

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO



LA DRAMATIZACIÓN:

PROPUESTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA EN UN MUSEO

PRESENTADO POR

YOLOXÓCHITL GARCÍA SANTAMARÍA

ASESORA:

DRA. REYNA BARRERA LÓPEZ



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

## *Agradecimientos*

*A mis papás:*

*Jaime y Consuelo, por ponerme en el punto donde se bifurcan todos los caminos y permitirme emprender el viaje, por impulsarme a elegir lo que me gusta y enseñarme a asumir las consecuencias de mis decisiones y la responsabilidad de mis actos.*

*A mis hermanos:*

*Inti e Itzel, por intentar despojarme de las preocupaciones y el estrés, por caminar conmigo.*

*A mis maestras:*

*Gloria Orquidia Albarrán Maciel por motivar la lectura y estimular mi escritura, por darme las bases que me permitieron construir mi mundo en letras.*

*Cristina Leticia Barragán Gutiérrez, por incluir nuevos conocimientos a mi formación profesional y desencadenar reflexiones inagotables. . . por la complejidad y el caos.*

*A mi asesora:*

*Dra. Reyna Barrera López, por el tiempo, la confianza, por creer en mi proyecto y estar dispuesta a seguir el reto hasta el final.*

*A Palacio Nacional:*

*Édgar Espejel Pérez, por creer y darme la oportunidad de aterrizar éste proyecto.*

*A los que estuvieron en el camino:*

*Carlos Mujica Suárez, Francisco Hernández y Jeymi Vargas, por sus enseñanzas,  
motivación y ayuda.*

*Agradezco infinitamente y de la manera más sincera a:*

*Xóchitl Lara Cisneros y Rosa Irene Pérez, por su humildad y apoyo.*

*A mis sinodales:*

*Por su tiempo, disposición, atención, confianza, motivación, por impulsarme a  
terminar este proyecto con sus enseñanzas y darme los últimos consejos que dieron  
forma final a mi trabajo... Gracias.*

*A la Universidad Nacional Autónoma de México por dar espacio y sabiduría a mi  
desarrollo escolar: Por mi raza hablará el espíritu.*

*A la vida, ese camino donde se conjugó la voluntad, fortaleza y amor...*

*ORGULLOSAMENTE UNAM*

*¡MÉXICO PUMAS UNIVERSIDAD!*

## *Dedicatorias*

*A Ibrahim por el juego que emprende y porque hoy más que nunca pude comprobar con sus juegos, que no existen límites para crear todo lo que uno imagina y quiere.*

*A todos los que fueron, son y serán niños.*

*A los que creen en la transformación de la realidad a partir de las manifestaciones artísticas y culturales...*

---

|   | PAG. |
|---|------|
| INTRODUCCIÓN.....   | 6    |
| APUNTE PRELIMINAR.....                                      | 10   |
| <b>CAPÍTULO 1. EL MUSEO</b>                                 |      |
| 1.1. Historia general de los museos.....                    | 15   |
| 1.2. Definición, clasificación y función de los museos..... | 20   |
| 1.3. Recinto Histórico Palacio Nacional.....                | 25   |
| 1.4. Actividades educativas, artísticas y culturales.....   | 35   |
| <b>CAPÍTULO 2. EL JUEGO</b>                                 |      |
| 2.1. Definición de juego.....                               | 42   |
| 2.2. Del juego infantil espontáneo a la dramatización.....  | 44   |
| 2.3. Sistema de teatro evolutivo por etapas.....            | 59   |
| <b>CAPÍTULO 3. PROPUESTA DIDÁCTICA</b>                      |      |
| 3.1. Justificación.....                                     | 65   |
| 3.2. Objetivos.....   | 72   |
| 3.3. Ejes Temáticos.....                                    | 73   |
| 3.4. Metodología.....                                       | 73   |
| 3.5. Material.....  | 75   |
| 3.6. Fases.....   | 75   |
| 3.7. Evaluación.....  | 75   |
| CONCLUSIONES.....   | 77   |
| BIBLIOGRAFÍA.....   | 80   |
| ANEXO.....  | 83   |

El presente trabajo describe una propuesta didáctica que vincula ciertos elementos del teatro con la visita a un museo y la experiencia del niño en éste. La propuesta corresponde a una tesina de carácter monográfico. Sigue la metodología de una investigación teórica ya que intenta verificar aspectos del teatro y su vinculación con otra área del conocimiento, analizando los elementos del lenguaje teatral en un entorno diferente al de la práctica teatral preponderante.

La propuesta surge como una inquietud después de haber realizado mi servicio social en el periodo de febrero al mes de agosto de 2007 en el programa *Promoción y Expresión Cultural* dentro de la Dirección General de Patrimonio Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial (DGPCOPAP) de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP).

En el programa de servicio social se me asignó el Recinto Histórico de Palacio Nacional para realizar diversas actividades. En la primera etapa estuve apoyando al Departamento de Investigación con la catalogación del archivo Francisco I. Madero; posteriormente colaboré en el Departamento de Servicios Educativos desempeñando actividades vinculadas con eventos culturales, artísticos y educativos. En ese periodo mi principal función fue brindar visitas guiadas.

Así mismo, éste proyecto surge en la clase de Didáctica del Teatro 2, como una aproximación para desarrollar una propuesta didáctica que incluyera elementos que había adquirido a lo largo de la carrera, relacionando tópicos del teatro con la planeación y elaboración de una propuesta educativa.

Juntando estas experiencias, surgen en mi varias preguntas: ¿Qué pasaría si se incluyera un taller de teatro al finalizar la visita guiada? Es evidente que un taller de teatro requiere más

tiempo y no se podría atender a todos los grupos, por lo que aquella idea no es viable, pero entonces ¿Cómo se puede lograr que la visita al museo se vuelva significativa a partir del teatro? ¿Qué del arte teatral se puede incluir como actividad complementaria de la visita guiada? Estas son algunas interrogantes que sirven como eje para desarrollar mi proyecto.

