mostrar con reacciones físicas los objetos que se adviertan.
- * Pensar acciones que pueden darse en determinados espacios conocidos.
- * Enumerar espacios e imaginar un conflicto (con planteamiento, nudo y desenlace) en cada uno de ellos, como: playa-una invasión de tiburones, mercado-una pelea de tomates, etcétera.
- * Inventar historias en las que se produzcan inadaptaciones entre los personajes característicos de un determinado espacio y el medio que se propone para que actúen: un payaso en la funeraria, un chango en una función de teatro...

4.5 TIEMPO

Presentamos dos acepciones, divididas a su vez en dos índices cada una:

a) -Época real: Es en la que sucedió la acción o en la que se supone se situó como real (en el caso de la ciencia ficción). Para su identificación se debe caracterizar a los personajes (con vestuario y maquillaje), y adaptar los elementos escenográficos de utilería y de musicalización. Puede tener encaje lógico histórico o anacrónico disparatado, por ejemplo un gladiador grecorromano tomando refresco en un cine.

-Época dramática: Es la época que tenemos para representar el drama. Dicho en otras palabras, es el momento en que dura la acción. Aquí también debemos considerar el tiempo y la frecuencia determinada del horario para el taller de teatro infantil, con la finalidad de organizar el tiempo disponible para su aprovechamiento.

b) -Duración real: Es en la que se supone transcurrió o debió transcurrir el hecho (en la ciencia ficción), considerado como acción real.

-Duración dramática: Nos referimos a la de la escena teatral, con una duración determinada y una frecuencia que marca ritmo. Convencional para el desarrollo de la acción tomada en la puesta en escena. Jamás coincidirá con la duración real (3).

ACTIVIDADES

- * Interpretar corporalmente el frío, el calor, el viento, la lluvia, el sol. Definir los estados de ánimo producidos en cada condición climática.
- * Platicar: -¿Qué hacen por la mañana? ¿Y durante la tarde? ¿Y en la noche?
- * Seleccionar una fotografía con varias personas. Atender a tres tiempos de la escena: presente (como es la foto), pasado (como fué), futuro (como sería la foto).
- * Inventar y representar escenas propias de épocas históricas determinadas: Prehistoria, Antigüedad Clásica, Edad Media, etc. Abrir la posibilidad de anacronismo: un astronauta en la Edad de Piedra, un joven punk en las Cruzadas.
- * Improvisar situaciones provocadas por el desajuste entre un tiempo dado y la duración de una acción que exceda a dicho plazo, como: un señor gordo que no llega a tiempo a una cita; un ciego que quiere cruzar una avenida en hora pico.
- * Improvisar situaciones en las que el tiempo dura más que la acción que se tiene que encajar, como: la espera en una estación del tren; alguien espera una llamada telefónica que se retrasa.

4.6 ARGUMENTO

El argumento nos servirá para definir el sentido dramático de un conflicto, o sea, constituir la trama de la historia que nos presenta un texto dramático.

El argumento integra una relación de fragmentos del hecho que se representa (4).

Si los fragmentos están bien ordenados, podremos comprender muy bien el conflicto. Es importante que cada argumento tenga un principio y un final.

ACTIVIDADES

- * Inventar situaciones cotidianas de sucesos extraordinarios (ganar un premio, un asalto) o imaginarias de aventuras o sueños (la casa que vuela, los lentes mágicos).
- * Observar fotografías o dibujos, e inventar situaciones dramáticas con ellas.
- * Formar un círculo. A un niño se le da una madeja de estambre y comienza a inventar un cuento, agarra el fin del hilo y pasa la madeja al niño que continuará.
- * Narrar un cuento y decir a los niños que lo deben resumir en pocas palabras, pues lo mandarán por telegrama. Cada niño lee en voz alta lo que escribió.
- * Narrar una historia, los niños inventarán un nuevo final.
- * Transformar personajes característicos de cuentos conocidos y cambiar hechos.
- * Recortar y ordenar fotos de periódicos o revistas, inventar diálogos.
- * Cubrir varios *comics* con papel blanco o corrector e inventar nuevos diálogos.
- * Con base a las fotos de periódicos o revistas, inventar diálogos.
- * Cada niño dibuja en un papel el personaje y la parte del cuento que más le guste, por equipos, se inventa una historia a partir de los personajes elegidos.
- * Dar un principio, un medio y un final para que se invente un cuento.
- * Crear argumentos con un espacio, una época y una acción dados.
- * Crear argumentos a partir de un tema genérico y conocido: la escuela, el mercado; después, a partir de un tema conflictivo: la envidia, la soledad, el robo, el racismo.
- * Enunciar y representar algunos argumentos y luego analizar a qué tema se refieren, como: -Un viejecito pide limosna en las calles-, el tema puede ser: -la soledad del hombre.
- * Un niño comienza una acción, otro niño se une, después otro, hasta que todo el grupo participe, creando un argumento a través de la improvisación colectiva.

PRODUCCIÓN DE RECURSOS ESCÉNICOS

5.1 CREACIÓN PLÁSTICA PARA LA ESCENA

Las actividades de expresión plástica, en donde se manipulan diversos materiales, son útiles para la estimulación creativa y para la adquisición de capacidades que resultan novedosas para los niños. Mientras trabajan, resplandece la personalidad y los sentimientos se reflejan en los dibujos y en los comentarios que surgen.

Es importante que se interesen por estas actividades, que las disfruten, que valoren y respeten sus propias creaciones y las de los demás. Hay que procurar evitar las críticas negativas entre los miembros del grupo, ya que cada individuo tiene un toque especial para hacer las cosas. Para ello será necesario continuar con reglas de respeto y limpieza. El emplear música tranquila resulta un medio relajante, además cualquier tipo de música estimulará imágenes para inventar.

Cualquier material que se encuentre en el salón puede incentivar a la imaginación, es muy atractivo utilizar y explorar diferentes materiales, colores, instrumentos. Es necesario descubrir nuevos usos a cada objeto, para no convertirlo en un cliché redundante y sin impresión alguna. Todo ello se encuentra al servicio de nuestro proceso de dramatización, ya que:

Vestuario, maquillaje, sonido, música, e iluminación, son elementos que facilitan la comprensión y la producción de una acción en una situación dada (1).

Los materiales más útiles son: hojas, periódico, papeles y telas (diversos colores, tamaños y texturas), cartulina, cartón, hule espuma, relleno, fomy, tijeras, cinta adhesiva, pegamento, harina (para engrudo y masa), témpera, plumones, lápices, crayolas, acuarelas, pinceles, plastilina, cintas (estambre y listones), botones, perforadora, broches, alambre, varillas de madera, limpiapipas, algodón, semillas, latas, botes y botellas, bolsas, platos, vasos, popotes...

1. Georges Laferrière. *La pedagogía puesta en escena*. España: Ñaque, 1997, pág. 92.

Entre las técnicas más prácticas, accesibles en la elaboración de cualquier objeto de escenografía, utilería, vestuario, máscaras y títeres, se encuentran:

- Pintura salpicada con pincel o cepillo.
- Pintura en frascos de roll-on.
- Pintura en rociado.
- Pintura de burbujas de jabón de colores.
- Gises remojados en agua con azúcar.
- Impresiones con diversos objetos (esponjas, sellos, rodillos, hojas, frutas...).
- Estampar dedos o la palma de la mano bañada en pintura (proporciona expresión como medio de mancharse, muchos niños se abstienen por temor a sus padres).
- Pintura con los pies.
- Composiciones con figuras recortadas o rasgadas de diferentes formas.
- Collages de papeles, envolturas, telas, etcétera.
- Creaciones con material de desecho.

Además, hay que considerar las posibilidades de tonos y matices que proporciona el empleo de colores que, además de crear imágenes, pueden proyectar sensaciones diversas, siendo elementos importantes de significación escénica.

5.2 ESCENOGRAFÍA

Es importante actuar, alguna vez, con el escenario completamente vacío. Sin embargo, la escenografía nos ayuda a interpretar y a significar lo que queremos proyectar en la dramatización; además de delimitar entradas, salidas y juegos escénicos.

Se aconseja que la escenografía ocupe poco espacio y sea un tanto sobria, para hacer que la actuación del niño sea menos lineal y artificial. dado que es probable que los tímidos tiendan a esconderse en el decorado. Los elementos empleados deben evocar, sugerir, no reproducir la realidad tal cual; configurando espacios escénicos reales o fantásticos.

ACTIVIDADES

* A partir del propio cuerpo, realizar composiciones como: una mesa (entre cuatro, con las espaldas dobladas y juntando las cabezas en el centro), árboles (niños con brazos en alto), un caballo (un niño en posición erguida y otro inclinado y adosado).

- * Diferenciar distintos tipos de paisaje, como: playa, bosque, ciudad, pueblo...
- * Cada niño dibujará sus sueños.
- * Pintar libremente dejándose llevar por la música.
- * Realizar esculturas con material de desecho.
- * Plasmar convenciones de la imaginación: dos cuerdas tendidas en el suelo serán un río, un disco de cartón el sol, unos palos delimitan una casa de otra, hojas de revistas en hilera forman un camino.
- * Formar equipos, dar material para dibujar sobre una hoja grande de papel kraft. Cada equipo escoge un tema diferente para hacer un dibujo (bosque, mar, ciudad), que se pegarán en las paredes. Cada niño elige un personaje para representar y caminan por el espacio. A una señal todos corren a su dibujo (telón) y se colocan frente a él, con la postura de su personaje.
- * Por equipos, crear una casa, un castillo, un barco, o lo que se ocurra, utilizando cajas grandes de cartón, papeles diversos, gises y pegamento. Posteriormente, construir un pueblo o ciudad, reuniendo todo lo creado.

5.3 UTILERÍA

Resulta muy útil recolectar objetos diversos (espejos, muñecas, utensilios del hogar, cepillos, aparatos, juguetes, palos, cuerdas...) para sugerir un sin fin de juegos dramáticos. Se deben colocar al alcance de los niños para que ellos mismos escojan los más adecuados para sus representaciones, manteniéndolos limpios y en orden para no destruirlos.

Consideremos que al introducir accesorios en una dramatización, éstos deben representar, significar o interpretar algo; además de tener una utilidad determinada.

El empleo de objetos para constituir el significado, llamados "apoyos", se clasifican en (2):

- a) Apoyos realistas: Evocan una acción relacionada con ellos e incitan a reproducirla; como, por ejemplo, el volante de un automóvil incita a conducir con él.
- b) Apoyos fantásticos: Inspiran un juego que nada tienen que ver con ellos. Pero, debido a la asociación creativa, se transforman mentalmente en otros objetos creando nuevas interpretaciones; como, por ejemplo, una cubeta se transforma en un sombrero de copa. Estos favorecen más al pensamiento, resultando más atractivos y divertidos, fomentando actitudes propicias a las concepciones flexibles del mundo y de las cosas, incentivando la observación y la investigación.

ACTIVIDADES:

- * Imitar oficios y la herramienta típica para realizarlos. Pueden ser adivinanzas.
- * Una caja contiene objetos diversos, como: espada, varita, raqueta, flauta, lupa... Asignar personajes a cada objeto y la manera en que lo utilizan, ¿para qué sirven?.
- * Dar consignas de posibilidades de invención: tantos usos sean posibles en torno a un libro, un ladrillo, un sombrero de copa...
- * Cada niño tiene delante un objeto frente a sí, deben tomar el objeto y darle funciones distintas mimando una acción. Añadir un personaje. Cambiar de objeto.
- * Coordinar el movimiento corporal con el manejo de objetos
- * Crear objetos de uso escénico a partir de materiales de desecho. Montar un decorado con esos objetos (fusión de la escenografía y la utilería), creando un juego dramático. Seleccionar música.

5.4 VESTUARIO

El vestuario desata interioridades y actitudes en los niños. Se distingue en (3):

a) Disfraces: Implica el esconder la verdadera personalidad del actor.

b) Vestidos: Sencillamente ayudan a caracterizar.

Debe ser muy elemental, recurriendo a cuantas soluciones sugiera la imaginación. Empleando ropa ya usada o sobre una base neutra (leotardo o camisa y pantalón del mismo color), podemos incorporar prácticos elementos que funcionen como motivo para causar la imagen de determinado personaje, o sea, un detalle preciso, característico: unas orejas y una trompa de cartón y tela bastarán para caracterizar a un perro; unas greñas de papel y una escoba vieja para una bruja; una corona de papel y una mantilla para el rey, etcétera.

También en este aspecto preferimos la simplicidad. El realismo y la profusión de detalles no son sino medios para huir de los problemas auténticos: las dificultades de interpretación (4).

La elaboración debe ser colectiva, en donde todos aporten ideas y habilidades, teniendo presente que el vestuario así obtenido necesita las siguientes características: sencillez, funcionalidad (para ponérselo, quitárselo, sujetarlo...) y expresividad. Además, se debe propiciar que los niños saquen provecho de los mismos vestuarios en distintas ocasiones. Es recomendable tener al alcance muchos colores y telas ligeras para evitar el acaloramiento y, sobre todo, debe estar todo limpio.

ACTIVIDADES

- * Con telas, dulces, broches, etcétera, vestir y maquillar una fruta.
- * Con un pañuelo, cada niño inventará un personaje, como: una viejita con cabeza cubierta, un soldado herido con el brazo vendado, un vagabundo con bufanda...
- * A una camiseta vieja, sellarle diferentes formas y colores.
- * Caracterizar personajes con papel periódico.
- * Reunir material diverso de vestuario (objetos en desuso): disfraces, ropa masculina y femenina, gorros, bolsas, pañuelos, zapatos, joyas, utensilios de juguete, narices de payaso... Caracterizar personajes.

3. *Ibíd.*, pág. 160.

4. Noële Renoult y Corine Vialaret. *Dramatización infantil*. Madrid: Narcea, 1994, pág. 71.

5.5 MAQUILLAJE Y MÁSCARAS

La máscara y el maquillaje han convivido desde la antigüedad:

...no sólo en teatro, sino en ceremonias religiosas, bailes, fiestas de carnaval, peleas y otras circunstancias (5).

En el niño, sirven de instrumento de ocultación para romper inhibiciones y bloqueos, y son motivo claro de fantasía e invención.

A las niñas les encanta maquillarse, cotidianamente juegan a ser mamá, maestra, doctora o, simplemente, estilistas; se peinan y maquillan entre ellas mismas o a sus muñecas. Y por otro lado, a niños y a niñas por igual, les atrae el maquillaje de fantasía que aplican en ferias, parques o fiestas; imaginemos lo divertido que resulta cuando ellos mismos crean personajes fantásticos. Pues bien, en el juego dramático, para realizar un buen maquillaje, hay que estudiar el carácter del personaje. Es de suma importancia emplear un maquillaje que no cause alergias en la piel del niño y que, además, sea fácil de quitar con agua caliente y jabón, crema o aceite de bebé.

Habrán quienes se resisten a maquillarse por temor a sus padres o, en el caso exclusivo de los niños, a parecer niñas. El maquillaje puede sustituirse por elementos de disfraz, como bigotes, pelucas, lentes, pañuelos, etcétera.

La máscara es otro recurso material con que cuenta el actor, ayuda a caracterizar a un personaje o, por el contrario, a desaparecerlo en el anonimato de un rostro sin expresión (máscara neutra). También permite que un mismo actor interprete diversos personajes en una misma escenificación; sin embargo, no hay que pasar por desapercibido que su empleo implica gran utilización de las expresiones verbal y corporal.

La máscara debe adosarse lo más posible a la boca del niño, procurando evitar resonancias y opacidades; además debe ser tan cómoda, que permita una buena articulación y respiración para una correcta emisión de voz. Es importante que quede bien sujeta, para no causar incomodidades. Hay tres tipos de máscara, que se utilizarán según sea el caso (Ver figura 1).

- a) Máscara media: Cubre medio rostro, excluida la boca; permite articular muy bien.
- b) Máscara completa: Cubre toda la cara; requiere mucha técnica.
- c) Máscara veneciana: De quita y pon con un mango; permite variedad de juegos.

Algunos opinan que es mejor emplear la expresividad del propio rostro; otros el apoyo fantasioso que implica el maquillaje; y ,otros tantos, el uso de la máscara por la plasticidad en su elaboración y por su practicidad al usarla en escena. De cualquier forma, es bueno experimentar con las tres maneras, huyendo de las formas realistas para acercarse a la fantasía, utilizando formas y colores expresivos. A todo ello hay que añadir, en cada caso, los cambios de voces, gestos, lenguaje...