En un principio la propuesta pretendía integrar como actividad complementaria de la visita guiada un taller donde los niños hicieran dramatizaciones de acuerdo con las salas del museo, sin embargo, poco a poco fue adquiriendo la forma de una actividad más amplia, convirtiéndose en un proyecto para realizar un curso de verano con temática histórica a partir del mural *México a través de los siglos* de Diego Rivera en Palacio Nacional.

En el primer capítulo desarrollaré todo lo que tiene que ver con el museo en general ya que éste es el espacio en el que gira la propuesta y para entender el mecanismo que se puede seguir cuando no hay aparentemente una relación entre el teatro y el museo. Es importante tener claro la definición del museo para saber cuándo corresponde al espacio determinado para el desarrollo del proyecto, cuáles son sus funciones para poder vincularlas a la actividad teatral y sus posibles resultados, enfocándome al Recinto Histórico Palacio Nacional. Es necesario conocer su mecanismo, cómo trabaja, qué tipo de público atiende, en qué consiste una visita guiada y cualquier aspecto que pueda complementar y aclarar su relevancia.

Una vez entendido el mecanismo del museo pasaré al segundo capítulo para hacer un análisis del juego desde su origen espontáneo en el niño hasta convertirse en un método empleado para la educación, pues este será la herramienta que permitirá vincular aspectos teatrales con la actividad lúdica-educativa, abordando los diferentes tipos de juego y centrándome en lo que es una dramatización donde resaltaré los elementos teatrales. El objetivo de este capítulo es exponer las formas de acercamiento del niño al hecho teatral como juego, explicando la variedad de estos hasta desembocar en una dramatización. Jorge Eisnes, Alfredo Mantovani e Isabel Tejerina son

algunos de los autores que me servirán para construir el segundo capítulo, pues además de tener experiencia en el arte teatral, lo han integrado en diferentes proyectos didácticos para la educación dirigida a niños. Teniendo en cuenta que la edad con la que se trabajará este proyecto es de 6 a 13 años.

Finalmente expondré la propuesta didáctica que es la base que sustenta todo el desarrollo de la tesina, si bien es importante el museo y el juego, estos no los expondría si no tuviera un fin determinado para trabajar. Esta propuesta integra los primeros dos capítulos, es el punto donde converge el museo con el juego y viceversa.

De manera general se trata de un curso de verano donde realicen dramatizaciones de acuerdo a los temas que están plasmados en el mural central de Palacio Nacional. Una propuesta didáctica conformada por objetivos, metodología, materiales, fases, ejes temáticos, evaluación y el perfil requerido para llevar acabo esta actividad, a qué público se dirige, y su vinculación con las temáticas del museo.

Me apoyaré en autores como José Cañas Torregrosa, Flavia Terigi, Hilda Elola y Cora Fuegoel entre otros para analizar la importancia de la expresión dramática en diferentes campos del saber, ampliando así la aplicación de recursos teatrales para el aprendizaje significativo en la infancia. Para el diseño del proyecto tomaré referencias de diferentes autores.

Como posibles conclusiones de la tesina encuentro que el teatro tiene posibilidad de trabajo en otras áreas no "teatrales" sin perder de vista la diferencia entre lo totalmente pedagógico y el arte teatral pero sí proponiendo que hay elementos del teatro que pueden insertarse de manera lúdica en el mecanismo de un museo como actividad extracurricular de la enseñanza básica. Enfocándome principalmente a los saberes que el teatro me ha dado hasta ahora sin perderme en cuestiones meramente pedagógicas.

Por otro lado, los niños tendrán contacto en un espacio determinado de acción, con materiales como la escenografía, el vestuario, o la misma interpretación que ellos tengan con su cuerpo, su voz, sus movimientos, entre otros recursos que encuentren y puedan manipular de acuerdo a sus ideas para poder interpretar escenas históricas y cotidianas desde una visión diferente de lo que es la visita a un museo o la comprensión de la Historia, lo que se transformará en un interés distinto por conocer y reforzar los contenidos del museo al mismo tiempo que se acercan a la manifestación teatral.

Museo, juego y teatro parecen ser tres cosas diferentes. Sin embargo, convergen en el sentido de crear cultura. Cualquiera de esos tres campos preserva, transmite y construye en un espacio-tiempo determinados fragmentos del pasado para evocarlos en el presente y poder participar en el proceso de enseñanza de cualquier sociedad. Parte de eso es lo que se intenta en éste trabajo ya que al proponer un proyecto didáctico donde el teatro se incorpora a las actividades educativas del museo a través del juego, se busca como respuesta una experiencia significativa al asistir al museo.

Por lo general cuando uno acude a un museo piensa en la obra de arte como en pinturas, esculturas u objetos que sólo pueden ser observados con cierta reserva, es decir, inducidos por la información que se proporciona en las cédulas y obedeciendo normas restrictivas de comportamiento. Casi nunca o solamente cuando está permitido se transgreden esas normas para hacer una visita diferente. Actualmente algunos museos tienen programas donde “tocar” es el eje principal de la visita, pero aún así las restricciones para acercarse a la obra son muchas.

Si hablamos de juego, es hablar de libre desarrollo. Enfocándonos al juego como herramienta para la enseñanza en niños es indispensable orientar su juego, pensando por un lado qué es lo que se pretende lograr y por otro lado, en la práctica no limitar la imaginación y creatividad, por lo tanto, jugar en un museo con normas tradicionales no es posible. Se debe encontrar un espacio propicio para las actividades lúdicas pero no se puede interactuar directamente dentro de las salas del museo.

El juego tiene una relación directa con el teatro porque se entra a una simulación de la realidad. Hablar de teatro nos remite a ficción, considerando que para crear esa ficción se parte de

la realidad, ya que tiene la cualidad de “hacer presente” lo que ya existe pero en un espacio y un tiempo determinado, representando esa realidad de manera simbólica.

Esta tesina pretende dar un panorama del funcionamiento de los museos desde su origen para entender la relación entre las manifestaciones artísticas, y el actual mecanismo con el que trabajan los museos en México, centrándome en Palacio Nacional, espacio en el que se desarrollará la propuesta, propuesta que tiene como principal herramienta el juego para realizar dramatizaciones que acerquen al hecho teatral al niño.

Los ángulos desde los que se pueden acercar al estudio del teatro son muchos. Existen actores, directores, críticos, dramaturgos, escenógrafos, etc. Pero a veces queda olvidada una posibilidad: la docencia. Esta labor, se puede realizar en muchos campos, uno de ellos es en la educación básica extracurricular, no para formar a profesionales, pero sí para generar una experiencia significativa en la visita al museo.

El teatro se convierte en una manifestación abierta y adaptable a diferentes espacios educativos y recreativos, porque en este trabajo muestro la propuesta que se desarrolla dentro de un museo pero la enseñanza se puede llevar a cabo en diferentes espacios. El profesional de cualquier carrera tiene la responsabilidad de generar propuestas que acerquen y fomenten su área en diversas zonas, es así como el teatro se puede trabajar en lugares múltiples no convencionales, es decir, la creatividad se pone en juego desde el momento en que uno se compromete a estudiar “algo”. Puedo ejemplificar lo anterior al pensar que alguien trabaja en una plaza dando funciones para niños, mientras otro realiza un taller de máscaras en un zoológico, y alguien da un taller de improvisación en la explanada de alguna Delegación o Municipio. Sin embargo, son quizá ejemplos que van ligados con la utopía de involucrar las artes como algo cotidiano en el proceso educativo y cultural de cualquier sociedad, no obstante la realidad a veces suele ser otra: poco compromiso cultural; pero este no es el tema a estudiar por el momento, lo que quiero resaltar es

que se debe involucrar al teatro en los procesos educativos y no encasillarse en las formas tradicionales (teatro “profesional-estético”) ni a los museos como algo aburrido y alejado del sujeto, y que mejor que rescatar los elementos lúdicos del teatro ya que es una actividad sustancial en la formación del niño.

Como ya mencioné anteriormente, el juego se relaciona con el teatro en tanto que son actividades que simulan la realidad y cambian el comportamiento habitual de los seres humanos.

A lo largo de la historia del teatro<sup>1</sup>, ha existido una discusión sobre la esencia de dicha actividad. Una representación teatral puede unificar a todas las artes: literatura, música, pintura, arquitectura, danza, etc., pero también puede despojarse de ellas, sólo el actor y el espectador bastan para crear teatro.

En esta propuesta el eje de la enseñanza es el que los niños exploren algunos recursos teatrales para que construyan una escena relacionada con el museo que visita, en este caso el Palacio Nacional.

Si los niños y niñas se sienten dueños de los contenidos y manejan las formas a su gusto, obtendrán con ello un placer que ningún otro juego les puede ofrecer. En la dramatización, los niños y niñas eligen en su preparación y durante su desarrollo los signos que necesitan para comunicarse de una manera libre y espontánea. Ahí es cuando la experiencia se vuelve significativa.

¿Por qué incluir teatro en el museo? Todas las actividades artísticas pueden cambiar la experiencia tradicional de visitar un museo ya que estimula las capacidades creativas y expresivas del niño, dejando a un lado las restricciones que el museo impone al seguir un mecanismo donde “no tocar” limita la interacción del niño con la obra que se expone.

---

<sup>1</sup> Véase Kenneth MacGowan, *Los edades de oro del teatro*. F.C.E.

Siendo el teatro una manifestación que pone en juego capacidades tanto intelectuales como motrices, estimulando la imaginación y el cuerpo para recrear una realidad distinta, el teatro es una herramienta potencializadora para que la visita a un museo sea significativa.

El niño a través de las dramatizaciones va a vivir, no sólo el proceso de hacer teatro, sino la experiencia de revivir la obra mural que a simple vista parecía ajena a su realidad. Por lo tanto, se cumple una doble función: el desarrollo expresivo del niño y el acercamiento vivencial a la obra.

La inclusión de un curso donde la dramatización es el ejercicio principal para apreciar la riqueza cultural que guardan los museos constituye una ampliación de las actividades educativas ofrecidas por el museo.

Como antecedentes, nos encontramos con experiencias “teatrales” como son las narraciones orales o funciones de teatro dentro del museo, éstas son actividades que dan lugar al “teatro” o al “profesional del teatro”, sin embargo, es necesario romper con el papel de espectador pasivo a partir de planteamientos donde el niño sea parte de la obra.

El niño debe de jugar, inventar, crear, resolver, y construir su propia experiencia, esto será posible con la orientación del tallerista y partiendo de una premisa, que será elegida a partir de los temas que maneja el museo.

Como bien lo refiere María Elsa Chapado,<sup>2</sup> con la educación artística se intenta contribuir a la producción artística, apreciación estética y comprensión del contexto en que giran los productos artísticos, esto se traduce en el área del teatro en: producción teatral, apreciación del teatro como arte y comprensión del teatro como manifestación artística resultado de un contexto sociocultural.

---

<sup>2</sup> Véase *El lenguaje teatral en la escuela en Artes y escuela*. Paidós, 2008.

Al participar activamente, el niño además de aprender conocimientos “técnicos de arte”, desarrolla habilidades, percibe, aprecia y produce.

Aprender a hacer teatro, sólo se alcanza de esa manera: haciendo teatro; y al hacer teatro, el niño está creando un hecho cultural, experimentando con materiales y medios que le permitan construir, comunicar sus ideas y emociones. No se pretende formar expertos sino utilizar elementos que estimulen la creatividad.

De este modo, el dominio productivo no pretende alcanzar niveles de excelencia artística, pero sí poner al alcance de todos los niños las posibilidades expresivas del lenguaje en cuestión.<sup>3</sup>

El niño elaborará el proceso de su dramatización, guiada por el tallerista pero teniendo la libertad y flexibilidad de encontrar diversos resultados, de este modo, el niño se enfrenta a la resolución de problemas con espontaneidad y aprendiendo a adaptarse al juego de los demás compañeros.