A continuación presentamos los colores convencionales del teatro en Occidente (6):

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| - Soberbia: amarillento. | - Avaricia: cetrino. |
| - Gula: colorado. | - Ira: rojo o pálido. |
| - Timidez: blanco azafranado. | - Mansedumbre: pálido. |
| - Envidia: blanco pálido. | - Jovialidad: sonrosado. |
| - Prudencia: blanco rosado. | - Cobardía: descolorido. |
| - Simpleza: colorado suave. | - Injurias: blanco pecoso. |
| - Insensatez: colorado. | - Piedad: blanco. |
| - Desvergüenza: pálido. | - Lujuria: blanco con mucosas rojas. |
| - Modestia: color claro. | - Pena: descolorido. |
| - Valentía: moreno. | - Fatiga: blanco amarillento. |

Además, hay que significar según diversos rasgos, actitudes de: risa, llanto, mala intención, enojo, preocupación... (Ver figura 2)

ACTIVIDADES

- * Crear maquillajes libres. De forma individual, por parejas, por equipos o grupal.
- * Crear maquillajes caracterizadores de personajes tomados de cuentos, películas, cómics y caricaturas.
- * En una caja de cartón (adecuada al tamaño de la cabeza del niño), hacer un rostro diferente en cada uno de los cuatro lados (uno de tristeza, otro de alegría, otro de agresividad y otro de miedo). Representar cada rostro con voz y movimientos corporales adecuados.
- * Realizar máscaras con bolsas de papel para decorarlas con material libre.
- * Realizar máscaras de cartón o cartulina, decorarlas.
- * Realizar máscaras de papel maché, partiendo de una base, dejando secar para posteriormente decorar con material libre.

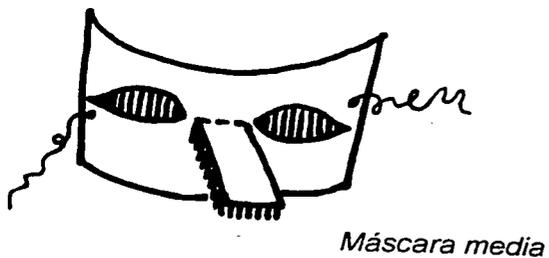
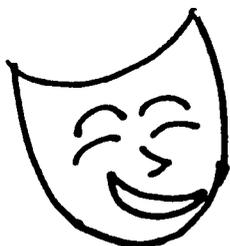


Figura 1. Máscaras.



Risa

Llanto

Sorpresa

Preocupación



Enojo

Travesura

Figura 2. Expresiones.

5.6 SONORIZACIÓN Y MUSICALIZACIÓN

Ya hemos tratado con anterioridad, en el capítulo 1.2.6, la importancia de la música dentro del teatro infantil. Destaquemos su función como elemento para desencadenar acciones y reacciones

La música debe ser un arte en acción, consistente en moverse, en intentar varias expresiones, sin seguir modelos, y sin correcciones ni críticas (7).

Tenemos dos motivos (opciones) de musicalización (8):

- a) La que se encuentra dentro de la propia acción, bajo el aspecto de canto o danza, que debe estar justificada dentro de la acción misma de la obra.
- b) La que se encuentra de forma incidental, subrayando la acción en determinados momentos cruciales; permitiendo llenar con efectividad los tiempos y para marcar transiciones temporales o englobar el carácter significativo de la escenificación. Con ello se refuerza la expresividad, potenciando la atención de los espectadores.

Además, tenemos otro recurso: el de la sonorización. Con ella podemos dar efectos ambientales; reforzar o sustituir movimientos; crear imágenes de lugares, personajes u objetos; causar emociones; etcétera. A continuación presentamos algunos ejemplos que se pueden realizar con material casero:

- Fuego: Estrujar celofán o papel aluminio.
- Lluvia: Hacer rodar veinte garbanzos en una charola metálica de un lado a otro.
- Viento: Frotar seda y nylon sobre un trozo de madera pulida.
- Tormenta: Sacudir una hoja de chapa (1 por 2 m).
- Olas: Agitar con la mano el agua de una fuente o de una bañera.
- Sirena de barco: Soplar dentro de una botella con agua.
- Locomotora. Frotar un cepillo metálico sobre una tabla sin cepillar.
- Ruido de cascos de caballo: Golpear una contra otra dos cáscaras de coco.
- Pasos en el bosque: Estrujar cintas magnetofónicas al ritmo de los pasos.
- Avión a reacción: Se pone un secador de cabellos.
- Disparo de pistola: Golpe seco sobre la mesa con la parte plana de una regla.
- Cristal que se rompe: Dejar caer al suelo láminas de aluminio u hojalata.
- Teléfono: Hablar dentro de un vaso de plástico.

7. Verna Hildebrand. *Fundamentos de educación infantil*. México: Limusa, 1992, pág. 439.

8. José Cañas. *Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona: Octaedro, 1992, pág. 268.

Tanto en el caso de la musicalización como en el de la sonorización, podemos servirnos de los siguientes medios:

- Corporales: Chasquear la lengua, silbar, tragar, soplar, dar besos, hacer trompetillas, toser, estornudar, aplaudir, patear...
- Objetos variados: Botes, tapaderas, cucharas, tapas, cañas, hojas secas...
- Instrumentos musicales fabricados por los niños: Maracas con latas y semillas, xilófono de botellas con agua teñida en diferentes cantidades, ligas en torno a una caja de zapatos, tambores de envases de plástico...
- Instrumentos musicales al uso: Tambores, claves, campanas, cascabeles, triángulos, maracas, castañuelas, tecomates, platillos, panderos...

ACTIVIDADES

- * Escuchar fragmentos musicales y hacer discriminación de los contrastes básicos: largo-corto, agudo-grave, fuerte-suave, crescendo- decrescendo.
- * Cada niño tendrá papel y crayola, la consigna es dibujar al ritmo de una música alegre, después cambiar la hoja y poner música triste.
- * Bailar libremente, cambiando géneros de música.
- * Hacer ejercicios representativos variados con música: -Lleguen a las estrellas, eleven sus alas... Somos las olas del mar que se agita... Ahora un baile de indios.
- * Buscar y asociar ritmos a situaciones diversas: calma, tensión, misterio, alegría.
- * Grabar una cinta con varios sonidos: timbre del teléfono, sirena de bomberos, ladrido de perro, bebé llorando, risas, etcétera.
- * Cantar acompañados con instrumentos.
- * Hacer sonidos que recuerden algo: lluvia, timbre, disparo, ciudad, oficina, estadio de fútbol...
- * Explorar sonidos con objetos y asociar a cada sonido una acción o un gesto.
- * Hacer mucho ruido, a una señal silencio.
- * Conocer e imitar ritmos para su posterior incorporación dramática.
- * Hacer una radionovela.
- * Inventar una historia a partir de varios sonidos para su posterior incorporación dramática.

5.7 ILUMINACIÓN

La iluminación sirve para delimitar el espacio y, principalmente, para crear sensaciones.

Si el lugar tiene los elementos adecuados y permite la manipulación (lo que parecerá una "utopía" para muchos), se debe enseñar a conservar en buen estado a los aparatos e instrumentos. Al carecer de equipo de iluminación escénica, resultaría interesante visitar algún teatro en donde un técnico explique el proceso de la manipulación de los efectos escenográficos (luz, color y forma), mientras los niños observan.

Claro está, que en clase, debemos utilizar toda nuestra creatividad para poder experimentar jugando con la luz, apoyándonos por elementos accesibles en casa o en el trabajo de los padres.

Resulta sorprendente lo que los niños pueden imaginar con técnicas simples de iluminación como: luces fosforescentes, diapositivas, lámparas brillantes..., estas son algunas posibilidades que tenemos al alcance para ambientar otros espacios. Cuando las luces se apagan y se oscurece la habitación, los niños imaginarán fácilmente túneles oscuros, misteriosos mundos submarinos, ruinas ancestrales, el Ártico (9).

ACTIVIDADES

- Iluminar y ocultar objetos.
- Iluminar objetos con diferentes colores.
- Seguir con focos los desplazamientos de las personas.
- Crear atmósferas con diferentes objetos (lámparas, papel celofán o micas de varios colores, cajas con diferentes aberturas, tiras de luz fosforescentes, objetos que brillen en la oscuridad). Imaginar juegos fantásticos.
- Asociar efectos luminosos en situaciones reales.
- Apoyar la representación con efectos de luz y color.

9. It's surprising what children can imagine with the simple technique of flashing and electrical storms, movie spotlights, neon signs, or the sparkling sights in outer space are only some of the possibilities. When the lights are off and the room dimmed, children can more easily imagine dark tunnels, mysterious underwater worlds, ancient ruins, the Artic (Ruth Heining, 1974, p.99).

5.8 TÉCNICAS DEL TEATRO DE MUÑECOS

Los títeres inspiran a que todo niño hable sin tensión ante los demás, son objetos de proyección y apoyo emocional; como intermediarios, tras ellos se sienten libres de expresarse. Además, poseen un valor psicosocial:

...sirven al educador como reflejo del mundo secreto del niño (10).

Veamos el siguiente concepto de títere:

Figura que movida en las manos de un artista adquiere ánima o sensación de vida propia y nos comunica teatralmente una serie de emociones, ideas y sentimientos (11).

Los títeres son, además de juguetes, esculturas en movimiento con un papel significativo: dramatizar algo. En sus orígenes, eran objetos sagrados que representaban a algún dios o ídolo.

El títere puede ser un recurso valioso para representar acciones que un actor difícilmente pueda ejecutar, como volar o quitarse la cabeza. También se deben considerar los movimientos y el tono de voz empleados para darles vida.

Existen diversas técnicas de construir y manejar títeres, las cuales son (12):

- a) De funda o guante: Se compone de cabeza, manos y vestido, enfundándose en la mano del manipulador. Es el más utilizado en todo el mundo.
- b) Marioneta: De cuerpo articulado, se maneja por medio de crucetas que sostienen los hilos.
- c) Tipo javanés: Muñeco de varillas que se mueven de abajo hacia arriba. Puede ser plano o corpóreo.
- d) Sombras chinescas: Figuras planas movidas por varillas, a través de una pantalla iluminada por detrás.
- e) Títere japonés: De gran tamaño con mecanismos internos, manejado por dos o tres manipuladores.
- f) Muñeco ruso: Manejado con la cabeza del manipulador.
- g) Dedicos: Son pequeños y se manejan con cualquiera de los dedos de la mano.
- h) Muñecos electrónicos: Con modernos y complicados mecanismos.

10. Isabel Tejerina. *Dramatización y teatro infantil*. México: Siglo XXI, 1996, pág. 180.

11. Guillermo Murray. *Op. cit.*, pág. 230.

12. Juana Meis. *Muñecos con vida*. México: U. A. E. M., 1997, pág. 53-54.

Cada niño fabricará su muñeco libremente, nada más se propondrá la técnica. Cualquier objeto se puede convertir en títere al adoptar rasgos: una simple cuchara puede ser un personaje, la imitación física no es imprescindible, basta una simple animación.

Aún sin establecer semejanza formal, cualquier cosa, si es capaz de imitar y simbolizar lo humano en su conducta es un títere (13).

ACTIVIDADES

TÍTERES CON LAS MANOS (Ver figura 3):

- * Realizar títeres pintando un dedo, varios dedos o ambas manos.
- * Lo mismo, empleado cartulina, estambre, telas...

TÍTERES GÜIÑOLES (Ver figura 4):

- * Realizar títeres con calcetines o guantes decorados.
- * Realizar cabezas, que después se complementarán con una funda de tela hecha según el tamaño de la mano. Las cabezas se pueden hacer de las maneras siguientes: modelando la cabeza en plastilina y cubriéndola con papel maché; ahuecando una calabaza seca (guaje); anexando un tubo a una esfera de unicel; cubriendo un globo de papel maché y pinchándolo al secarse; cortando una pantimedia al tamaño deseado y rellenándola con delcrón. Posteriormente, las cabezas se decoran con cualquier material, procurando la expresión deseada.

TÍTERES PLANOS (Ver figura 5):

- * Realizar títeres con figuras geométricas variadas, empleando grapas y varillas.

TÍTERES DE VOLÚMENES (Ver figura 6):

- * Realizar títeres con cajas de cualquier forma y tamaño.
- * Con cualquier material de deshecho: cilindros de papel de baño, vasos, bolsas...
- * Hacer marionetas con: cartón, hule espuma, corcho, madera, pompones, cuerdas.

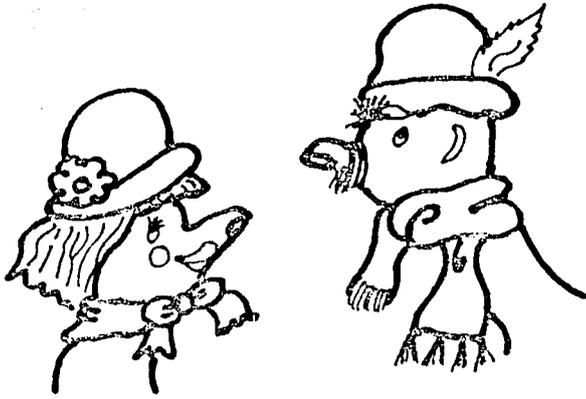


Figura 3. Con las manos.

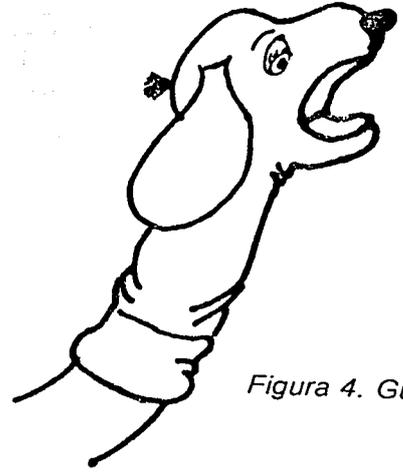


Figura 4. Güñol.

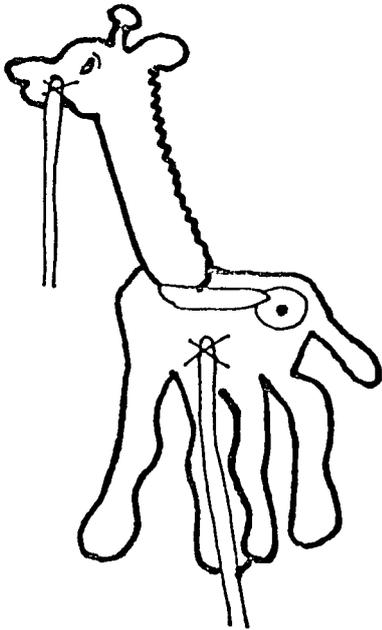


Figura 5. Silueta plana.

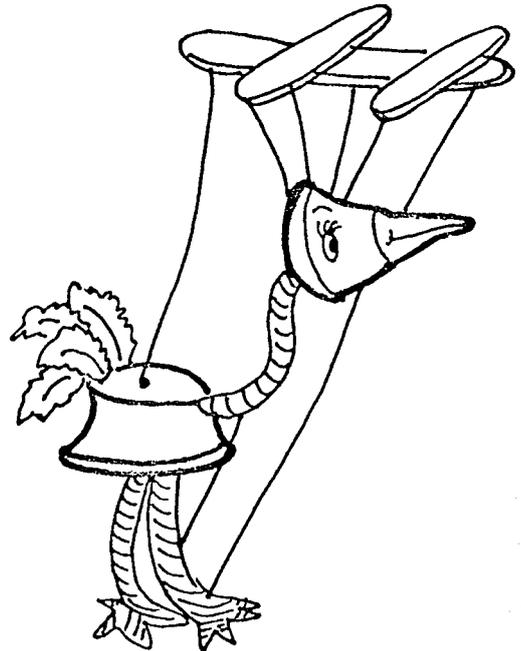
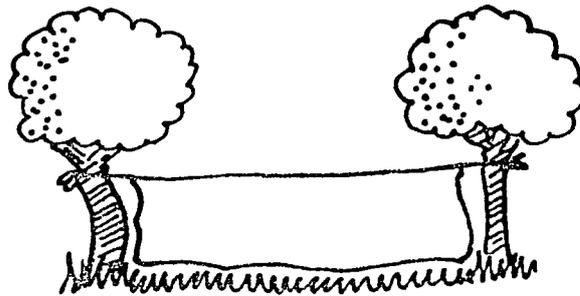


Figura 6. Marioneta de envases de plástico.

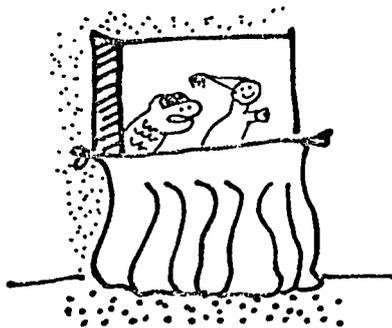
TEATRINOS (Montables y desmontables, para no estorbar los movimientos):

* Improvisar teatrinos (Ver figura 7): en una puerta, con una mesa, con dos sillas sosteniendo una sábana, en una ventana, etcétera.

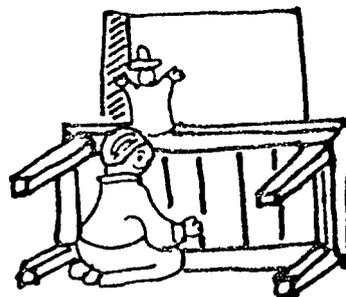
* Realizar decorados sencillos para evitar la distracción.



Cobija



Puerta



Mesa

Figura 7. Teatrinos improvisados.

DRAMATICEMOS CON JUEGOS LÍRICOS DE LA TRADICIÓN ORAL MEXICANA

6.1 ¡A JUGAR SE HA DICHO!

No existe actividad que guste más a los niños que el juego, al que dedican la mayor parte del tiempo. Jean Piaget (pedagogo francés) desarrolla estudios que tratan sobre la función del juego como sociabilizador, en donde se imponen reglas que el niño debe repetir.