Posteriormente, en el desarrollo de los siguientes capítulos se profundizará en lo referente al mecanismo de trabajo de Palacio Nacional y su vinculación con actividades artísticas y educativas así como el análisis del juego en niños de 6 a 13 años y finalmente la propuesta didáctica.

---

<sup>3</sup>Ídem, p. 142.

### 1.1.Historia General de los Museos

La palabra *Museo*, tiene sus raíces en el griego *Mouseion*, siendo éste el nombre de un templo de Atenas dedicado a las musas.

Las Musas, hijas de la Memoria (Mnemosine), jóvenes y entretenidas diosas de las artes, las ciencias y la propia Historia, eran invocadas en Grecia tanto por integrantes de escuelas filosóficas y de instituciones de investigación científica, cuanto por los centenares de fieles que acudían a buscar el consuelo o a expresar su agradecimiento a estas festivas divinidades, entregando ofrendas y exvotos fabricados por artesanos y orfebres de todas latitudes. <sup>1</sup>

Posteriormente la palabra en latín *Museum* se empleó para mostrar un conjunto de edificios construidos por Ptolomeo Filadelfo en su palacio de Alejandría.

Al otro extremo del mundo griego, en la primera mitad del siglo III a.C., Ptolomeo Filadelfo [...] construye en Alejandría un suntuoso mouseion, integrado además por la celeberrima biblioteca, un observatorio, un anfiteatro, y un museo científico, constituido por un jardín botánico y un zoológico. <sup>2</sup>

Como se puede notar, los orígenes del museo tienen una relación estrecha con objetos de importancia pero también con sujetos como portadores y espectadores de una cultura. *Templos, palacios y residencias romanas comenzaron a llenarse de estatuas, piezas de orfebrería, piedras*

---

<sup>1</sup> Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los Museos de México*, p. 15.

<sup>2</sup> *Ibíd.*

*preciosas y pinturas, así como prestigiosos botines de guerra.*<sup>3</sup> Si bien, el museo no era una cuestión oficial como lo conocemos ahora, sí cumplía una función significativa en la formación y preservación de la cultura.

Así fue como se empezó a designar la palabra *Museo* a palacios, tumbas, templos o santuarios que resguardaban colecciones de objetos valiosos. El museo como lo conocemos ahora empieza a desarrollarse posteriormente pero para entender sus orígenes tenemos que remitirnos a las antiguas civilizaciones particularmente en los registros del coleccionismo que mantenían dichas sociedades.

En el caso de Egipto, los faraones nos han transmitido registros de colecciones de ofrendas votivas que ellos mismos congregaron para aplacar a otros dioses.[...] pero obviamente no constituía un museo, sino una colección de objetos dignos de eternidad...<sup>4</sup>

Dado que el coleccionismo es un importante antecedente para la formación de un espacio museístico, es el arte quien sienta las bases para que en diferentes épocas se de tal fenómeno. En Italia, al descubrimiento de la Roma Antigua se abren nuevos horizontes, creando el primer proyecto para un edificio construido expresamente para ser utilizado como museo, siendo este el Palacio de los Uffizi de Florencia. De aquí se desprende una serie de proyectos para los coleccionistas, donde encontramos reyes, aristócratas, dignatarios de la iglesia y burgueses, reforzando el prestigio de la monarquía y sentando las bases a los futuros museos.

---

<sup>3</sup> Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los Museos de México*, p 18.

<sup>4</sup> Ídem, pp. 19-20.

En otros continentes y regiones, muchas sociedades también gustaron de acumular y exhibir lo que ellas consideraban un ejemplo o un tributo, respondiendo así a complejas necesidades no sólo grupales sino reconociendo las obras individuales dignas de admiración.<sup>5</sup>

Hasta el siglo XVIII los museos tuvieron carácter privado. En el año de 1753, en Inglaterra se funda el primer museo público, colección del físico Sir Hans Sloane; secundado por Francia con el Palacio de Louvre que guardaba la colección de los reyes en un gobierno revolucionario, abriéndolo al público bajo el nombre de “Museo de la República”

Con el tiempo se fue expandiendo por toda Europa la idea de instalar un museo público. Distinguiéndose por reforzar el orgullo nacional y la atención a la acción educativa al servicio de intereses políticos. A principios del siglo XIX, la exaltación del nacionalismo convierte a los museos en centros para la preservación de identidad cultural teniendo como principal función la integración nacional.

Mientras se van constituyendo los museos en Europa, México vive otro movimiento cultural y social importante, se consolidan distintas culturas que nos remiten una vez más al coleccionismo de objetos valiosos.

Se sabe que los indígenas anteriores [...] coleccionaban objetos con un sentido etiológico, es decir, reunían piezas con las cuales fuera posible reconstruir su propia historia, como pueblo, para emparentarse con las culturas más dignas de la antigüedad<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los Museos de México*, p. 21.

<sup>6</sup> Ídem. p.39.

Si bien, en el México prehispánico existieron algunas colecciones, su función fue muy diferente y no se conoce con certeza el objetivo de reunir códices, tesoros, etc.

En la “Antigüedad”, los hombres tributaban sus más acabados productos a las deidades. Así, los mexicanos de entonces depositaban sus ofrendas al pie de las pirámides, mientras que los griegos hacían lo propio en el mouseion, templo consagrado a las Musas.<sup>7</sup>

De esta manera se puede hablar de una tendencia en la función que tenía el coleccionismo que se repite en muchas de las civilizaciones, como son las ofrendas y el tributo a las deidades.

Con la conquista las diversas corrientes museísticas empiezan a reflejarse en el Nuevo Mundo, coleccionando así riquezas de la nueva Colonia. Con el transcurso del tiempo y dejando atrás la Colonia, se empiezan a coleccionar antigüedades mexicanas en un recinto que posteriormente sería el Museo Nacional Indiano. El museo fue creado dentro de los parámetros del coleccionismo occidental.

En la segunda mitad del siglo XVIII iniciaron los museos públicos mexicanos apoyados por instituciones ligadas a la Ilustración como la Universidad y a la Academia de San Carlos. A partir de este momento, el museo mantendrá una estrecha relación con las instituciones educativas, aunque remitiéndose a los griegos, se puede notar la relación.

Quizá el primer mouseion helénico haya sido el fundado por Platón en su célebre Academia, durante la IV centuria antes de Cristo [...] éste no sería sino el primer

---

<sup>7</sup> Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los Museos de México*, p. 39.

contacto entre las Academias y los museos, nexos que se multiplicarían al correr de los siglos, a tal punto que será difícil distinguir o por lo menos separar, ambas instituciones<sup>8</sup>.

Retomando de nuevo la evolución del museo en México, a partir de 1786 se empieza a dar auge a la creación de gabinetes dedicados especialmente a lo científico con la fundación del Jardín Botánico

Es importante resaltar que el coleccionismo después de la Conquista toma el sentido de preservar la cultura antigua como testimonio de nuestra identidad. Los museos en su mayoría, muestran fragmentos del pasado para convertirlos en portadores del conocimiento y acercamiento cultural.

Si bien son testimonio del pasado, funcionan como instrumento del cambio en el momento que hace conexión con el sujeto dispuesto a interpretar. Pero esto requiere de una preparación y un cuestionamiento más allá de conservar y transmitir la herencia nacional.

En 1946 se crea en París el Consejo Internacional de los Museos ICOM (International Council of Museums) de carácter internacional asociado con la UNESCO. En México el ICOM se funda un año después, en 1947. Esta institución tiene como objetivo el estudio y difusión del patrimonio cultural.

El ICOM al hablar de la historia de los museos nos dice que *los museos tienen su antecedente en las colecciones de particulares, cuyas prácticas se consolidaron en el siglo XIX.*<sup>9</sup>

Actualmente el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) tienen a su cargo gran parte de los museos en México. El INAH alberga museos dedicados a la Historia, Antropología y Arqueología, mientras el INBA

---

<sup>8</sup>Fernández, Miguel Ángel. *Historia de los Museos de México*, p. 15.

<sup>9</sup>Loc. cit.

cuenta con museos principalmente de arte, no obstante, la UNAM, el Gobierno de la Ciudad de México y algunas las iniciativas privadas concentran otra parte de museos en México.

Los museos representan una parte de la vida cultural en México, es por eso que se debe fomentar la interacción entre los contenidos del museo y el sujeto que observa o asiste al museo llevándose el conocimiento que el objeto le muestra. No pasar indiferente. Y aunque muchas veces se tiene la predisposición de ver al museo como algo aburrido, los museos no se limitan a lo frío y las prohibiciones como “no tocar” que alejan al público de su relación con el objeto. Es necesario que se de un encuentro con la realidad, a partir de la curiosidad que genere el descubrimiento.

## 1.2. Definición, clasificación y función de los museos

Hasta este momento se habló sobre el origen y la evolución histórica del museo. Dejando ver algunas de sus funciones, sin embargo, no se ha concretado ese aspecto ni siquiera formulado la pregunta ¿Qué es un museo en la actualidad?

A continuación trataré de desarrollar la definición, clasificación y función de los museos para tener una visión más amplia, presentando así su significado etimológico hasta su orientación actual.

La Real Academia de la Lengua Española, define *museo* de la siguiente manera:

(Del lat. *musĕum*, y este del gr. *μουσεῖον*).

1. m. Lugar en que se guardan colecciones de objetos artísticos, científicos o de otro tipo, y en general de valor cultural, convenientemente colocados para que sean examinados.
2. m. Institución, sin fines de lucro, abierta al público, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición de los objetos que mejor ilustran las actividades del hombre, o culturalmente importantes para el desarrollo de los conocimientos humanos.

3. m. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el interés del público, con fines turísticos.
4. m. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales.<sup>10</sup>

El ICOM define a un *museo* como:

...una institución de carácter permanente y no lucrativo al servicio de la sociedad y su desarrollo, abierta al público que exhibe, conserva, investiga, comunica y adquiere, con fines de estudio, educación y disfrute, la evidencia material de la gente y su medio ambiente.<sup>11</sup>

El museo es un espacio abierto al conocimiento. Existe un vínculo estrecho entre los objetos y los sujetos. Con posibilidades de influencia hacia horizontes no contemplados. En los museos podemos encontrar diversos objetos como testimonio del pasado e identidad de la humanidad, rompiendo las barreras del tiempo. Al ser espacios abiertos y espejo de una sociedad, los museos son un instrumento para la educación.

A partir del siglo XIX, con el incremento de museos donde se puede notar una gran diversidad, surge la necesidad de ordenar y clasificar dichos recintos por sus contenidos. La clasificación se empieza a hacer de acuerdo a las disciplinas que originaron el coleccionismo como la historia, el arte, la botánica, etc.

Actualmente el ICOM agrupa a los museos en ocho categorías establecidas internacionalmente por la naturaleza de las colecciones o fondos:

#### CLASIFICACIÓN DE MUSEOS DEL ICOM

---

<sup>10</sup>Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. España. 22. Edición. 2001. En línea. 22 de diciembre de 2009.

<sup>11</sup>Zavala Alonso, Manuel. *Museos de México*. México. 2009. En línea. 22 de diciembre de 2009.

(por la naturaleza de las colecciones o fondos)<sup>12</sup>

1.-Museos generales de Arte o especializados de pintura, escultura, grabado, artes gráficas (diseños, grabados y litografías), arqueología y antigüedades, artes decorativas y aplicadas, arte religioso, música, arte dramático, teatro y danza.

2.-Museos de historia natural en general que comprendería colecciones de botánica, geología, zoología, paleontología, antropología, etc., o especializados en geología y mineralogía; botánica y jardines botánicos; zoología, jardines zoológicos y acuarios; de antropología física.

3.-Museos de Etnología y Folklore.

4.-Museos Históricos, que se podrían subdividir a su vez en:

-museos bibliográficos referidos a grupos de individuos, por categorías profesionales.