En algunos juegos estas normas son los personajes que el niño asume. Indistintamente es policía y ladrón, comprador y vendedor, madre e hijo (1).

Según lo anterior, el niño se introduce en el sentido de las relaciones sociales y se identifica con los personajes que va creando. Los niños se conocen y se hacen amigos a través del juego, haciéndose partícipes de la vida comunitaria.

El juego simbólico, en el que se incluye a la dramatización infantil, es el más genuino de los juegos; en el se plasma la forma de pensar de los niños, sus experiencias gratas y las desagradables de su realidad.

Ahora pues, lo que nos interesa es la función dramática del juego tradicional mexicano, que se conforma de la oralidad lírica (en donde el ritmo es el código que ayuda a su realización), entrelazándose palabra y lenguaje, imagen y música.

Fórmulas mágicas y extrañas, palabras rítmicas. (...) El folklore nos acompañó al patio de la escuela o al grupo de amigos con quienes jugábamos repetidamente: Naranja dulce, A la víbora de la mar, Matarilerileró... Sin buscar el significado o la lógica de las canciones, jugábamos y ya (2).

1. Jorge Eines. *Didáctica de la dramatización*. Barcelona: Gedisa, 1997, pág. 87.

2. Martha Sastrías. *El uso del folklore para motivar a los niños a leer y escribir*. México: Pax, 1998, pág. ix.

Cantamos esas canciones sin detenernos a reflexionar en su sentido lógico, convencidos de que así son y así deben ser. Puede llegar a considerarse que originariamente la letra era racional y que los niños la han ido alterando, pero realmente eso no importa porque es una realidad viva. No hay que olvidar que muchos de los juegos provienen desde los primeros tiempos de la civilización, siendo heredados de España a las tierras Latinoamericanas, quienes las han adoptado como naturales de ellas mismas.

El juego de la tradición oral se transmite de generación en generación por medio de los adultos (abuelos, padres, maestros...), y los mismos niños comparten los que ya saben e inventan otros. Por medio de la imitación se aprende fácilmente:

...el contagio gozoso de canciones y juegos se halla facilitado por la natural tendencia de los niños a la ya aludida imitación (3).

Lo interesante de este proceso (que se da en las calles, en la familia y en la escuela) es que en todo momento los niños están creando, o sea, están adecuando los juegos tradicionales de acuerdo al gusto, a las inquietudes y a las necesidades contemporáneas. Por ello, hay que rechazar la concepción de lo "tradicional" como cosa de un acontecer histórico lejano, como un arcaicismo raro y de reliquia, cuando en realidad se trata de el folklore más "vivo". Los niños transforman el texto del material recibido y conservan la melodía, enriqueciendo variantes de un mismo juego, al tiempo que configuran su propio mundo.

Claro está, que hay que considerar los contextos de edad, sexo y clase:

- Los pequeños son más susceptibles a aceptar cualquier tema lírico que se les transmita, mientras los preadolescentes (quienes reciben mayor influencia del radio y de la televisión) prefieren los géneros musicales de moda: pop, rock y dance.
- Las niñas han sido más conservadoras que los niños, prefieren las canciones ligadas a ritmos gestuales de las manos (juegos de palmadas) o con temas amorosos. Los niños crean parodias en rebeldía a los convencionalismos de los adultos.
- Las escuelas públicas y privadas comparten algunos temas, pero poseen un repertorio específico. Al igual que los niños del medio rural y urbano.

En esta lírica tenemos otro factor muy importante: el de la gestualidad. Hay contacto físico entre los participantes (en unos casos mayor y en otros menor) surgiendo el uso coordinado del propio cuerpo, en donde el ritmo se adapta a la participación.

La música es inseparable del texto, y la gestualidad (junto con la organización espacial de los participantes) es lo que le da la función de juego:

...una gestualidad espontánea -y elaborada en cierta medida por los propios participantes como elementos para caracterizar en un primer momento el juego- y, por asociación de ideas (4).

Antonio Alatorre, después de una reseña personal acerca de un juego que le enseñó su madre, escribe:

...podría transcribir las palabras que se declaman (...), pero el juego mismo, al reducirse a las palabras, quedaría en los huesos, con muy poco chiste, con muy poca gracia. Era un juego hecho de diálogo, sí, y de un diálogo bastante teatral, pero también estaba hecho de ballet y de pantomima (5).

El juego, en sí, es placentero, espontáneo y voluntario, admitiendo unas cosas por otras: lo ficticio como verdadero y lo imaginario como real.

En el presente capítulo, presentaremos una selección de juegos que tengan dinámicas de teatro infantil o posibilidades escénicas, tomados de bibliografías (principalmente de publicaciones del Consejo Nacional de Fomento Educativo), de una amplia compilación que se ha realizado en trabajo de campo, siendo oralidades frescas que, por nuestro medio urbano, pueden parecer lejanas; sin embargo, recordando y acercándose a los niños pueden resultar familiares e, incluso, provocar nostalgias. Se agruparán en cantos, rondas, diálogos, de palmadas, de corretear y otras curiosidades.

IMPORTANTE: Las características que se mencionarán responden a lo más destacable, sin embargo, se puede hacer uso de todos los puntos mencionados en los capítulos 3, 4 y 5.

4. Luis Díaz G. Viana. *Juegos de niños*. Vol. I. Madrid: Senda, 1997, pág. 55.

5. Antonio Alatorre. "Del folklore infantil", en *Artes de México*, No. 162. México: Nadrosa, 1973, pág. 39.

6.2 CANTOS

* TRES PECESITOS (Sinaloa)

Al noroeste del estado de Sinaloa viven los Seris, quienes se alimentan de los productos del mar. Seguramente cantaban mientras pescaban.

Tres pecesitos
se fueron a nadar,
el más chiquitito
se fue con los demás.
Y un tiburón le dijo:
ven acá, ven acá...
¡no, no, no, no, no,
porque me pega mi mamá!

Características: Con gestualidad en las manos se refuerzan las palabras. Hay personajes e historia para representar.

* EL MATRIMONIO DEL HUITLACOCHÉ Y LA ARAÑA (El Mirador, Jalisco)

Tengan presente, señores,
lo que les voy a cantar:
el huitlacoche y la araña
se iban a matrimoniar.

El coyote fue el padrino,
lo acompañó una chicharra
y una pobre chuparrosa
tocando una guitarra.

El sapo se emborrachó
y echó un grito de coraje:
"¡Mentiras, no amarga l'agua,
es por lo tierno del guaje!"

El sapo fue por la leña
y trajo puras barañas
y la rana de coraje
le quemó hasta las pestañas.

Características: Hay varios personajes para caracterizar con vestuario. Cada uno tiene su acción y juntos engloban un conflicto.

* ESTABA LA MUERTE (Sur de Jalisco y la Huasteca)

Estaba la muerte un dibidibidi,
sentada en su escritobodobodo,
buscando papel y lápiz
para escribirle al diablo,
y el diablo le contestobodobodo
que sibidibidi, que nobodobodo

La muerte murió de flaca
y el diablo de sarampión.
La muerte tocó la flauta
y el diablo su guitarrón.

Características: Ejercita la expresión verbal. Hay personajes e historia. ¿Cómo personificaríamos al diablo y a la muerte? Hay que buscar algo fuera de lo convencional.

* LA PÁJARA PINTA

Estaba la pájara pinta
sentada en su verde limón;
con el pico picaba la rama,
con la cola meneaba la flor.

¡Ay, sí!
¿Cuándo venurá mi amor?
¡Ay, sí!
¿Cuándo vendrá mi amor?

Me arrodillo a los pies de mi amante,
me levanto con pies de constante.

Dame la mano,
dame la otra,
dame un besito que sea de tu boca.

Características: El personaje principal es una pájara pinta, pero ¿quién le canta a quién con tanto amor? En imágenes, es rica para elaborar una escenografía que proyecte la frescura que tiene esta canción.

* TRES PASITOS PARA 'CA

Tres pasitos para 'ca,
tres pasitos para 'lla,
y a girar y a girar
y a girar y a girar.
¡Cómo giran las abejas
alrededor de su panal!
Giran, giran, giran, giran,
alrededor de su panal!

Características: Los personajes forman coreografías, sólo hay que integrar la expresión corporal de las abejas.

* CABALLITO BLANCO (Michoacán)

Caballito Blanco,
sácame de aquí,
llévame a mi pueblo,
donde yo nací.

-Tengo, tengo, tengo...
-Tú no tienes nada.

-Tengo tres borregas
en una manada;
una me da leche,
otra me da lana,
y otra mantequilla
para la semana.

Características: Personajes, acciones y diálogos.

* NARANJA DULCE, LIMÓN PARTIDO (Puebla)

Naranja dulce, limón partido,
dame un abrazo que yo te pido.
Si fueran falsos mis juramentos,
en otro tiempo se olvidarán.
Toca la marcha, mi pecho llora,
adiós, señora, yo ya me voy
a mi casita de sololoy,
a comer tacos y no le doy.

Características: Acciones sencillas que no llevan secuencia lógica, lo que involucra a imaginar situaciones fantásticas.

* MI MANO (Huasteca)

Tengo una manita
limpia y rebonita,
con cinco deditos
que son hermanitos (Se hace un puño).

Este gordinflón
es pillito y glotón (Parando el pulgar).

Yo soy su hermanito,
muestro un caminito (Parando el índice).

Le sigo mediano,
que ya toco el piano (Parando el cordial).

Después picarillo,
que uso un lindo anillo (Parando el anular).

Y luego nenín,
que soy picarín (Parando el meñique).

Y como los cinco
son buenos hermanos,
gentil ramillete
con ellos hagamos (Se juntan todos los
dedos por las yemas).

Características: Reconocimiento corporal y sensibilización al tacto.
Interesante para representación de títeres con las manos.

* AHÍ VIENEN LOS MONOS (Puebla)

Los niños bailan imitando a los apaches.

Ahí vienen los monos
de Cualinchandé
y el mono más grande
se parece a usted.

Baila la costilla,
baila el costillar;
con cuidado, chata,
no se vaya a caer.

Ya vienen los monos,
vienen de Tepic
y el mono más grande
se parece a tí.

Baila la costilla,
baila el costillar;
con cuidado, chata,
no se vaya a caer.

Características: Personajes, acciones y estribillos jocosos para inventar un baile.

6.3 RONDAS

* AY AY AHOA (Sur de Jalisco)

Ay ay ay ay ay ay ay ahoa.
Ay ay ay ay ay ay ay ahoa.
Una mano en la cabeza y otra en la cintura,
hago un juego de copa y doy lugar a la otra.

Características: Canto y coreografía.

* SAN SERAFÍN (Distrito Federal)

San Serafín del monte,
San Serafín cordero,
yo, como soy cristiano,
me hincaré (Todos los niños se hincan).

Se ponen de pie, se acuestan, se sientan, se inclinan, se voltean...

Características: Calentamiento corporal y psicomotricidad.

* EL JUEGO DEL PATO (Sonora)

Forman una rueda y dan vueltas caminando como patos y cantando:

Vamos a jugar a la rueda del pato
y el que se mueva se quita el zapato.

Todos se quedan como inmóviles y el primero que pierde se quita el zapato.

Características: Imitación de patos. Control corporal y creación de estatuas.

* LAS CÁSCARAS DE HUEVO (Culiacán)

Que rueden, que rueden, las cáscaras de huevo.
Que rueden, que rueden, las cáscaras de huevo.
Así, así, así,
así, las planchadoras.
Así, así, así, así me gusta a mí.

Los niños imitan borrachitos, lavanderas, barrrenderas, viejecitos...

Características: Imitación gestual de diversos oficios.

* JUAN PIRULERO (Puebla)

Cada jugador escoge un instrumento musical y hace como si lo estuviera tocando, el niño que hace de Juan Pirulero se pone el meñique en la nariz; se une el pulgar con el meñique de la otra mano y mueve los dedos libres. Cuando Juan Pirulero cambia su instrumento con el de otro, éste debe tomar el de Juan Pirulero, rapidísimo, sin equivocarse y cantando:

Este es el juego de Juan Pirulero,
que cada quién atenda su juego.

Características: Imitación gestual de instrumentos musicales. Concentración.

* EL ARCA DE NOÉ (Huasteca)

Cada niño se pone el nombre de un animal, todos cantan:

En el arca de Noé todos bailan y yo también (Se detienen).

Un niño es el guía:

Guía.- ¿Quieren oír cómo hace el perro?

Quien tiene el nombre del animal, lo imita.

Los demás.- Guau, guau

Características: Imitación corporal y verbal (onomatopeyas) de animales.

* AMO A MI PRIMO (Sur de Jalisco)

Todas la niñas cantan en ronda:

Amo a mi primo, mi primo vecino.
Amo a mi primo, mi primo Germán.

Una niña.- ¡Alto la música!

Las demás.- ¿Qué pasa?

La niña que detiene la canción, inventa órdenes que las demás deberán ejecutar:

La niña.- Que dice mi primo, mi primo vecino que todos los niños aplaudan.

Variar: Chiflar, brincar en un solo pie, cantar...

Características: Útil como juego de transición para desestresar a los niños. Sin embargo vemos aspectos que sólo a las niñas les atraerá.

* LA VIUDITA (Sonora)

Se forma la ronda con una niña al centro que es la viudita, quien trotea las manos mientras cantan:

Yo soy la viudita del barrio del rey,
me quiero casar y no halló con quien,
contigo sí, contigo no,
contigo mi vida me casaré yo.

Se tapa los ojos, y da vueltas apuntando con un dedo a los demás niños y canta:

Viudita.- Me gusta la leche, me gusta el café,
pero más me gustan los ojos de usted.

A quien señale será la nueva viudita. Todos deben ser viuditas alguna vez.

Características: Conflicto y personaje. Las niñas toman el rol asignado, haciendo los movimientos corporales como coreografía.

* EL PATIO DE MI CASA (Distrito Federal)

El patio de mi casa es particular,
se barre y se moja como los demás.
Agánchense y vuélvanse a agachar,
las niñas bonitas se vuelven a agachar.

Los niños de la rueda se acercan poco a poco al niño del centro:

Chocolate, molinillo (Hacer el movimiento de batir con las manos),
chocolate molinillo, tienes cara de zorrillo.

Estiran las manos sin soltarse:

Estirar, estirar, que el demonio va a pasar.

Se estiran lo más que pueden y el diablo, de cojito, brinca y canta:

El diablo.- Desde chiquitito yo quedé
un poco cojito de este pie.

Cuando se cansa, para. Ese niño al centro, es el demonio ahora.

Características: Coreografía con expresión gestual. Toman el rol de diablito. Otra muestra de que la narración es rica en imágenes.

6.4 DIÁLOGOS

* MAMÁ COTITA (Sur de Jalisco)

Niña 1.- Mamá Cotita, ¿me deja ir a jugar?

Niña 2.- No, porque vas a barrer.

La Niña 1 debe obedecer. Se repite el diálogo, cambiando la orden por actividades, como: trapear, tortear, lavar, estudiar, prender la lumbre y hacer la comida...

Características: Mamá Cotita asume una personalidad fuerte y, en contraste, la Niña 1 se comporta sumisa (y puede ir enfadándose progresivamente). El juego corresponde a la imitación de las acciones indicadas.

* DON JUAN, DON JUAN

Los niños se toman de las manos formando un semicírculo. Los dos que encabezan los extremos entablan el diálogo:

Niño 1.- ¡Don Juan, don Juan!

Niño 2.- Señor, señor.

Niño 1.- ¿Cuántos panecitos hay en el horno?

Niño 2.- Veinte y un quemado.

Niño 1.- ¿Quién lo quemó?

Niño 2.- La perrita traidora.

Niño 1.- ¡Pues prenda, prenda por traidora a esa pícara ladrona!

Después del diálogo, el Niño 1 avanza y pasa por debajo del arco que formará el Niño 2 al levantar los brazos. Pasa toda la hilera.

Niño 2.- Por ahí vienen los moros.

Niño 1.- ¿Qué hacemos?

Niño 2.- ¡Tirarnos al mar!

Se sueltan todos y echan a correr.

Características: Vamos a darle personalidad a Don Juan y al Niño 2. Hay un sencillo conflicto que se puede enriquecer con la llegada de los Moros.

* VENIMOS DE VERACRUZ (Huasteca)

Los niños forman dos grupos que se colocan en hileras, colocándose una frente a la otra. Cantan primero los de una hilera y luego contestan los de la otra:

Grupo 1.- Venimos, venimos de Veracruz, de Veracruz.

Grupo 2.- ¿Qué señas traen, qué señas traen?

Grupo 1.- Las mismas del otro día, del otro día.

Grupo 2.- ¿Cuáles son, cuáles son?

Grupo 1.- Es una cosita así (hacen la seña) roja y muy brillante.

Grupo 2.- Manzana.

Grupo 1.- Sí.

Los que contestan deben tratar de adivinar qué fruta es la que están describiendo.

Características: Gestualmente (con rostro, manos y todo el cuerpo), se delimita en el espacio la forma del objeto a adivinar. Además, se enriquece la expresión verbal al buscar las palabras adecuadas para describir al objeto en cuestión.

* EL REY MUDO

Un niño es el Rey, los demás seleccionan un trabajo. Le dicen al Rey:

Todos.- Oh, rey mudo, yo te saludo
vendiendo menudo.

El rey.- ¿De dónde vienen?