-museos biográficos (dedicados a un único personaje)

-museos de época (objetos y recuerdos de una época)

-museos conmemorativos de acontecimientos.

-museos de la historia de una ciudad

-museos históricos y arqueológicos

-museos de guerra y del ejército.

-museos de la marina.

5.-Museos de las Ciencias y Técnicas. Pueden ser generales, o bien especializados en física, oceanografía, medicina y cirugía, técnicas industriales e industria del automóvil, manufacturas y productos manufacturados.

6.-Museos de Ciencias Sociales y Servicios Sociales:

-museos de pedagogía , enseñanza y educación

-museos de justicia y policía.

7.-Museos de Comercio y Comunicaciones: que pueden ser de la moneda y sistemas bancarios, de transportes o de correos.

8.-Museos de agricultura y productos del suelo.

---

<sup>12</sup>Universidad de Castilla-La Mancha. *Clasificación de museos del ICOM*. España. 2009. En línea. 22 de diciembre de 2009.

A partir de los lineamientos establecidos por el ICOM, cada país establece su propia clasificación de acuerdo a sus necesidades y aplicaciones prácticas. Así es como en el libro *El museo: Teoría, praxis y utopía* de Aurora León se hace la siguiente clasificación:

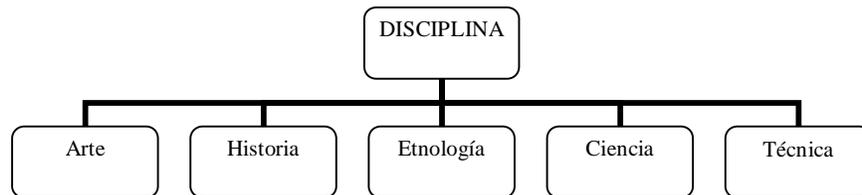


Fig. 1. Elaboración propia a partir del libro *El museo: Teoría, praxis y utopía* de Aurora León. Clasificación por disciplina.

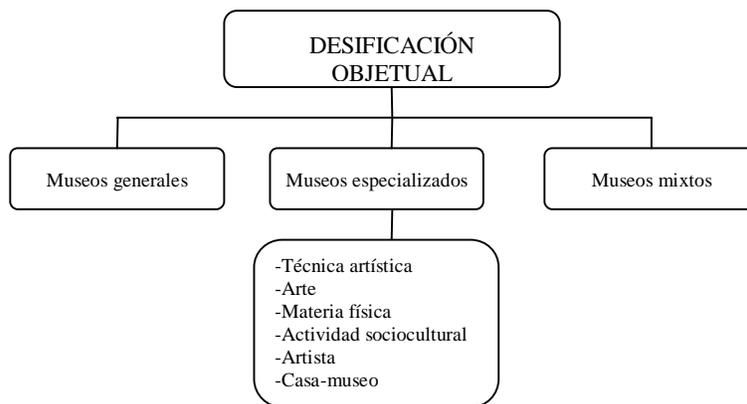


Fig. 2. Elaboración propia a partir del libro *El museo: Teoría, praxis y utopía* de Aurora León. Clasificación por Desificación Objetual.

En México, la mayor parte de la clasificación de los museos se ha hecho de acuerdo con la disciplina.

Existe una amplia Red de Museos en México conformada, según la página oficial del Sistema de Información Cultural, por 1149 museos distribuidos en 32 entidades federativas de la República Mexicana, de los cuales *el Sistema de Información Cultural cuenta con 143 registros de museos distribuidos en 15 delegaciones*<sup>13</sup> del Distrito Federal.

13CONACULTA. Sistema de Información Cultural. *Museos*. México. 2009. En línea. 22 de diciembre de 2009.

El museo tiene dentro de sus objetivos resguardar, promover y difundir una parte de la cultura. Actualmente el museo abarca una amplia gama de manifestaciones culturales, artísticas, históricas, cívicas y educativas entre otras funciones, teniendo así distintos mecanismos de trabajo.

La función de un museo no se limita a una sola ya que también obedece al contenido de cada museo e inclusive a la institución que respalda el museo. De esta manera no se puede generalizar. Sin embargo, como hemos estado viendo, una de las principales funciones es ser testimonio del pasado pero también una institución educativa que preserva y difunde el patrimonio histórico y cultural, sensibilizando al público.

El museo en situación de comunicar se presenta como un texto, un texto abierto que espera múltiples lecturas y respuestas [...] Un texto cuya finalidad es comunicar, en este caso, el patrimonio. Los museos proporcionan el encuentro del público con al materialidad de los testimonios del pasado o del presente.<sup>14</sup>

Existe la necesidad de transmitir al visitante un conocimiento que pueda ser integrado a la vida cotidiana y aunque no se trate de un museo de historia, siempre será el reflejo de una sociedad.

Si los museos desde su origen han tenido la función de coleccionar, es momento de que todos como visitantes, coleccionemos experiencias, estas experiencias serán únicas para cada sujeto, para esto es necesario que las instituciones tengan proyectos que enriquezcan las muy variadas experiencias del niño dentro del museo.

---

<sup>14</sup>Alderoqui, Helena. *Colecciones privadas y patrimonio público en Museos y escuelas: socios para educar*, pp. 75-76

Ahora pasaré a exponer lo referente a Palacio Nacional, para centrarme en el espacio donde se realizará la propuesta, y poder plantear de una manera más precisa el proyecto educativo dentro del museo.

### 1.3. Recinto Histórico Palacio Nacional

Palacio Nacional se construyó durante la Conquista, cuando Hernán Cortés ordenó la destrucción de las casas nuevas de Moctezuma Xocoyotzin en 1523. En este lugar se realizaban actividades de carácter político-religiosas, como sede del poder político y administrativo de la cultura Mexica.