Todos.- Uh, de allá.

El rey.- ¿A dónde van?

Todos.- Uh, para allá.

El rey.- ¿En qué trabajan?

Los niños hacen la mímica del trabajo que habían seleccionado. Si adivina, los corretea. Al que alcance será el nuevo Rey.

Características: Un niño asume el rol del Rey, quien debe adivinar los oficios que corporalmente representan los demás niños, complementándose con una corretiza que emocionará a todos.

* LA HORTALIZA

Cada niño adopta el nombre de una planta de hortaliza. Un niño es el Juez:

Juez.- Yo iba a comprar una hortaliza y no tenía cilantro.

El niño-cilantro contesta:

Cilantro.- Sí tenía cilantro, lo que no tenía era cebolla.

El niño-cebolla responde:

Cebolla.- Sí tenía cebolla, lo que no tenía era zanahoria.

En el caso de que un niño se tarde en contestar, se le saca del juego diciéndole, según la verdura que sea:

Todos.-La cebolla que se vaya a llorar, -o
-el jitomate que se vaya a hacer su salsa.

Y los niños harán la mímica que les corresponde.

Características: Un niño asume el rol de Juez y, los demás, los roles de Verduras. Es importante utilizar la creatividad para representar corporalmente a una verdura determinada y, además, ingeniar una manera particular al hablar. El juego concluye con la representación de la orden que se ha impuesto.

* LAS CEBOLLITAS (Sonora)

El niño más grande se coloca en el suelo agarrado de un poste, enseguida se coloca el resto tomándose por la cintura unos a otros. Elegir al Vendedor y al Comprador:

Vendedor.- ¿Qué desea usted señor?

Comprador.- Quiero comprar unas cebollitas.

Vendedor.- ¿Cómo las quiere usted: grandes, gordas o chicas?

Comprador.- Las quiero gordas.

Vendedor.- Aquí están, puede cortar la que usted guste.

El Vendedor intenta cortar la Cebollita y jala al primer niño de la fila hasta despegarlo, continuando hasta que logra cortar a todas las Cebollitas.

Características: Tenemos los roles de Vendedor y Comprador. Los demás niños deben crear a las Cebollitas animadas.

* LA GALLINA CIEGA

Un niño es la Gallina y se le vendan los ojos. Los demás le preguntan:

Todos.- ¿Quiéres camitas o chicharrones?

Si dice "carnitas", los niños no harán ruido, si contesta "chicharrones", sí.

Un niño.- ¿Qué pepenas?

Gallina.- Matatenas.

Mismo niño.- ¿Qué recoges?

Gallina.- Tejocotes.

Mismo niño.- Date la vuelta y a que no me coges.

Lo intentará. El atrapado es la nueva Gallina.

Características: Una variante, muy ingeniosa, del tradicional juego de la Gallinita ciega pero, en este caso, con diálogo. La Gallina, además de cumplir las reglas del juego, debe recrear su personaje con expresión corporal y verbal.

* LAS MACETITAS

Una niña es la Dueña de las macetas y otra su Comadre, los demás son las Macetas. La Comadre se las roba y las pone en su casa como muebles y les pone nombre como: mesa, tocador. etc. Las niñas deben adoptar la postura.

Dueña.- ¿Quién se está robando mis macetas?

Va con la Comadre y le dice:

Dueña.- Comadre, vengo a preguntar por mis macetas. Ya pregunté por todo el rancho y no están.

Comadre.- Mire, mi esposo me acaba de comprar muebles. Pase para que los vea.

La Dueña pasa, ella sabe que si los muebles se ríen son sus Macetas. Por ejemplo, se sienta en la niña que hace de silla, y si ésta se ríe es que es de ella. Es la manera de recuperar a sus Macetas. Ya en casa, la Dueña les dice:

Dueña.- Miren lo que les trajo su papá.

Les pega en las nalgas y todas salen llorando y la Dueña las tiene que atrapar.

Características: Tanto la Dueña como la Comadre representan un personaje. Las Macetas crean a un objeto animado, con su cuerpo y expresiones verbales.

* EL DIABLO Y LA MONJA (Sonora)

Formando una ronda, un niño queda afuera, quien será el Diablo, y otro adentro, quien será la Monja. Los demás cantan:

Todos.- ¡Puertas libres para el Diablo y la Monja!

El Diablo quiere soltar las manos a los jugadores y pregunta:

Diablo.- ¿De qué están hechas estas cadenas? Todos.- ¡A que no!

Todos.- De oro, plata y cobre. Diablo.- ¡A que sí!

Diablo.- ¿A que las rompo? Todos.- ¡A que no!

Cuando está a punto de romper las cadenas, la Monja sale por otro lado y corre. El Diablo la corretea, alrededor de la rueda, los demás de pronto gritan.

Todos.- ¡Puertas libres para la Monja!

La Monja entra y se salva. Si es atrapada se escogen a otros dos niños.

Características: Variante de Doña Blanca. ¿Cómo hablaría y se movería el Diablo?, ¿y la Monja? Los demás, ¿qué son?, y ¿qué actitud tomarían ante los personajes? Hay un conflicto presente en varios juegos: el de la persecución.

* PÁJARO VUELVE A TU JAULA (Altos de Jalisco)

Un niño es el Vendedor, otro el Comprador. Los demás son los Pájaros y adoptan un nombre como: gorrión, cenzontle, golondrina, pistamalero, perico, guacamaya..

Comprador.- ¡Tan tan! Vendedor.- Pase con sus gustos.

Vendedor.- ¿Quién es? Comprador.-Oiga, ¿no vio pasar un pajarito por acá?

Comprador.- La vieja Inés. Vendedor.- De qué estilo.

Vendedor.- ¿Quién toca? Comprador.- Guacamaya. ¿Cuánto?

Comprador.- La vieja loca. Vendedor.- Diez.

El Comprador paga la cantidad golpeando la palma de la mano del Vendedor. El Pájaro elegido se echa a correr y el Comprador a perseguirlo, antes de que regrese a su jaula.

Características: Lo interesante de este juego es que cada niño tiene que imitar a un pájaro en particular. Hay que hacer notar la diferencia entre el movimiento corporal y la entonación fónica de, por ejemplo, un perico a un gorrión.

* ZUM-ZUM DE LA CALAVERA (Yucatán)

Todos, menos un niño, forman una rueda y se ponen las manos en la espalda. Ese niño corre alrededor de la rueda con una varita en la mano diciendo:

Niño 1.- Zum-zum, zum-zum de la calavera, al que se duerma le doy una pera.

Deja caer la varita detrás de un niño, con quien entablará el siguiente diálogo:

Niño 1.- ¡Martinejo!

Niño 1.- ¿El pan que te dí?

Niño 2.- ¡Señor viejo!

Niño 2.- Me lo comí.

Niño 1.- ¿Y las mulas?

Niño 1.- ¿Si más te diera?

Niño 2.- En el campo.

Niño 2.- Más comiera.

Niño 1.- ¿Quién las cuida?

Niño 1.- ¿Y el huevito?

Niño 2.- El caporal.

Niño 2.- En el hoyito.

Niño 1.- ¿Por qué no las cuidas tú?

Niño 1.- ¿Y la sal?

Niño 2.- Porque no me diste pan.

Niño 2.- ¡En su santísimo lugar!

Ambos corren en direcciones opuestas alrededor del círculo y tratan de ocupar el lugar vacío. El que pierde es el que sigue el Zum-zum de la calavera.

Características: Martinejo es un anciano a representar y el otro personaje es un pícaro. Secuencia de breves diálogos que ayudarán a ejercitar la memorización.

* AN GUATE (Sur de Jalisco)

Se forman dos grupos, los cuales se colocan en hileras una frente a la otra.

Grupo 1.- An guanté, matarile-rile-rile, an guanté matarile-rile-ró.

Grupo 2.- ¿Qué quiere usted? matarile-rile-rile, ¿qué quiere usted? matarile-rile-ró.

Grupo 1.- Quiero un panqué matarile-rile-rile, quiero un panqué matarile-rile-ró.

Grupo 2.- Escoja usted matarile-rile-rile, escoja usted matarile-rile-ró.

Grupo 1.- Escogemos a (nombre del niño/a) matarile-rile-rile, escogemos a (nombre) matarile-rile-ró.

Grupo 2.- ¿Qué oficio le pondremos? matarile-rile-rile, ¿qué oficio le pondremos? matarile-rile-ró.

Grupo 1.- Le pondremos (apodo) matarile-rile-rile, le pondremos (apodo) matarile-rile-ró.

Grupo 2.- Ese oficio no le gusta matarile-rile-rile, ese oficio no le gusta matarile-rile-ró.

Grupo 1.- Le pondremos (apodo) matarile-rile-rile, le pondremos (apodo) matarile-rile-ró.

Grupo 2.- Ese oficio sí le gusta matarile-rile-rile, ese oficio sí le gusta matarile-rile-ró.

El niño elegido pasa al otro bando. Todos cantan:

Celebremos todos juntos
la llegada de esta niña,
mataremos un puerquito
y comeremos chicharrón,
y a las doce de la noche
nos daremos un sentón.

Características: ¿De qué personajes se compone cada grupo? ¿Qué es lo que quieren? Los apodos pueden asociarse con aspectos graciosos de cada niño, sin llegar a la burla.

* HILITOS DE ORO

El Emisario del rey llega brincando de cojito:

Emisario.- Hilitos, hilitos de oro, que se me vienen quebrando, que me manda decir el rey que,
¿cuántas hijas teneis?

Padre.- ¡Qué tenga las que tuviera, que nada le importa al rey!

Emisario.- Ya me voy desconsolado, a darle la queja al rey.

Padre.- Vuelva, vuelva caballero, no sea tan descortés de las hijas que yo tengo, escoja la más mujer.

Emisario.- No la escojo por bonita, ni tampoco por mujer, yo escojo una linda Rosa, acabada de nacer.

Quien responde es el papá de la niña. Al entregarla, dos Pajes, tomándose de las manos, le hacen sillita para que ella no camine. Y los demás cantan:

No me la siente en el suelo,
siéntemela en una mesa,
que, aunque la vea pobrecita,
es hija de una princesa.

No me la siente en el suelo,
siéntemela en un sillón,
que, aunque la vea muy rotita,
tiene de oro el corazón.

No me la siente en el suelo,
siéntemela en una silla,
que, aunque la vea usted humilde,
es la reina de la villa.

Cuando se la llevan, se corea mientras la pasean:

Sillita de oro para el mozo,
sillita de oropel para su mujer.

La sueltan hasta que se cansan.

Características: Personajes y argumento, perfecto para escenificar.

6.5 DE PALMADAS

Estos juegos atraen sólo a las niñas. Sin embargo, no está de más incluirlos pues casi siempre se componen de movimientos gestuales,

* CUANDO ERA NIÑA (Yucatán)

Las niñas representan con gestos en las manos lo que cantan en los versos finales.

Cuando era niña, niña, niña,
me arrullaban, me arrullaban, me arrullaban.
Cuando era muchacha, muchacha, muchacha,
coqueteaba, coqueteaba, coqueteaba.
Cuando era señora, señora, señora,
arrullaba, arrullaba, arrullaba.
Cuando era vieja, vieja, vieja,
bastoneaba, bastoneaba, bastoneaba.
Cuando era muerta, muerta, muerta,
me enterraban, me enterraban, me enterraban.
Cuando era polvo, polvo, polvo,
me barrían, me barrían, me barrían.

Características: Buena representación progresiva de cada ciclo de la vida.
Completar con entonación verbal.

* CUANDO ERA BEBITA (Jalisco)

Cuando yo era, era bebita de verdad,
solamente sabía decir: ¡Agugutata!
Cuando yo era, era niña de verdad,
solamente sabía decir: ¡Ay mis trenzas!
Cuando yo era, era señorita de verdad,
solamente sabía decir: ¡Ay los hombres!
Cuando yo era, era señora de verdad,
solamente sabía decir: ¡A comer!
Cuando yo era, era viejita de verdad,
solamente sabía decir: ¡Ay mis arrugas!
Cuando yo era, era calavera de verdad,
solamente sabía decir: ¡Ay mis huesos!

Características: Variante del juego anterior, con las mismas posibilidades.

* UNA PALOMA (Sonora)

Una paloma,
punto y coma,
que dejó su nido,
punto y seguido,

que se fue pa' Marte,
punto y aparte,
pobre animal,
punto final.

Características: Podemos crear un argumento, inventando más personajes.

* ANOCHE FUI AL BAILE (Sonora)

Anoche fui al baile
mi novio me besó,
le dije ¡güero chulof
mi hermana se enojó.

Mi hermana tuvo un bebé,
la bruja lo mató,
lo hizo picadillo,
con sal y limón,
el que abra la boca se lo comió.

El primero que abra la boca sale del juego y entra otro niño

Características: Tenemos varios personajes: la muchacha traviesa, el novio chulo, la hermana enojona, el bebé y la bruja matona.

* ESTABA LA MUERTE (Sur de Jalisco)

Estaba la muerte
sentada en un taburete;
los muchachos, de traviesos,
le tumbaron el bonete.

Estaba la media muerte
sentada en un carrizal,
comiendo tortillas duras
para poder engordar.

Calavera, vete al monte.
No, señora, porque espanto.

Por aquí pasa la muerte
con su agujita y su dedal,
remendando sus nagüitas
para el día del carnaval.

Características: ¡Qué tal una escenificación con esta canción!

* MARINERO (Huasteca)

Marinero que se fue a la mar y mar y mar,
a ver qué podía ver y ver y ver,
y lo único que pudo ver y ver y ver,
fue el fondo de la mar y mar y mar.

Características: Juego muy conocido por las niñas, así como los movimientos gestuales que se realizan en él. Buen medio para ejercitar movimientos corporales en secuencia.

* AVISO AL PÚBLICO

Aviso al público
de la república
que el agua pública
se va a acabar.

Para que el público
de la república
lleve agua pública
del manantial.

Características: Inventando gestos y cantando los versos con ritmo, podemos ejercitar la integración del cuerpo con la pronunciación verbal.

* ME SUBO A LA TORRE (Sur de Jalisco)

Me subo a la torre,
toco la campana,
quiero una botella,
el padre me regaña
y yo le contesto así:
chiviriviri porompompón.

Al decir "porompompón", uno a otro tratan de picarse el ombligo.

Características: Es un conflicto muy sencillo. Pero, ¿qué personaje será quien quiere la botella?, ¿qué tiene la botella?, ¿por qué le contesta así al padre?

* ¿QUIÉRES QUE TE CUENTE UN CUENTO? (Sur de Jalisco)

¿Quiéres que te cuente un cuento?
Virendo, virendo, de pico, pico, rendo,
de pompa virón.
Era una señora virola, virola,
tenía a sus dos hijas virolas, virolas,
una va al trabajo, trabajo, trabajo,
otra va al estudio, estudio, estudio,
y aquí se acaba el cuento virendo, virendo.

Características: Ejercita la articulación. Una historia sencilla, con personajes que pueden resultar muy graciosos y realmente interesantes.

* MI MADRINA

Mi madrina María
se puso amarilla
cuando mi padrino
la encontró bailando,
regando polilla,
con un viejo ñango,
ñango, ñango,
un alegre tango.

Bailaba y bailaba
y no se cansaba,
mientras el disco
giraba y giraba.

En "bailaba y bailaba", se toman de las manos y mueven los pies. En "giraba y giraba" dan una vuelta y terminan aplaudiendo.

Características: Reacciones en los personajes: la sorpresa y la vergüenza de la Madrina, el enojo del Padrino y la probable borrachera del Viejo ñango.

6.6 DE CORRETEAR

* MILANO (Yucatán)

Un niño es Milano y se esconde. Los demás niños forman una ronda, cantando:

Milano no está aquí, está en su vergel,
abriendo la rosa y cerrando el clavel.
Vamos a dar la vuelta al toro, toronjil,
a ver a Milano comiendo perejil.
¿Qué está haciendo Milano?

Milano contesta con una acción. Después se vuelve a cantar, y Milano va respondiendo según la siguiente secuencia:

1. Se está bañando.
2. Se está secando.
3. Se está vistiendo.
4. Se está peinando.
5. Está buscando las llaves.
6. Está abriendo la puerta. Ay viene!

Características: ¿Milano será como el Lobo en el bosque? Mejor, inventemos otro personaje con él. Las acciones con las que responde deben mimarse.

* LA RONDA DEL SAPO

Formar una ronda, un niño al centro es el Sapo. Cantan girando, en una estrofa a la derecha y en otra estrofa a la izquierda:

Salió el sapo a cantar,
a cantar a la orilla del agua,
y unos mosquitos salieron
a rondar, a rondar.

Mientras más vueltas le daban,
el sapo más se mareaba
y los moscos platicaban:
"a cantar, a cantar, a cantar".

El sapo se molestaba,
los mosquitos se alegraban
porque seguían cantando:
"a bailar, a bailar, a bailar",
y los mosquitos cantaban:
"a bailar, a bailar"

Y entonces el baile
lo hizo enojar,
y a todos los moscos
se puso a tragar.

El Sapo atrapa a los demás. El atrapado es el nuevo Sapo. También se puede cambiar de velocidad, rápido o lento.

Características: Nuestro personaje central es el Sapo (que de cantarín pasa a enojón), pero ahora se nos indica que todos los demás son mosquitos y tienen mucha actividad, pues: ruedan, saltan y cantan, hasta que el Sapo se los traga. ¿Cómo representaríamos visualmente esta última acción?

* LOS RATONES Y EL GATO

Un niño es el Gato, quien pone un pedazo de queso (un pañuelo o pedazo de tela) en el suelo y lo vigila. Los Ratones tratan de quitárselo y, cuando lo logran, se echan a correr. Huyendo del Gato se pasan el objeto de mano en mano, cantando:

Seis, seis, seiscientos ochenta y seis,
arriba los ratones con su queso,
con su tinguili, tinguili,
con su tóngolo, tóngolo, tóngolo,
tu ma, tu ma, tu máquina de cocer,
se me, se me, se me descompuso ayer,
la tu, la tu, la tuve que componer,
gracias, hijita, por ese quehacer.

El Ratón que pierda el queso será el nuevo Gato.

Características: Los niños imitarán a los Ratones y al Gato, procurando correr como lo hacen estos animales. Los versos no tienen mucha relación los unos con los otros, pero podemos enriquecer una dramatización con nuestra creatividad.

* EL TRABALADERAS (Sinaloa)

Formar ronda, con un niño al centro que es el Trabaladeras. Cantar:

El Trabaladeras llegó
tas, tas, tas, tas,
dicen que en el monte se perdió
tas, tas, tas, tas,
y con nadie se topó
tas, tas, tas, tas,
que un perico verde le chifló
tas, tas, tas, tas,

el mapache le gruñó
tas, tas, tas, tas,
y corriendo del monte se alejó
tas, tas, tas, tas,
y del miedo se murió
tas, tas, tas, tas.

Después de cada verso, todos dan cuatro palmadas o zapateados, pueden ser combinados. Cuando se menciona un animal se imita el sonido que hace. Cuando terminan la canción todos corren y el Trabaladeras intenta atrapar a uno, quien será el nuevo Trabaladeras.

Características: Al imitar el sonido de los animales, activamos la expresión verbal. Al escenificarlo, tenemos que crear al personaje del Trabaladeras, que a primera lectura no tenemos ni idea de qué o cómo es él. Además, hay que ambientar el lugar, pues ¿cómo es el monte que causa tanto miedo?

*** LA BRUJA CUCUPILLA (Rumorosa, en Baja California Norte)**

Formar ronda con un niño al centro que será la Bruja y cantar.

A la Bruja Cucupilla
yo la quiero conocer,
porque dicen que es muy pilla
y eso yo lo quiero ver.
¡Tralarala, tralará!
¡Tralarala, tralará!

Tiene patas de perico,
ojo y trompa de tejón,
es su voz de merolico
y su melena de león.
¡Tralarala, tralará!
¡Tralarala, tralará!

Que a los niños los transforma
en conejos y en ratón,
que se come hasta los huesos
y las tripas de pilón.
¡Tralarala, tralará!
¡Tralarala, tralará!

Se sueltan y corren, la nueva Bruja será el niño atrapado.

Características: Sería interesante vestir y maquillar a la Bruja, por el aspecto físico que se menciona. Y, al escuchar que a los niños los transforma en animales y se lo come, ¿qué imagen nos suscita?

*** CINCO RATONCITOS**

Un niño es el Gato y se coloca en un extremo del espacio de juego. Los niños forman una ronda y cantan, representando gestualmente lo que dice la canción:

Cinco ratoncitos
de colita gris
mueven las orejas,
mueven la nariz.

Uno, dos, tres, cuatro,
córrele al rincón
porque viene el gato
a comer ratón.

Características: Es un juego que tiene mucha efectividad con los niños de preescolar, pues realmente se emocionan al creerse tiernos Ratones y ser perseguidos por un malvado Gato.

6.7 OTROS

* LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO

Los niños se colocan en hilera y cantan:

Esta es la batalla del calentamiento,
habría que ver la fuerza del jinete:
¡Jinete, a la carga!
Con una mano. (Todos mueven la mano)

Se repite la canción añadiendo, cada vez, una parte del cuerpo a mover, en la siguiente secuencia: Con una mano, con la otra, con un pie, con el otro, con la cabeza, con la lengua, con los ojos.

Características: Además, de que se ejercita al cuerpo, se ejercita a la memoria, ya que los movimientos son acumulativos.

* EL NAHUAL (Aguascalientes)

A la víbora, víbora,
de la mar, de la mar,
por aquí pasa el nahuatl
con sus alas de petate
y sus ojos de comal.

Características: ¿Cómo vestiríamos y maquillaríamos al nahuatl? Otra muestra de palabras ingeniosas para trabajar creativamente.

* RIQUE RAN (Puebla)

Para subir y bajar a los bebés, sentados en las piernas y tomados de las manos de su madre, cantan:

Rique rín, rique rán,
los maderos de San Juan,
piden pan, no les dan,
piden queso, les dan un hueso,
se les atora en el pezcuezo.

Al decir se les atora, se les hace cosquillas en el gañotito.

Características: Una canción conocida por todos, la cual se canta a los más pequeños. Podemos imaginar variadísimas versiones de lo que ocurriría con esta canción si le inventamos un argumento.

* LA FLOR (Sur de Jalisco)

Varias niñas, una hincadas y otras paradas, son los Pétalos que rodean a una niña que será el centro de la Flor. Le agarran la punta del vestido para que formen los pétalos. Otra niña da vueltas alrededor de la rueda y canta:

Angel de oro,
florecita de vergel,
que de Francia ha venido
una niña por tu bien.

Esta no la quiero por fea y piojosa.
Esta me la llevo por linda y hermosa,
parece una rosa acabada de nacer.

Saca al Pétalo que le quede más cerca y se la lleva. La Flor y sus hijas responden:

Vieja botijona,
¿por qué se lleva a mi hija,
cómo no se lleva una lagartija?

Así se lleva a todas, al final llora la Flor:

Flor.- ¡Ay, mis hijos! ¡Ay, mis hijos!

Características: ¿Acaso no tiene los elementos necesarios para asignarle el carácter de dramatización? Hay una coreografía definida, en donde se mezcla canto y diálogo.

* CUCURUCHÁ (Huasteca)

Este es uno de esos juegos en los que la memoria está como eje principal:

Este es Cucuruchá.
Este es el castillo de Cucuruchá.
Esta es la puerta del castillo de Cucuruchá.
Esta es la llave de la puerta del castillo de Cucuruchá.
Este es el cordón de la llave de la puerta de Cucuruchá.
Este es el ratón que royó el cordón de la llave de la puerta de Cucuruchá.
Este es el gato que se comió al ratón que royó el cordón de la llave de la puerta de Cucuruchá.
Este es el perro que correteó al gato que se comió al ratón que royó el cordón de la llave de la puerta de Cucuruchá.

A medida que se juegue, representar con las manos lo que se va diciendo.

Características: Tenemos presentes casi todos los elementos dramáticos: personajes, conflicto, espacio y tiempo (pasado); ahora, hay que caracterizar a Cucuruchá y construir el argumento.

* VÍBORA DE LA MAR (Altos de Jalisco)

Dos niños, Melón y Sandía, se colocan frente a frente haciendo casita tomándose de las manos y alzando los brazos. Los demás, hacen una fila y van pasando por entre la casita:

Víbora, víbora,
de la mar, de la mar,
por aquí pueden pasar.
Una niña de quince años,
¿cuál sera?, ¿cuál será?,
la de adelante o la de atrás.
La de adelante corre mucho,
la de atrás se quedará.

Manzanita de oro
déjame pasar
con todos mis hijos
menos el de atrás, tras, tras.
Será melón, será sandía,
será la vieja del otro día.
Será melón, será papaya,
será la vieja de la metralla.

Linda mexicana
que frutas vendías,
Ciruela, chabacano,
melón o sandía.
Las casas caídas
mandadlas componer,
con cáscaras de huevo
y pedazos de oropel.

Melón y Sandía bajan los brazos, atrapando a alguien. Le preguntan:

Melón y sandía.- ¿Con quién te vas, con melón o con sandía?

Niño atrapado.- Con sandía.

Sandía.- Con sandía, atrás de mi.

Y se coloca detrás de sandía. El juego termina cuando se termina la fila.

Características: Ya hemos mencionado acerca de la riqueza lírica que tienen los versos que no llevan mucha relación lógica unos con otros, como rico material para imaginar y crear situaciones dramáticas.

DRAMATICEMOS CON NARRATIVA Y VERSIFICACIÓN DE LA TRADICIÓN ORAL MEXICANA

7.1 ¿ME CUENTAS UN CUENTO...?

Los cuentos y los versos siempre han estado en boca de quienes habitan en las comunidades rurales de México; teniendo un impacto semejante al actual entretenimiento que ejerce la televisión en las ciudades.

Como seres sociales, siempre tenemos la inquietud de conocer historias, experiencias e, inclusive, uno que otro chisme; vivamos en poblaciones rurales o urbanas, en una residencia o en una vecindad.

Articular palabras que se deslizan sobre el espacio hasta caer en el oído de otros, es una comunión cotidiana que la gente de nuestro México disfruta a diario, desde los "Buenos días" hasta la plática vespertina o el hablar de los amantes en las horas de la noche; porque los hombres no somos sino palabras que se transforman en tabiques, muebles, guisos, bailes, poemas, miedo, conocimientos, hijos, silencios...(1).

Con ello mantienen prácticas socioculturales que fortalecen la identidad propia. Además, ayuda a conocer y a valorar aspectos cotidianos de cada región, constituyendo un particular valor histórico. El cuento tradicional es anónimo, porque nadie sabe quién lo contó primero: "Es de la tierra donde se dio, de toda la gente que lo fue inventando, contando (2)."

Los relatos orales, adivinanzas, refranes, coplas, trabalenguas y demás, (contados por la abuelita, el vecino o el señor de la tienda), se transmiten de generación en generación, de manera espontánea, sin la formalidad de un texto y

1. Jesús Paredes. "Presentación" en, *Palabras contra el olvido*. México: CONAFE. 1997, págs. 5-6.

2. *¿Te lo cuento otra vez...?*. México: CONAFE, 2000, pág. 9.

sin el marco de un estilo rígidamente determinado. Ya sea para enseñarnos, aconsejarnos, reprendernos o simplemente para pasar el rato.

El chiste es contar las cosas con color, sabor, movimiento, textura y musicalidad, como si creáramos una película con las palabras que han sido aprendidas de "oídas".

Nuestros abuelos y demás antepasados sabían más que nosotros sobre lo que realmente debían saber -aunque apenas pudieran garabatear su nombre- porque habían llegado a adquirir una cabal visión del mundo, del hombre y de las cosas (3).

Cosas tan simples, pero tan vitales como los olores de la naturaleza, el sonido de la lluvia, la sensación de un día soleado, el sabor del pozole acabado de sazonar, el color de una manzana madura, los misteriosos sonidos en la noche...

A continuación, presentamos algunos consejos para que la narrativa e, incluso, la versificación oral, funcionen como claros motivos para lograr una escenificación con los niños.

El/la profesor/a debe:

- Enseñarles el material a los niños cuando estén dispuestos a escuchar.
- Imaginarse a los personajes, hablar y moverse como lo harían ellos.
- Mantener la relación con los niños: platicar, explicar, motivar, preguntar...
- Hacer como si se encontraran en el mismo lugar de la historia (4).

Ahora, los niños deben:

- Contar el relato, lo que entendieron y sintieron.
- Quitar o agregar: personajes, pasajes, detalles, frases, palabras...
- Escoger a su personaje. En caso de que varios quieren hacerla de rey, y sólo hay uno, podemos hacer en lugar de un rey, dos reyes; en lugar de una princesa, cinco princesas...
- Podemos inventar un cuento nuevo con los mismos personajes.
- Resultaría divertido cambiar el carácter de los personajes: los malos son buenos y los buenos son malos.
- Si los niños se atorán, el profesor apoyará como narrador.

3. Luis Díaz G. Viana. *Juego de niños*. Vol. I. Madrid: Senda, 1997, pág. 18.

4. *¿Te lo cuento otra vez...?*. Op. cit. pág. 16.

Pensando, esforzándose y compartiendo:

Así será más fácil que, a la hora de leerlos o contarlos de memoria, esos cuentos y leyendas sean verdaderas ideas que motiven a los niños y los muevan a dibujar, cantar, hablar, hacer música o disfraces, dar brincos y maromas... En una palabra... ¡a hacer teatro! (5).

7.2 CUENTO

* CUANDO EL ZORRO PROBÓ LAS TUNAS

El zorro encontró al conejo sobre un nopal, comiendo tunas.

-¡Vaya, no me lo esperaba! -exclamó el zorro sin disimular su alegría. -Ya tengo asegurado mi almuerzo.

-¿Qué te hice, hermano, para que vengas con esa amenaza? -contestó el conejo.

-No es amenaza. Apenas bajas de ahí te voy a comer, por las veces que me has engañado.

-Entonces tendrás que esperar un poco, hermano. Estas tunas están muy sabrosas y, por ahora, no pienso bajarme -dijo el conejo y peló otra tuna.

Al zorro se le hacia agua la boca.

-Nunca había comido esa fruta, pero parece ser cosa buena. ¿Son en verdad muy sabrosas?

-quiso asegurarse el zorro.

-Claro, hermano. No sabes de lo que te pierdes.

-¿Me podrías dar una para probar?

-Por supuesto, hermano zorro -dijo el conejo, deseoso de obtener su perdón.

Peló otra tuna y le dijo:

-Aquí está, hermano. Abre la boca.

El zorro se sentó sobre sus patas y abrió grande la boca. El conejo estiró la mano y soltó en ella la tuna. Al zorro le pareció un manjar. Mientras la saboreaba, se distrajo del conejo.

-Aquí te tengo otra, hermano zorro.

-Bueno, dámela -mandó el zorro, dispuesto a darse una buena panzada con esas frutas y después comerse al conejo.

Abrió grande la boca y el conejo arrojó con fuerza esa tuna con espinas, que fue a encajarse en la garganta del zorro. Éste se puso a gritar y luego a revolcarse.

El conejo aprovechó para brincar del nopal y salir corriendo. Hasta la noche estuvo el zorro quitándose las espinas de la garganta y se prometió, una vez más, vengarse del conejo. Al día siguiente fue a buscarlo por los campos pero anduvo mucho sin encontrarlo.

Características:

Personajes: El conejo astuto y el zorro hambriento. Para que todos participen, pueden ser varios conejos y varios zorros, y/o los demás se caracterizarán de animalillos del desierto, como: serpiente, zopilote, araña...

Conflicto: El astuto conejo se libera de ser devorado por el hambriento zorro.

Espacio: El desierto. Varios niños pueden disfrazarse de plantas del desierto.

Tiempo: Cuento lineal que, por fantasioso, puede referirse a cualquier época.

* LA HORMIGUITA

Era una vez una hormiguita muy trabajadora. Barriendo el portal un día, se encontró una reluciente moneda de dos centavos y dio un brinco de contento.

-¿Qué me compraré? -pensó. -Si compro pan y queso, o dulces o fruta, me lo comeré todo y me quedaré sin nada. ¿Qué haré?

Pensó largo rato y luego saltó feliz:

-Ya sé. Me compraré un ajuar completo, me arreglaré, buscaré novio y me casaré.

En pocas horas se asomó chula al balcón, esperando el paso del mejor novio para ella. Y no tardaron en aparecer. Primero se detuvo un enorme toro:

-Linda Hormiguita, ¿te casarías conmigo? -le dijo.

-¿Cómo roncas de noche?-, preguntó Hormiguita, a lo que Toro replicó:

-Muuuuu, muuuuu, muuuuu.

-No, Toro, no puedo aceptarte -habló la hormiga. -No me dejarías dormir.

Don Perro pasó luego, meneando alegremente la cola. Al ver a Hormiguita, le brillaron los ojos y dijo:

-Hermosa Hormiguita. ¿te casarías conmigo?

-¿Roncas tú de noche? -preguntó, curiosa, Hormiguita.

-Pues sí -habló don Perro. -Sólo ladro y digo: gua, gua, gua.

-¡Uy!, haces mucho ruido. Me espantarías el sueño y yo tengo que madrugar. No puedo casarme contigo -fue la respuesta.

Siguió Bigotes, el gato, con su miau, miau, miau, y don Pato, con su cuac, cuac. A ninguno aceptó la hormiguita, hasta que apareció Ratón Pérez, desde el chiflido con que le hizo piropo, le gustó su ronquido fue: iiii, iiii, quedo, no fuerte, y desde luego Hormiga lo aceptó.

Fueron felices muchos días, aunque Ratón Pérez no trabajara y solamente comiera con muchas ganas después del casorio, hasta el día en que Hormiguita dejó al ratón cuidando una olla de frijoles.

-Mueves la olla con una cuchara de palo, para que no se quemem los frijoles. Volveré pronto -le dijo.

Al entrar en buen hervor los frijoles, le olieron ¡rico! a Ratón Pérez y, olvidando la cuchara, por pescar una cebolla, se cayó dentro de la olla y allí terminaron sus días felices. Hormiguita regresó y su desconuelo fue grande al encontrar muerto al ratón. Lloró triste su pena y, ante la pregunta de cada vecino:

-¿Por qué lloras, Hormiguita?, -contestó ella:

-Porque Ratón Pérez se cayó a la olla por comerse la cebolla... Por eso Hormiguita lo siente y lo llora.