Con el inicio del sistema virreinal en la Nueva España hacia 1535, este inmueble, que originalmente poseía una fisonomía de fortaleza medieval, dio alojamiento a los representantes del máximo poder novohispano. El segundo virrey Don Luis de Velasco fue quien lo habitó por vez primera. Durante su gobierno, el edificio fue acondicionado para dar también cabida a los tribunales y a la cárcel de la Corte Real.<sup>15</sup>

El Palacio, además de ser casa del virrey, alojaba dependencias administrativas, y se comenzaba a construir la Real Casa de Moneda. Posteriormente y con el paso del tiempo, el edificio fue cambiando de acuerdo a los intereses políticos y acontecimientos que obligaron a cambiar su arquitectura.

...en 1659 se suscitó un incendio en la cárcel y en 1692 hubo nuevos incendios y saqueos provocados por un tumulto de indígenas. Se iniciaron entonces obras de

---

<sup>15</sup>SHCP. Dirección General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial de la SHCP. *Difusión cultural*. México. 2009. En línea. 22 de diciembre de 2009.

reconstrucción que se prolongaron hasta muy avanzado el siglo XVIII, dándole al palacio la forma de un edificio barroco.<sup>16</sup>

Al término de la Independencia de México adquiere el nombre de Palacio Imperial, donde se alojaba Agustín de Iturbide. Después se convierte en la residencia del primer presidente de México: Guadalupe Victoria, entonces adquiere el nombre de Palacio Nacional, albergando los tres poderes: ejecutivo, legislativo y judicial.

En 1852 el edificio estaba deteriorado, es cuando Mariano Arista ordena el *remozamiento y la ampliación de la tercera puerta, en el costado norte de la fachada*.<sup>17</sup>

Después de promulgarse la Constitución de 1857 y concluida la Guerra de Reforma, Benito Juárez instala su gobierno en Palacio Nacional *habitando el ala norte de éste, a diferencia de los anteriores gobernantes, quienes habitaban el ala sur*.<sup>18</sup>

En la época del Segundo Imperio, Maximiliano promueve la construcción del ahora llamado Salón de los Insurgentes correspondiente al área presidencial así como la construcción de la escalera de la Emperatriz. Con Porfirio Díaz en el gobierno, se decoraron los salones presidenciales con el estilo que predominaba en ese momento en Europa: *l'art nouveau*.

La arquitectura actual de Palacio Nacional corresponde a las obras realizadas durante el gobierno del presidente Plutarco Elías Calles, iniciando por la construcción del tercer piso y la restauración de la fachada.

Además, el arquitecto Manuel Ortíz Monasterio realizó la remodelación de la llamada capilla de la Emperatriz, que durante el virreinato había sido casa de Fundación de

---

<sup>16</sup>Loc. Cit.

<sup>17</sup>Loc. Cit.

<sup>18</sup> *Guía Didáctica para el maestro. Recintos Históricos de la SHCP en Palacio Nacional*, p. 20.

Moneda, para la adaptación de la Biblioteca de la Secretaria de Hacienda y el salón de la Federación.<sup>19</sup>

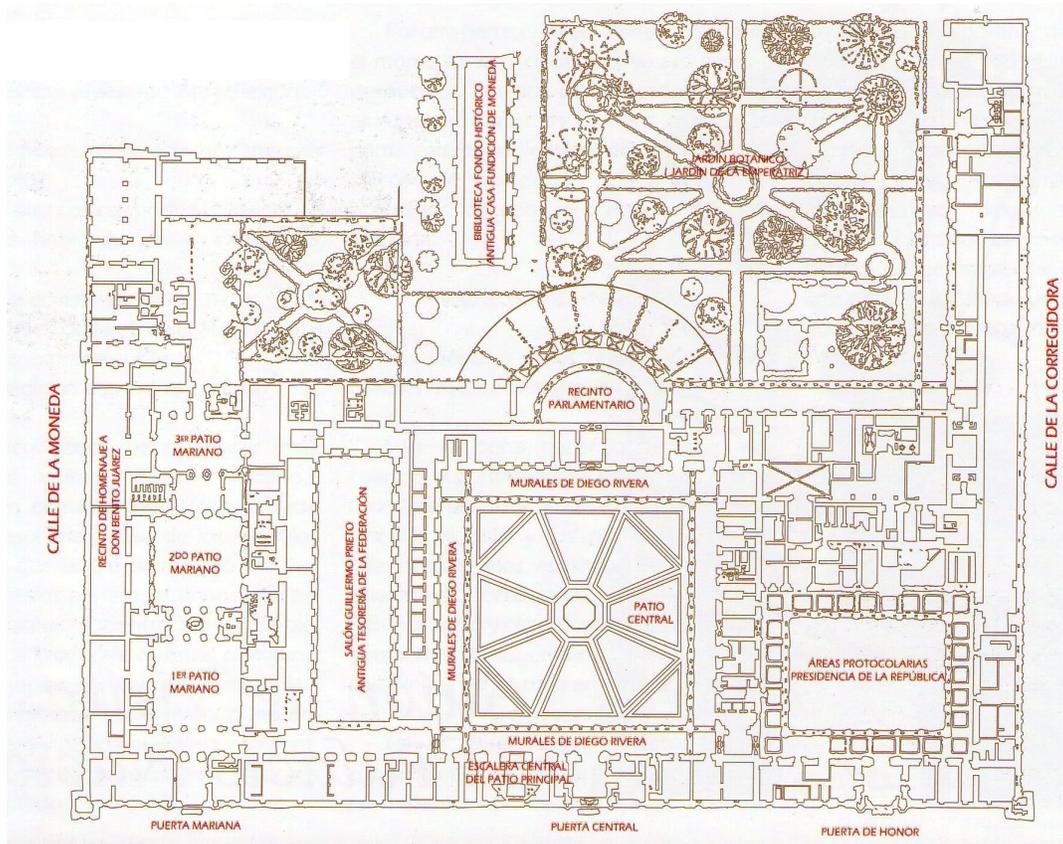


Fig. 3. Plano de Palacio Nacional tomado de la *Guía Didáctica para el maestro. Recintos Históricos de la SHCP en Palacio Nacional*.