Características:

Personajes: Hormiguita, el señor Toro, don Perro, Gato Bigotes, don Pato, Ratón Pérez y varios vecinos (animales elegidos por los niños, según al que quieran representar).

Conflicto: Hormiguita, quien luce hermosa, busca marido y varios animales la cortejan. El Ratón Pérez logra ser su esposo, pero sólo se dedica a glotonear y, por ello, sufre un accidente y muere.

Espacio: El portal, el balcón y la cocina de Hormiguita. Hay que ingeniárselas en la escenografía, pues la olla debe dar la sensación de ser más grande que Ratón Pérez.

Tiempo: El cuento lleva una continuidad lineal. No hay época definida, lo cual nos da la libertad de esmerarnos en el ajuar de Hormiguita y en la galantería de los pretendientes.

* EL TRAJE DEL ARMADILLO (Santiago Textitlán, Oaxaca)

Hace muchísimos años, el armadillo tenía una piel tan delgadita que apenas lo protegía del frío de la noche. Al primer manto de sereno que le caía en la espalda, se sentía entumecido. Para él era un sufrimiento no tener un buen traje encima, y se puso a pensar en cómo elaborar uno que le sirviera en todo el tiempo, porque, como dice el refrán, "el golpe enseña al jinete".

Entonces el industrioso animal se puso a tejer su traje con mucho esmero para que le saliera muy fino. Llevaba quince días tejiéndolo, cuando recibió la invitación de su compadre el tlacuache para que fuera a la boda de su ahijada.

Como el traje estaba todavía muy atrasado, empezó a hacerle puntadas grandes para así acabar más pronto. Ya casi para llegar a la colita, volvió a tejer fino.

Se había tardado tanto en tejerlo, que su traje acabó todo sucio y pensó:

-¿Cómo puedo presentarme a la boda con este traje tan sucio? Pero ya no me da tiempo de lavarlo. No tendré más remedio que ponérmelo así.

Se vistió y se fue a la boda. A medio camino empezó a llover a cántaros. El aguacero lavó el traje, el sol lo secó y el armadillo llegó muy alegre a la boda en lo mero bueno, cuando estaban tocando los músicos. Se puso a bailar a medio patio, mostrando a todos su lindo traje, hecho con tanto trabajo.

Ya cuando andaba borrachito, se encogió en su casco, se hizo bolita y se echo a rodar la cuesta para llegar más pronto a su casa.

Características:

Personajes: El esmerado armadillo, el tlacuache, la ahijada y los invitados.

Conflicto: El armadillo, con gran esfuerzo, teje un traje para una boda en donde alegremente lo luce.

Espacio: Casa del armadillo, la cuesta del camino y el lugar de la fiesta.

Tiempo: Lineal, aunque el tiempo real en el que trabaja el armadillo es muy dilatado.

* EL COYOTE Y EL TLACUACHE

Había una cueva y el tlacuache tenía las patas apoyadas sobre la pared. Llegó el coyote:

-¿Qué haces tlacuache?

-Nada, estoy atrancando el campo del cielo que va a hundirse y si se cae, nos tapa. Ves, amenazan hundirse todas las cosas que hay en el mundo. Ayúdame para que no nos tape.

El coyote se tendió, teniendo las piernas hacia arriba.

-Haz fuerza, voy a traer un puntal. Haz fuerza y aprieta, voy a traer un puntal.

Entones el tlacuache se puso de pie y se fue. No regresó.

El coyote se desesperaba.

-¿Cuándo volverá ése que fue a buscar un puntal?

Después de esperar mucho tiempo, se dio valor y saltó con violencia a un lado, escapando luego a todo correr. Cuando volvió la cara, vió que no había sucedido nada.

Características:

Personajes: El tlacuache bromista y el coyote ingenuo.

Conflicto: El coyote recibe una broma de parte del tlacuache, quien lo engaña haciéndole creer que si no detiene la pared de una cueva se va hundir el mundo.

Espacio: Exterior de la cueva, que puede ser representada corporalmente por niños.

Tiempo: Lineal. No hay época.

7.3 LEYENDA

* EL CONEJO QUE QUERÍA VISITAR LA LUNA (Fincas Viejas, municipio de Tecpan de Galeana, Guerrero)

Había una vez un conejo enamorado de la luna. Cada vez que la luna aparecía, él la esperaba frente a su cueva y le decía:

-Amiga luna, ¿por qué no bajas para llevarme contigo allá arriba?

-No puedo -contestaba la luna. -Aunque tus intenciones son buenas.

El conejo se lo pedía tanto que un día la luna bajó donde el conejo iba todos los días a tomar agua. Cuando el conejo llegó a la orilla la miró y le dijo.

-Amiga luna, ¿ahora sí me puedes llevar al cielo para estar contigo?

-¡Te llevaré! -contestó la luna. -Pero si en el cielo te da miedo te dejo caer.

-Está bien. Acepto.

Entonces el animal se subió a la luna. Es por eso que miramos al conejo que está con la luna en el cielo.

Características:

Personajes: El conejo enamorado y la luna bondadosa.

Conflicto: El conejo le pide a su amada luna que se lo lleve con ella al cielo. Ella, después de tanta súplica, acepta.

Espacio: La cueva, la orilla de un lago y el cielo. En este caso, la iluminación es un factor muy importante para lograr la magnificencia que representa la luna. Además, habría que resolver escénicamente la imagen del conejo en la luna.

Tiempo: Siendo una narración lineal, es completamente atemporal y, con ello, se enriquece toda la fantasía posible.

* LOS K'ATÉS (Yucatán)

Existen unos hombrecitos muy parecido a los aluxes, tanto que llegan a confundirse, aunque son menos conocidos: son los k'atés.

Dicen los viejos sabios que los k'atés son descendientes de la primera raza de habitantes del Mayab. Ellos construyeron los palacios y los monumentos impresionantes, que hoy sólo son ruinas en las tierras de los mayas.

Se cuenta que esos enormes edificios que salpican aquí y allá en la península de Yucatán, fueron hechos en un abrir y cerrar de ojos por los k'atés, que con sólo soplar ordenaban las piedras en forma de pirámide, cuadrángulo, observatorio o juego de pelota.

Características:

Personajes: Caracterizar varios hombrecitos (duendes) k'atés. Todos deben ponerse de acuerdo para diseñar el vestuario y el maquillaje, y cada niño debe construir la personalidad de su propio k'até.

Conflicto: En este caso, sólo tenemos la referencia de lo que aportaron los k'ates a la cultura maya. Ahora, debemos idear un conflicto, para crear el argumento.

Espacio: Delimita a la península de Yucatán, especialmente a las ruinas arqueológicas. ¿Acaso serían las casas de los k'atés?

Tiempo: Leyenda que desciende de los primeros tiempos de la civilización maya.

* LOS DUENDES DE LAS PALOMAS (Rumorosa, en Baja California Norte)

En el rancho las Palomas, vivían Isabel y Rosa, dos niñas que se pasaban el día jugando, mientras don Honorio, su papá, cortaba troncos de madera; dentro, la mamá, que se llamaba Chona, preparaba el chocolate para la merienda.

De repente, como a las seis de la tarde, una lluvia de piedras empezó a caer por todos lados, las niñas entraron corriendo en la casa mientras el señor se quedó en el patio, se cubrió la cabeza, buscó por todos lados al que les hacía la maldad y alcanzó a ver que, cerca de un árbol viejo, muchas manitas se movían rápidamente. Se acercó a éste y en ese momento una piedra le pegó en un ojo, por lo que se metió gritando.

-Mira nomás, ya te dieron, ¿quién será el malora? -preguntó doña Chona.

-No mujer, nadie que tú te imagines, yo sólo vi unas manos chiquillas, eran como de duende... -respondió el señor.

-¡Ave María Purísima! Y ahora, ¿qué vamos a hacer? -dijo la señora espantada.

-Nada mujer, no podemos hacer nada- contestó resignado don Honorio. -Contra los duendes no se puede.

Las niñas escucharon con atención la plática de sus papás, con curiosidad miraron hacia afuera, pero no lograron ver a ningún duende. En eso, las piedras dejaron de caer, toda la familia salió al patio que se encontraba totalmente cubierto de piedras y los vecinos se acercaron para comentar el suceso.

-¿A qué se deberá tanta piedra? -preguntó una señora.

-Son duendes vecina, son duendes, mi marido los vio, ¿verdad Honorio? -contestó Chona.

Mientras los mayores hablaban, las niñas se pusieron a recoger piedras, pero al llegar al viejo árbol, descubrieron un camino de huellas pequeñitas que se perdían en un hoyo al pie del tronco. Isabel y Rosa se asomaron pues querían ver qué había, al hacerlo, sintieron como si las jalaban hacia adentro y al mismo tiempo se oyeron tantas risas, que corrieron espantadas.

Desde entonces, todos los días a las seis de la tarde, los habitantes del rancho Las Palomas no salen de sus casas, pues dicen que es la hora en que los duendes hacen sus travesuras, como lanzar lluvia de piedras.

Características:

Personajes: Las niñas Isabel y Rosa, don Honorio es el padre y doña Chona la madre. Hay que caracterizar también a los vecinos y a los duendes, estos últimos ¿cómo serán?, ¿graciosos o tenebrosos?

Conflicto: Una familia es sorprendida por la caída de piedras afuera de su casa, lo cual es travesura de los duendes. Los vecinos también se enteran y todos deciden resguardarse en casa después de las seis de la tarde.

Espacio: Varias casitas en el rancho Las Palomas, y el camino al viejo árbol.

Tiempo: Parece ser un relato actual. La acción se desarrolla a partir de las seis de la tarde.

*LEYENDA DE LOS TEMBLORES (Leyenda tradicional, versión de Antonio Ramírez Granados)

Por estas tierras se cuenta que, hace mucho tiempo, hubo una serpiente de colores, brillante y larga.

Era de cascabel y para avanzar arrastraba su cuerpo como una víbora cualquiera. Pero tenía algo que la hacía distinta a las demás: una cola de manantial, una cola de agua transparente.

Sssh sssh... la serpiente avanzaba Sssh sssh... la serpiente parecía un arcoiris juguetón, cuando sonaba su cola de maraca. Sssh sssh...

Dicen los abuelos que donde quiera que pasaba dejaba algún bien, alguna alegría sobre la tierra.

Sssh sssh... ahí iba por los montes y llanos, mojando todo lo que hallaba a su paso. Sssh sssh... ahí iba por montes y llanos, dándole de beber a los plántíos, a los árboles y a las flores silvestres, Sssh sssh... ahí iba por el mundo, mojando todo, regando todo, dándole de beber a todo lo que encontraba a su paso.

Hubo un día en el que los hombres pelearon por primera vez. Y la serpiente desapareció. Entonces hubo sequía en la tierra.

Hubo otro día en el que los hombres dejaron de pelear. Y la serpiente volvió a aparecer. Se acabó la sequía, volvió a florecer todo. Del corazón de la tierra salieron frutos y del corazón de los hombres brotaron cantos.

Pero todavía hubo otro día en el que los hombres armaron una discusión grande, que terminó en pelea. Esa pelea duró años y años. Fue entonces cuando la serpiente desapareció para siempre.

Cuenta la leyenda que no desapareció, sino que se fue a vivir al fondo de la tierra y que ahí sigue. Pero, de vez en cuando, sale y se asoma. Al mover su cuerpo sacude la tierra, abre grietas y asoma la cabeza. Como ve que los hombres siguen su pelea, sssh... ella se va. Sssh sssh... ella regresa al fondo de la tierra. Sssh sssh... ella hace temblar... ella desaparece.

Características:

Personajes: La serpiente, bien puede ser formada por varios niños en fila tomados de la cintura, cubriendo esta fila por una tela grande de colores brillantes; recordemos que la cola tiene que sonar como cascabel. Los demás serán las mujeres y los hombres antiguos.

Conflicto: Una hermosa serpiente riega toda la vegetación con su cola de manantial. Cuando los hombres comienzan a pelear ella desaparece causando sequías y, de vez en cuando, se asoma, por lo que se producen los temblores en la tierra.

Espacio: Montes, llanos y poblados mexicanos. Habría que dar la sensación de la grandeza y la belleza de la naturaleza.

Tiempo: Es una leyenda, que según lo imaginario, sucedió en los tiempos de nuestros antepasados. Sería interesante adaptarla a los hechos históricos anteriores a la conquista, cuando había lucha de poder entre nuestras antiguas culturas.

7.4 ANÉCDOTA

* TIEMPO DURO (Fincas Viejas, municipio de Tecpan de Galeana, Guerrero)

Estos eran un viejito y una viejita muy pobres, diatiro pobres. No tenían dinero ni para comprar comida. Un día el viejito se fue a buscar trabajo y cuando regresó traía bastante dinero. Entonces le dijo a la viejita:

-Este dinero lo queremos pa'l tiempo duro. Y lo guardaron en el fondo de un petaquilla.

En eso estaba oyéndolos un chamaco ratero muy listo, y en cuanto el viejecito salió de la casa, el muchacho entró y le dijo a la viejecita:

-Yo soy Tiempo Duro, y vengo por el dinero.

Cuando el esposo regresó, ya muy tranquilo pensando en su dinerito, le salen con que:

-Fijate, viejo, que vino el Tiempo Duro ése, y se llevó todo el dinero, pos dijo que era de él.

Características:

Personajes: El viejito, la viejita ingenua y el chamaco ratero.

Conflicto: Un muchacho ratero se aprovecha hábilmente de la ocasión para robarles el dinero a unos viejecitos, ya que engaña de manera muy fácil a la vieja.

Espacio: Una casita muy humilde con ventana y puerta. El exterior.

Tiempo: Bien es un problema de nuestra época actual.

* EL HOMBRE QUE NO QUERÍA TRABAJAR (Mier y Noriega, Nuevo León)

Había una vez, en un rancho, un hombre llamado Chanito. Era un hombre flojo, flojísimo, y no quería trabajar. Los señores lo mantenían de gorra porque no hacía absolutamente nada. Un día de tantos, de plano se fastidiaron de mantenerlo y le dijeron:

-Chanito, ya no podemos seguir dándote tortilla. ¡Ponte a trabajar!

-No, trabajar no -contestó Chanito. -Mejor entiérrenme vivo.

Le tomaron la palabra. Lo metieron en un cajón y se lo llevaron pa'l panteón. En el camino se encontraron a un señor que venía de la labor y traía un burro con dos colotes de mazorcas.

-¿Pa'ónde van? -les preguntó.

-Pos vamos pa'l pantión, a enterrar a Chanito.

-¿Qué, ya se murió? -dijo el hombre sorprendido.

-No, hombre. Lo vamos a enterrar vivo porque no quiere trabajar y es muy flojo.

-¡Chanito! -gritó el hombre que venía de la labor.

-¡Qué, hombre! ¡Aquí voy! -contestó Chanito.

-Pero, Chanito, ¿cómo te van a enterrar vivo? Mira, hombre, aquí llevó un maíz. Tú dirás, te lo regalo pa que te alivianes unos cuantos días y puedas comer, pero que no te entierren vivo.

-¿Y 'ta desgranao? -preguntó Chanito.

-¡No! Pos 'ta en la mazorca.

-¡Ah, no! Entonces que siga mi entierro.

Características:

Personajes: El flojo Chanito, el hombre trabajador, el burro y habitantes del pueblo.

Conflicto: Chanito no quiere trabajar y prefiere que los del pueblo lo entierren vivo.

Espacio: Un rancho en Nuevo León, con sus casas y con el camino al cementerio. Los niños hablarán como nortños.

Tiempo: Un relato muy actual.

* EL NIÑO EDUCADO Y EL SEÑOR MALCRIADO (Yucatán)

Un día salieron un niño y su madre a comprar provisiones al pueblo de Samahil. Al llegar al mercado, madre e hijo se separaron y cada uno fue a hacer lo suyo.

Ya tarde, casi todos los vendedores de telas, ollas, frutas y gallinas se retiraban después del trabajo, el pequeño fue al lugar donde había quedado de ver a su madre.

En el trayecto el muchachito vio cómo a un señor se le cayó una bolsita de dinero mientras se subía a su carreta. Como el niño era muy honrado, corrió a recoger la bolsa y fue tras la carreta para devolverla. Mientras perseguía al vehículo, daba gritos para que el hombre aquel se detuviera.

-¡Señor, señor su bolsa! ¡Se le olvida su bolsa, se le ha caído!

El hombre, que era mal educado, al escuchar los gritos entre el ruido que producía la carreta, pensó que el niño le insultaba, y le respondió:

-¡A tu madre se le ha caído! -y siguió su camino.

El niño cansado de correr, al escuchar la respuesta del hombre fue a encontrarse con su mamá y le entregó la bolsa con el dinero. Regresaron muy contentos a su casa.

Características:

Personajes: La madre, el honrado hijo, el señor malcriado y los vendedores de mercancía. Entre todos deben elaborar plásticamente las distintas mercancías.

Conflicto: Un niño va con su madre al mercado, se separan y la madre es asaltada. Al malcriado se le cae la bolsa, la cual es recuperada inocentemente por el niño.

Espacio: El mercado del pueblo de Samahil, en Yucatán.

Tiempo: Habría que averiguar si todavía se usan en ese pueblo las carretas; sin embargo, siempre será muy actual el tema de los asaltos.

* UAYKOT (Yucatán)

-Yo ví una vez un Uaykot.

Doña Luci nos contó que cuando Karlita era chiquita le tenía miedo a la oscuridad.

-Sentía que alguien me seguía y cuando viraba a ver quién estaba atrás de mí, nada. Y en una se esas que viro rápido y que lo veo desaparecer en la pared: era un pájaro de color negro y rojo. Desde eso ya no me da miedo lo oscuro.

¡Hombre!, quien lo llega a ver y lo descubre deja de tener miedo a la oscuridad.

Características:

Personajes: Doña Luci, y los niños que están escuchando su anécdota.

Conflicto: Doña Luci explica cómo es que le dejó de dar miedo la oscuridad, al haber visto un pájaro que se llama Uaykot.

Espacio: No se especifica el espacio, bien podría ser el interior de la casa de doña Luci, un patio, la plaza, la escuela, el campo...

Tiempo: Están dos tiempos que podríamos llamarlos como: el real, que es el momento en que doña Luci cuenta su anécdota a un grupo de niños; y el de referencia, que es el tiempo pasado en el que le sucedió lo que está contando.

* EL RESPLANDOR (Tierra de los Susurros, estado de Veracruz)

Una noche pescábamos a media laguna, muy cerca de Alvarado; serían como las siete de la noche cuando vimos pasar una luz grandísima, larga como un rayo, pero no en el cielo sino sobre la tierra, era como una flecha de fuego sobre las palmeras.

A los pocos días volvió a salir, parecía como si se levantara de la orilla de la laguna y se fuera hacia el cielo. Era una luz juguetona, se hacía pequeñita y luego crecía hasta dejarlo a uno ciego de tanto brillo.

En la barca estábamos mi primo Israel y yo:

-¡Vámonos, si no, nos va a perder! -me dijo mi primo, pero yo me la quedé mirando y, ¡ay! esa luz lo fascina a uno, le dan ganas de seguirla.

-¡Te hablo, hombre! -me testereó Israel para que volviera en mí. Lo bueno es que él no la miraba, si no, los dos hubiéramos perdido el sentido, fascinados por la luz.

Características:

Personajes: El muchacho que relata y su primo Israel.

Conflicto: Dos muchachos están pescando en la laguna, cuando surge una luz fascinante. Otro día, se repite la experiencia y si no fuera por que uno de ellos no la miró, se hubieran perdido.

Espacio: En medio de una laguna, cerca de Alvarado. Palmeras y el cielo. Hay que diseñar una buena iluminación para que el público también reciba con fascinación al rayo de luz. Si no hay equipo, varios niños de amarillo pueden formar dicha luz.

Tiempo: Son días diferentes: a las siete de la noche, el primer día; y el otro, que se señala que a los pocos días después, no se especifica, pero suponemos que es igualmente en la noche.

* LA LLORONA (Sur de Jalisco)

Antes, cuando la gente creía en espantos, había una muchacha en el pueblo, hermana del que tiene la tienda en la esquina de la plaza, a la que se le ocurrió una maldad.

Una noche, por ahí de las doce, salió a la calle arrastrando una cadena. Como tenía un pecho bueno para gritar, echaba cada alarido que todos creyeron que era La Llorona. Pero era puro cuento... una travesura.

La gente se asustó tanto, que durante un mes nadie quería salir de noche, no fuera a ser que se encontraran con La Llorona.

Características:

Personajes: La muchacha que imita a La Llorona, y la gente del pueblo. Hay que trabajar su expresión verbal para lograr buenos alaridos.

Conflicto: Una bromista muchacha, decide una noche espantar a la gente del pueblo haciéndose pasar por La Llorona, ocasionando que nadie quisiera salir a la media noche durante mucho tiempo.

Espacio: Un pueblo de Jalisco.

Tiempo: Sucede a la media noche.

7.5 MENTIRAS

* DOS MENTIRAS SONORENSES

1. En el municipio de Altar todo es desierto, siempre hay sol y el paisaje está lleno de choyas y sahuaros. Las lluvias son escasas y el calor ¡ufff!, brincas o te desmayas de lo sofocante que es; cuando llueve, el agua cae tan fuerte que se forman charcos enormes y la gente está en las puertas de sus casas con sus cañas de pescar, porque apenas para de llover, corren a los charcos, de los cuales sacan unos peces enormes, que las señoras preparan en grandes charolas que tienen especialmente para la ocasión.

Características: Lo más interesante a trabajar son los efectos ambientales, que debemos resolver con los recursos que se encuentren a nuestro alcance; procurando mantener ese aspecto fantástico de los charcos enormes de la lluvia, en los cuales la gente pesca desde la puerta de sus casas. Hay que argumentar escenas y caracterizar personajes, bien podrían ser los mismos niños esos peces enormes.

2. ¡Uy! así como hace calor durante el día, por la noche el frío es terrible, tienes que echarte muchas cobijas para dormir a gusto. Pero bueno, a todo hay que buscarle sus cosas buenas, así que la gente de la comunidad llena muchas bolsas con agua durante el día y cuando cae la noche las deja afuera de sus casas. Ya en la mañana recoge las bolsas con el agua hecha hielo, mismo que les sirve para refrescarse todo el día.

Características: Otra escenificación que requiere resoluciones de ambientación. Tenemos dos tiempo: el día caluroso y la noche terriblemente fría. Lo demás, lo del agua hecha hielo, es cuestión de utilería sencilla. También, sería recomendable crear escenas y definir personajes.

* LA GALLINA DE LAS MENTIRAS (Altos de Jalisco)

Que si me compra una gallina, que ayer tarde se me salió del huacal y agarró el camino real. Corriendo me fui tras ella, ya no la pude alcanzar. Corrió pa' entre los magueyes y en un bosque de magueyes se peleó con unos bueyes, a toditos los picoteó.

Hoy me la reclama el dueño, yo la busco con empeño por todito alrededor, no es de ponderación. Pone doscientos huevos cada ocho días, aparte de nidales que pone entre los nopales.

Se fue para Los Robles, se comió ocho puercos gordos, la purita manteca. Ahora todos los de Lagos lo anduvieron platicando: "que la vieron ir pasando con un coyote en el pico, que de la panza lo llevaba, que nomás abría el hocico".

Características: Obviamente los personajes son: el cuidador (narrador), la gallina, el dueño, los bueyes, los ocho puercos gordos, el coyote y los habitantes de Lagos; pero, que tal si los magueyes y los nopales también son seres animados por los niños. Tenemos varios escenarios que pueden ser solamente sugeridos con sencillos elementos, para no complicar la escenificación.

* CANCIÓN DE LOS ANIMALES (Sinaloa)

Estos son los animales,
yo los vi tejer huacales
bien retejidos de hilacha,
dos palomitas tencuachas
pelándome tantos dientes,
se los vi tan relucientes
que parecían de marfil
les conté más de tres mil,
aparte de los colmillos.

Vi tres pericos amarillos
apedreando dos coyotes,
también vi cocer camotes
a una triste cucaracha.

También vi coger el hacha
a un güico sin distinción,
también vi a una abeja
por las calles corriendo.

Vi un chapulín arando
unciendo dos jabalines,
vi un sapo con botines
para montar a caballo.

También vi pelear un gallo
con un torito barcino,
también vi tomar vino
a un grillito en la taberna.

Vi una linda mancuerna
con un changuito y un faisán,
también vi un alacrán
disparando una escopeta.

También vi una borrega prieta
en su silla bien sentada,
vi una urraca peinada
con su pelo bien partido.

Vi un cangrejo dormido
estirado largo a largo,
vi un aura con faldillas
que al andar se desespera,
vi una liebre matrera
corriendo ladera arriba.

Características: Tenemos muchísimos personajes de animales para trabajar. En este caso, es más atractiva la caracterización de cada animal con el vestuario, maquillaje o máscara, expresión corporal y verbal. Para resaltar esto, con un espacio escénico vacío será suficiente, ya que con la actuación podemos construir una escenificación muy completa.

7.6 TRABALENGÜAS

* La parra y la perra

Guerra tenía una parra, Parra tenía una perra.
La perra de Parra mordió a la parra de Guerra.
Guerra le pegó con la porra a la perra de Parra.
Diga usted, señor Guerra,
¿por qué pegó con la porra a la perra?
Porque si la perra de Parra
no hubiera mordido a la parra de Guerra,
Guerra no hubiera pegado con la porra a la perra.

Características:

Personajes: Guerra, Parra y la perra. Un niño puede animar a la parra.

Conflicto: La perra de Parra muerde a la parra de Guerra, y éste le da un porrazo con la parra a la perra.

Espacio y tiempo: Tenemos la libertad de adaptar cualquier lugar y tiempo.

* TENGO UN TÍO

Tengo un tío en Berlín y en Berlaó, en Jarapito y en Jarapitaó,
y ese tío que tengo en Berlín y en Berlaó, en Jarapito y en Jarapitaó,
me ha dicho que no me envilde ni me envolde
ni me enjarapite ni me enjarapitolde.

Características:

Personajes: El sobrino y el tío consejero.

Conflicto: El tío le da consejos a su sobrino. Hay que entender el sentido de las palabras para construir un argumento con escenas.

Espacio y tiempo: El tío está en varios lugares. Hay libertad de tiempos.

* DON PEDRO PÍO PITA PIZARRO

Don Pedro Pío Pita Pizarro, procurador de pintas pobres,
parientes y periodistas por la provincia de Pontevedra,
pinta paisajes por poco precio,
con pinceles de pelo de punta de pinta de perro pachón o perdiguera.

Características:

Personajes: El baratero pintor don Pedro Pío Pita Pizarro.

Conflicto: Un pintor pinta paisajes y los vende baratos, a gente de Pontevedra.

Espacio: Provincia de Pontevedra y sus paisajes.

Tiempo: Tenemos libertad de adaptación a cualquier época.

* TÚ PUEDES PEPE

Puedes, Pepe, pedir perfectamente por pura precisión pelo prestado, pudiendo presumido por peinado ponerte perifollos propiamente. Para pedir pardiez precisamente perécesme, Pepín, predestinado. Pero para pagar, pobre helado precisa perdonar pacientemente.

Características:

Personajes: Pepe, de quien nos preguntamos: ¿es calvo?, o ¿solo necesita dinero prestado?

Conflicto: Necesitamos comprender bien cada palabra y cada frase, para organizar nuestra propia interpretación y establecer un conflicto.

Espacio y tiempo: Libres, porque no se especifican.

* LA VACA Y SUS HIJITOS

Una vaca peda, meda, chupeteada, sorda y ciega:
si la vaca no fuera peda, meda, chupeteada, sorda y ciega,
no tuviera hijitos pedos, medos, chupeteados, sordos y ciegos.

Características:

Personajes: Una vaca rara y sus hijos iguales a ella. Debemos esmerarnos en su caracterización.

Conflicto: Una vaca defectuosa tiene hijos iguales a ella. Hay que crear escenas.

Espacio y tiempo: No se señalan, así que tenemos libertad de adaptación.

* LOS MOROS

Había una vez un mero moro
enamorado de una mera mora,
pero la mera mora
le dijo al mero moro:
-Yo de ti no me enamoro
por ser tan maromero.

Características:

Personajes: Un moro enamorado y una mora indiferente.

Conflicto: El moro le declara su amor a la mora, quien lo rechaza.

Espacio y tiempo: Tenemos la libertad de adaptar cualquier lugar y tiempo.

* MÁS... PARA TRABAR...

Paco, Peco, chico vico
insultaba como un loco
a su tío Federico,
y éste dijo -Poco a poco,
Paco Peco, poco pico.

Desavecindado vengo
de la villa de Alcorón,
y en la faltriquera traigo
la desavecindación.

Chango chino chiflado,
que chiflas a tu china changa,
ya no chifles a tu china changa,
chango chino chiflado.

Doña Pura que era impura
es ahora purita pureza,
está puramente purificada
y ya poco le importa la impureza.

La institutriz Miss Trestós
salió dando tres trapiés
del tranvía treinta y dos,
por subir al treinta y tres.

Por la calle de carretas
pasaba un perrito;
pasó una carreta, le pilló el rabito.
Pobre perrito,
cómo lloraba por su rabito.

Manuel Micho por capricho
mecha la carne de macho
y ayer decía un muchacho:
mucho macho mecha Micho.

De Guadalajara vengo,
jaras traigo, jaras vendo,
a medio doy cada jara.
Qué jaras tan caras vendo.

El perro de san Roque
no tiene rabo,
porque Ramón Ramirez
se lo ha robado.

El cura de Alcañiz,
a las narices llama nariz,
y el cura de Alcañices,
a la nariz llama narices.

Características: Además, de que nos sirven para practicar la articulación verbal, con ellos podemos escenificar dramatizaciones. En las primeras selecciones de trabalengüas estudiamos sus características, uno por uno. Ahora, con cada trabalengüa de esta página, podemos definir los elementos (personajes, conflicto, espacio y tiempo) con los que hemos venido trabajando. Los seleccionamos por que hablan de personas o animales que realizan algo, o que les sucede algo.

Sería interesante que los niños comenzarán por hacer un dibujo o una escultura en plastilina sobre lo que entienden de cada trabalengüa, para que a base de imagenes definan los elementos dramáticos mencionados.

7.7 VERSOS Y COPLAS

A continuación, presentamos la selección de versos y coplas de diversos rincones de la República Mexicana. Hasta el final de ellas se encontrarán las características generales dentro del teatro infantil; resultaría complicado definir características una por una, por que son muchas y, básicamente, ya comprendimos el proceso con las anteriores selecciones de juegos líricos y narraciones.

* COPLAS DE ANIMALES

Se hacen chiquitos,
se hacen grandotes;
hacen la rueda
los guajolotes.

Cuando las palomitas
bajan al agua,
todas juntan sus piquitos
y tienden el ala.

Volaron las amarillas
calandrias de los nopales;
Ahora cantarán alegres
los pájaros cardenales.

Si buscaras al tejón,
búscalos por los arroyos:
no lo busques en las casas,
que no es gallina con pollos.

Andaba la chacala
por las orillas del monte,
andaba de enamorada
con el pájaro zinzontle.

Estaba la guacamaya
parada en un carrizuelo,
sacudiéndose las alas
para levantar el vuelo.

* COPLAS DE TRABAJOS

Capulínero, señora,
que cada año vengo aquí;
vengo de tierras lejanas,
desde San Luis Potosí.

Vengo del Alto, señores,
de la tierra michoacana,
les vengo entonando sonos
al compás de mi jarana.

Solito vengo, señora,
con mi carga de pitayas;
traigo de todos colores,
cómprame antes de que me vaya.

* DE TODO UN POCO (Incluidas las de amor)

Qué bonitos ojos tienes,
redonditos como el sol,
se parecen a los ceros
que me puso el profesor.

Meciéndome en un columpio
se me soltó la reata,
tan a gusto que caí
en los brazos de mi chata.

Del cielo cayó un perico
con una flor en el pico:
y sólo sé que te quiero
y a nadie se lo platico.

Bajo la cama del tío Simón
hay un perrito
que toca el tambor;
dale que dale, con el bastón,
hasta que salga
la procesión.

Las muchachas de hoy en día
son como el café molido,
no saben guisar un huevo
y quieren tener marido.

Soy cojo de un pie y
manco de una mano,
tengo un ojo tuerto
y el otro apagado.

Carita de requesón,
narices de mantequilla,
ahí te mando mi corazón
envuelto en una tortilla.

Al pasar por tu casa
me diste con un limón,
el sumo me dio en la cara
y el golpe en el corazón.

En las ramas de un café
estaba sentado un pato.
Si porque me encuentro flaco
ya no me conoce usted,
yo soy aquel mismo gato,
nomás que me revolqué.

Las muchachas de hoy en día
son como el pan y el queso,
pintaditas de la cara
y chorreadas del pezcuezo.

Al subir una montaña
me encontré con una araña;
la agarré de la pestaña
y se me escapó.

El que duerme en casa ajena
muy temprano se levanta,
agarrando su sombrero
y viendo por dónde arranca.

Características: Versos y coplas nos ayudarán, dentro de la dramatización infantil, a desarrollar varios aspectos como:

- La correcta articulación al pronunciar las palabras.
- La buena entonación al expresar las versos, comprendidos de antemano.
- La práctica de la memorización.
- La expresión corporal, aunada a la expresión verbal, al interpretarlos dramáticamente a modo de ejercicios.
- La creación de una puesta en escena; ya sea sirviéndonos de los versos como están escritos, o de la creación de argumentos y diálogos para su representación.

7.8 REFRANES

Al igual, que en el subcapítulo 7.7, primero presentaré la selección de los refranes más apropiados:

* UNOS DE ANIMALES (Sur de Jalisco)

Más vale pájaro en mano
que un ciento volando.

Camarón que se duerme
se lo lleva la corriente.

Al ojo del amo
engorda el caballo.

El que con lobos anda
a aullar se enseña.

A caballo dado
no se le ve el colmillo.

Tanto peca el que mata la vaca
como el que le detiene la pata.

Al mejor cazador
se le va la liebre.

La zorra nunca se ve la cola
y, cuando se la ve, se echa a correr.

* OTROS TANTOS, DE TANTOS LADOS

El que come y no convida
tiene un sapo en la barriga

El burrito de San Vicente
siempre se nombra por enfrente.

El que quita lo que presta
le llega el diablo cuando se acuesta.

El que siembra su maíz
que se coma su pinole.

La subida más alta,
es la caída más lastimosa.

De músico, poeta y loco,
todos tenemos un poco.

A casa vieja
nunca le faltan goteras.

A la mejor cocinera
se le va el tomate entero.

El que mucho se despide
pocas ganas tiene de irse.

Te conozco mosco
aunque te vistas colorado.

Aunque la mona se vista de seda,
mona se queda.

Se pone el huarache
antes de espinarsse.

Del árbol caído,
todos hacen leña.

El sordo no oye,
pero compone.

Qué más quiere el sapo,
qué lo echen al agua.

Uno corre tras la liebre
y otro sin correr la alcanza.

Al que nace pa'tamal,
del cielo le caen hojas.

El que es buen gallo
en cualquier gallinero canta.

Eres como los frijoles,
que al primer hervor se arrugan.

Lo que corre y vuela
a la cazuela.

A cada capillita,
le llega su fiestecita.

Vale más una vez colorada
que cien descoloridas.

Dios manda el frío
según la cobija.

En el modo de partir el pan,
se conoce a quien tiene hambre.

Al nopal lo van a ver
sólo cuando tiene tunas.

Ropa limpia no necesita jabón.

¡El burro hablando de orejas!

La zorra adormecida
no coge gallina.

Perro que no anda
no topa hueso.

No todos los que chiflan
son arrieros.

Un solo golpe
no derriba el roble.

Con la vara que mides,
serás medido.

Tras la tempestad,
viene la calma.

El que temprano se moja,
tiene tiempo se secarse.

Entre casados y parientes,
no hay que meter los dientes.

El valiente dura
mientras el cobarde quiere.

En lo poco se ve lo mucho.

Cada loco con su tema.

Características: Los refranes nos ayudarán, dentro de la dramatización infantil, a desarrollar varios aspectos como:

- La imitación en el juego de las adivinanzas (que, como ya vimos, se realizan imitando corporalmente las acciones).
- La correcta articulación al pronunciar las palabras.
- La buena entonación al expresar las frases, comprendidas de antemano.
- La práctica de la memorización.
- La expresión corporal, aunada a la expresión verbal, al interpretarlos dramáticamente a modo de ejercicios.
- La creación de una puesta en escena; ya sea sirviéndonos de los refranes como están escritos, o de la creación de argumentos y diálogos para su representación.

7.9 ADIVINANZAS

La selección de adivinanzas, para establecer las características dramáticas, es la siguiente:

Tito, Tito, capotito,
sube al cielo y pega un grillo.
(el cohete)

Sin cabeza y con cabellos,
sin boca pero con dientes.
(el elote)

Primero me adomas mucho,
después me matas a palos.
(la piñata)

Lana sube,
lana baja.
(la navaja)

Cal, pero no de blanquear,
son, pero no de bailar.
(el calzón)

Se sube sin escalera
y espanta a la cocinera.
(la leche)

Botón sobre botón,
botón de fina grana,
a que no me lo adivinas
ni hoy ni mañana.
(la piña)

Blanca como la nieve,
negra como la ves,
habla y no tiene boca,
anda y no tiene pies.
(la carta)

Por la casa me paseo
de la sala a la cocina
meneando la cola,
como una gallina.
(la escoba)

Adivina, adivinanza,
¿Qué tiene el rey en la panza?
(el ombligo)

Tripas de palo,
calzón colorado.
(la ciruela)

¿Cuántas mujeres
cabe en un huevo?
(Clara y Emma)

Oro no es, plata no es,
quítale el ropón y verás lo qué es.
(el plátano)

Colorín, colorado,
chiquito, pero bravo.
(el chile)

Traca que traca
tras la petaca.
(el ratón)

Una culebrita
inquieta y pelada,
que llueva, o no llueva,
siempre está mojada.
(la lengua)

Fui a la tienda
y compré negritos,
llegué a mi casa
y se volvieron coloraditos.
(el carbón)

Tengo vestido muy blanco,
dos remos para nadar,
y parezco buquecito
que navega sobre el mar.
(el pato)

Sentadita en un embudo
muy peinadita, muy güera,
es toda risa por dentro,
faldas ceñidas por fuera.
(la mazorca)

Soy un señor encumbrado
ando mejor que el reloj,
me levantó muy temprano
y me acuesto a la oración.
(el sol)

¿Quién es aquél que anda
de mañana a cuatro pies,
a medio día en dos
y por la tarde en tres?
(el hombre)

Jito pasó por aquí,
Mate le dio la razón;
el que no me lo adivine
se le parte el corazón.
(el jitomate)

Un convento muy cerrado,
sin campanas y sin torres,
tiene monjitas adentro
haciendo dulces flores.
(la colmena)

Para bailar me pongo la capa.
Para bailar me la vuelvo a quitar,
porque no puedo bailar con la capa
y sin la capa no puedo bailar.
(el trompo)

Soy amiga de la luna,
soy enemiga del sol;
si viene la luz del día
alzo mi luz y me voy.
(la luciérnaga)

Agüita salada,
que hasta la reina,
si tiene penas,
lleva en los ojos.
(las lágrimas)

Vence al tigre, vence al león,
vence al toro embravecido,
vence a señores y reyes,
que caen a sus pies vencidos.
(el sueño)

Fui al monte,
encontré una niña,
le alce la nagüita
y le mordí la nalguita.
(la jicama)

Un niño blanco,
cabecita roja,
si lo rascan grita
y después se enoja.
(el cerillo)

Soy un gracioso techito
que camina junto a ti;
cuando no es tiempo de lluvias,
nadie se acuerda de mí.
(el paraguas)

Características: Las adivinanzas nos ayudarán, dentro de la dramatización infantil, a desarrollar varios aspectos como:

- La imitación en el juego de las adivinanzas (que, como ya vimos, se realizan imitando corporalmente las acciones, objetos y personajes).
- La correcta articulación al pronunciar las palabras.
- La buena entonación al expresar las frases, comprendidas de antemano.
- La práctica de la memorización.
- La expresión corporal, aunada a la expresión verbal, al interpretarlos dramáticamente a modo de ejercicios.
- La creación de una puesta en escena; ya sea sirviéndonos de las adivinanzas como están escritas, o de la creación de argumentos y diálogos para su representación.

7.10 CONCLUSIONES: PROPUESTA METODOLÓGICA PARA UN MODELO DE JUEGO DRAMÁTICO INFANTIL

Entendamos por comunidad al grupo de personas que comparten intereses comunes. El juego que es comunitario, requiere de dos o más personas para poder activarlo; el teatro es, simplemente, comunitario también, ya que necesita de la participación de varios miembros para poder escenificarse, porque aunque solamente esté un actor en el escenario, mínimo debe estar presente un espectador.

Ahora bien, esta colectividad debe basarse en la expresión y en la comunicación social para poder establecer lazos que, por medio de la cooperación y la tolerancia, culminen en la satisfacción de los participantes. Es por ello que este modelo de Teatro Infantil es de carácter comunitario y, al emplear a la tradición oral como fuente de creación, aprenderemos a valorar nuestra cultura mexicana.

Como ya mencionamos, la tradición oral integra a la lírica y a la narrativa. La lírica tradicional mexicana incluye juegos rítmicos como actividad simbólica, en donde la mímica acompaña a la palabra y la gestualidad al movimiento, asociando ideas con coreografías y organizaciones espaciales, por parte de los jugadores. Con respecto a la narrativa, a la versificación, e incluso a la lírica, la comprensión del texto sirve para formar un contexto dramático y, así, desencadenar acciones y reacciones, integrando los elementos dramáticos (personajes, conflicto, tiempo, espacio y argumento) a la representación para desarrollar el sentido y/o la historia; incluyendo, además, a los apoyos materiales de producción escénica (escenografía, utilería, vestuario...).

Así pues, llegamos a establecer los aspectos de dramatización infantil dentro de nuestras tres áreas del desarrollo infantil:

- a) Cognoscitiva: Observación, atención, concentración, asociación, organización, comprensión, originalidad y clarificación de soluciones.
- b) Psicomotriz: Capacidad de movimientos, coordinación motora, ritmo corporal, percepción de sensaciones y conciencia del tiempo y del espacio.
- c) Socioafectiva: Juego colectivo, comunicación, integración, cooperación, capacidad de elegir y decidir, y oportunidad de comprender la conducta humana (vivencias, sentimientos y emociones).

La originalidad, al momento de la recreación escénica, debe rebasar los límites para incentivar ideas novedosas que expresen las actuales inquietudes de los niños, ideas que nosotros debemos escuchar y atender.

BIBLIOGRAFÍA

CAPÍTULO 1:

Bonfil Batalla, Guillermo. "Lo propio y lo ajeno: una aproximación al problema del control cultural", en *Curso básico para la formación de facilitadores culturales de SECOI*. México: Secretaría de Desarrollo Social, 1999, págs. 15-20.

Colombres, Adolfo. *Sobre la cultura y el arte popular*. Buenos Aires: Ed - Sol. 1987, 196 p.

Chacha Antele, Armando. "El núcleo de animación cultural comunitario", en *Curso básico para la formación de facilitadores culturales de SECOI*. México: Secretaría de Desarrollo Social, 1999, págs. 65-69.

Durán, Leonel. "La cultura hoy y la animación cultural", ponencia en *Primer diplomado de gestión cultural comunitaria en la Ciudad de México*. México: Secretaría de Desarrollo Social, 1999, págs. 1-5.

Kahn, J. S. *El concepto de cultura (Textos fundamentales)*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1975, 248 p.

Kottak, Conrad Phillip. *Antropología cultural (Espejo para la humanidad)*. Madrid: Mac Graw - Hill, 1998, 293 p.

Mac Gregor, José Antonio. "Reflexiones en torno a la identidad", en *Curso básico para la formación de facilitadores culturales de SECOI*. México: Secretaría de Desarrollo Social, 1999, págs. 17-20.

Maria Sciacca, Giuseppe. *El niño y el folklore*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1957, 222 p.

Nanda, Serena. *Antropología cultural*. México: Grupo Editorial Iberoamericano, 1987, 363 p.

Pérez Taylor, Rafael. "La memoria colectiva y la recuperación de las prácticas tradicionales", en *Entre la tradición y la modernidad: Antropología de la memoria colectiva*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1996, págs. 19-39.

Poder Ejecutivo Federal - Programa de Cultura. "Culturas populares", en *Curso básico para la formación de facilitadores culturales de SECOI*. México: Secretaría de Desarrollo Social, 1999, págs. 5-10.

Reyes, Alfonso. "Marsyas o del tema popular", en *Obras completas*, tomo XIV. México: Fondo de Cultura Económica, 1962, 413 p.

Ribeiro, Darcy. *Las Américas y la civilización*, tomo I. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1980.

UNESCO. *Nuestra diversidad creativa (Informe de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo)*. Nueva York: UNESCO, 1997, 387 p.

Zea, Leopoldo. *Características de la cultura nacional*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1969, 89 p.

CAPÍTULOS 2, 3, 4 y 5:

Ander-Egg, Ezequiel. *Diccionario de pedagogía*. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata, 1999.

Antón, Eustaquia y Rocio Romera. *Actividades en educación infantil*. Madrid: Editorial Escuela Española, 1997, 159 p.

Brandreth, Gyles. *Nuevos juegos para fiestas*. México: Editorial Selector, 1998, 159 p.

Bronstein, Raquel. *Juguemos con la música (Manual del conductor)*. México: Editorial Trillas, 1999, 107 p.

- Cervera, Juan. *La dramatización en la escuela*. Madrid: Bruño, 1996, 205 p.
- Cañas Torregrosa, José. *Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona: Ediciones Octaedro, 1992, 306 p.
- Davidoff, Linda. *Introducción a la psicología*. México: Mac Graw - Hill, 1993, 689 p.
- Eines, Jorge y Alfredo Mantovani. *Didáctica de la dramatización*. Barcelona: Editorial Gedisa, 1997, 202 p.
- Enciclopedia técnica de la educación*, tomo V. Madrid: Editorial Santillana, 1990, 476 p.
- Especialización del profesorado en educación infantil*, Ma. Paz Lebrero Baena, directora. Módulo III. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 1999, 949 p.
- Foulquié, Paul. *Diccionario de pedagogía*. Barcelona: Oikos-tau, 1976.
- Gamboa de Vitelleschi, Susana. *Juegos para crecer (Manual de juegos de expresión y creación)*. Argentina: Editorial Bonum, 1997, 173 p.
- González de Díaz Araujo, Graciela. *Teatro, adolescencia y escuela (Fundamentos y práctica docente)*. Buenos Aires: Aique Editor, 1998.
- Heining, Ruth. *Creative Dramatics for the Classroom Teacher*. United States of America: Prentice - Hall, Inc., 1974, 285 p.
- Herans, Carlos y Enrique Patiño. *Teatro y Escuela*. Barcelona: Editorial Lara, 1983, 155 p.
- Hildebrand, Verna. *Fundamentos de educación infantil*. México: Editorial Limusa, 1992, 632 p.
- Jiménez Ortega, José e Isabel Jiménez de la Calle. *Psicomotricidad (Teoría y programación)*. Madrid: Editorial Escuela Española, 1997, 159 p.

- Laferrière, Georges. *La pedagogía puesta en escena*. España: ÑAQUE Editora, 1997, 173 p.
- Meis Arteaga, Juana. *Muñecos con vida (Guía para maestros)*. México: Universidad Autónoma del Estado de México, 1997, 140 p.
- Murray P., Guillermo. *Los títeres (Una guía práctica)*. México: Árbol Editorial, 1994, 244 p.
- Murray P., Guillermo. *Títeres al instante (Preescolar, primaria y secundaria)*. México: Árbol Editorial, 1994, 194 p.
- Renoult, Noëlle y Corine Vialaret. *Dramatización infantil (Expresarse a través del teatro)*. Madrid: Narcea Ediciones, 1994, 126 p.
- Secretaría de Desarrollo Social de la Ciudad de México y Servicios Comunitarios Integrados. *Taller: Promoción de los derechos de los niños y las niñas (Programa de formación de facilitadores culturales)*. México: Secretaría de Desarrollo Social, 1999, 98 p.
- Secretaría de Educación Pública. *Plan de actividades culturales de apoyo a la educación primaria: Módulo de teatro*. Selección de Juan Jiménez Izquierdo. México: Secretaría de Educación Pública, 1987, 206 p.
- Silberg, Jackie. *Juegos para la estimulación temprana*. México: Editorial Selector, 1999, 168 p.
- Sotres Pierres, Gabriel. *La actividad teatral escolar*. México: Editorial Enigma, 1964.
- Tejerina, Isabel. *Dramatización y teatro infantil (Dimensiones psicopedagógicas y expresivas)*. México: Siglo XXI Editores, 1996, 347 p.
- 365 juegos (*Para cualquier momento*). España: Libérica, 1996, 120 p.

CAPÍTULOS 6 y 7:

¿A qué jugamos?. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1999, 111 p.
(Serie: Literatura Infantil.)

Así cuentan y juegan en el sur de Jalisco. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1998, 95 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Así cuentan y juegan en la Huasteca. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1996, 126 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Así cuentan y juegan en la tierra del venado. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1998, 63 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Así cuentan y juegan en los altos de Jalisco. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1998, 111 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Circo, maroma y brinco. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1997, 87 p. (Serie: Guías de orientación y trabajo, no. 4.)

Cosecha de versos y refranes. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1997, 31 p. (Serie: Literatura infantil.)

Costal de versos y cuentos. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 2000, 127 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Cuántos cuentos cuentan... México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1993, 127 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Cuéntanos los que se cuenta. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1997, 102 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Palabras contra el olvido, (Tradiciones orales). México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1997, 24 p.

¡Qué me siga la tambora!. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1997, 63 p. (Serie: Literatura Infantil.)

La Rumorosa y los aparecidos. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1998, 31 p. (Serie: Literatura Infantil.)

¿Te lo cuento otra vez...?. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 2000, 47 p. (Serie: Guías de orientación y trabajo, no. 1.)

La tierra de los susurros. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1997, 63 p. (Serie: Literatura Infantil.)

Díaz G. Viana, Luis. *Juegos de niños (Canto e imágenes en los procesos de aprendizaje cultural)*. Vol. I. Madrid: Editorial Sendoa, 1997, 131 p. (Colección de Antropología y Literatura.)

Mendoza, Vicente T. *Lírica infantil de México.* México: Fondo de Cultura Económica, 1995, 188 p. (Serie: Letras Mexicanas.)

Un navío, vio cargado de... México: Secretaría de Educación Pública, 1987, 169 p. (Tiempo de niños.)

La Quisicosa (Adivinanzas tradicionales para niños). México: Editorial Cidcli, 1985, 95 p.

Sastrías, Martha. *El uso del folcklore para motivar a los niños a leer y escribir.* México: Editorial Pax, 1998, 234 p.

HEMEROGRAFÍA, CAPÍTULO 7:

Artes de México, Revista, año XX, no. 162. México: Nadrosa, 1973, 128 p.

Gerente general: Don José Losada Tomé.