Los recintos que se encuentran actualmente dentro de Palacio Nacional pertenecen a la SHCP, ésta además de estar dedicada a *dirigir y controlar la política económica del Gobierno Federal en materia financiera, fiscal, de gasto, de ingreso y deuda pública, así como de estadísticas, geografía e información*,<sup>20</sup> cuenta con una amplia cartelera cultural que fomenta la diversidad, promoción y participación cultural por medio de sus diferentes recintos. La Dirección General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial es la encargada de controlar las actividades que se llevan a cabo en cada recinto de la SHCP.

<sup>19</sup> *Guía Didáctica para el maestro. Recintos Históricos de la SHCP en Palacio Nacional*, p. 22.

<sup>20</sup> SHCP. *Difusión cultural*. México. 2009. En línea. 22 de diciembre de 2009.

Esta Dirección General, tiene bajo su responsabilidad, la custodia, conservación y difusión de las colecciones Pago en Especie y Acervo Patrimonial; así como el proponer y aplicar los criterios más adecuados para la realización de actividades artísticas y culturales con el fin de ofrecer una opción cultural a los trabajadores de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, sus derechohabientes y público en general creando de esta manera bases sólidas para el fomento de la cultura, aspecto imprescindible en el desarrollo de toda nación.<sup>21</sup>

Lo que aquí se menciona es realizado dentro de los diferentes espacios culturales que administra y preserva dicha dirección como son: el Fondo Histórico de la Secretaría, el Museo de la SHCP, Antiguo Palacio del Arzobispado, Biblioteca Miguel Lerdo de Tejada, Recinto de Homenaje a Don Benito Juárez, Galería de la SHCP, Recinto Parlamentario, Capilla de la Emperatriz (Sala de Fundición de la Antigua Casa de Moneda) y el Centro Cultural de la SHCP.

De los espacios que administra la SHCP en Palacio Nacional se encuentra el Recinto de Homenaje a Don Benito Juárez y el Recinto Parlamentario, así como la obra mural de Diego Rivera “México a través de los siglos”.

Palacio Nacional cuenta además con las áreas Presidenciales, la SHCP, y la primera región militar. Conformado por un patio principal, tres patios llamados Marianos y el patio de Honor, un jardín botánico *así como la Antigua Casa de Fundición de Moneda, también llamada Capilla de la Emperatriz, hoy biblioteca de la SHCP, especializada en tópicos fiscales y económicos.*<sup>22</sup> En el tercer patio Mariano, se encuentra el Fondo Histórico Francisco I. Madero, a

---

<sup>21</sup> Loc. Cit.

<sup>22</sup> *Guía Didáctica para el maestro. Recintos Históricos de la SHCP en Palacio Nacional*, p. 18.

cargo del Departamento de Investigación que permite tener acceso a documentos del siglo XX relacionados con la época revolucionaria, principalmente con la familia Madero.

Como se puede notar, Palacio Nacional cuenta con una riqueza muy extensa de cultura e historia. Una de las etapas más importantes del arte mexicano es el trabajo mural de Diego Rivera y en los pasillos de Palacio Nacional quedó el testimonio de los cambios por los que ha pasado México, a través del Mural “México a través de los siglos”, mural que es el punto de partida en las temáticas de las dramatizaciones que los niños harán dentro del curso que propongo en este trabajo.

#### ➤ Los Murales de Diego Rivera

Breve semblanza sobre Diego Rivera

Diego María de la Concepción Juan Nepomuceno Estanislao Rivera Barrientos Acosta y Rodríguez, mejor conocido como Diego Rivera, nació el 8 de diciembre de 1886 en el estado de Guanajuato.

A los seis años se trasladó con su familia a la ciudad de México. Empieza a tomar clases en la Academia de San Carlos. En 1906 recibe una beca para realizar estudios de arte en Europa, esto le permite relacionarse con personajes importantes, influenciado por las corrientes de pensamiento y técnicas pictóricas dominantes de la época, mismas que desarrolló a su regreso a México en 1921.

Durante el gobierno del Presidente Álvaro Obregón y el Secretario de Educación Pública José Vasconcelos, Rivera empieza su obra *La Creación* en el auditorio de la Escuela Nacional Preparatoria, ahora ocupado actualmente por la Secretaría de Educación Pública. Es ahí, donde inicia su etapa en el muralismo, alternándolo con sus trabajos de caballete, ilustraciones y su participación en actividades políticas, formando parte del Partido Comunista Mexicano.

Son 117 paneles al fresco los que realiza en la Secretaría de Educación, entre 1923 y 1928, en ellos describe la vida del pueblo mexicano conformado de fiestas, trabajo y lucha social. En esas fechas también pinta los murales de la Escuela Nacional de Agricultura de Chapingo. Una vez concluidos estos trabajos, en 1929, bajo el gobierno de Emilio Portes Gil comienza la obra maestra que se encuentra en la escalera del patio central de Palacio Nacional, llamada *México a través de los siglos* o *Epopéya del Pueblo de México*. Esta obra la termina de pintar el 20 de noviembre de 1935, al festejarse el XXV aniversario del inicio de la Revolución Mexicana.

En Palacio Nacional continúa su proyecto a lo largo del corredor norte del segundo nivel del mismo patio. A lo largo de once paneles, pintados al fresco, Diego Rivera plasma las actividades de distintas culturas prehispánicas reflejando actividades económicas y sociales.

Este ambicioso proyecto, aunque incompleto, es hoy por hoy, uno de los referentes obligados para la interpretación artística de la historia y el devenir de nuestro pueblo. Es por ello, que la principal actividad que como asesores educativos nos ha sido encomendada, es justamente la de fungir como interpretes ante los grupos escolares y de turistas que día a día, ocupan por miles los corredores de Palacio Nacional.<sup>23</sup>

En 1952 realiza en el Palacio de Bellas Artes el mural móvil titulado *Pesadilla de guerra y sueño de paz*, ese mismo año inicia el decorado del estadio olímpico de Ciudad Universitaria, proyecto inconcluso al igual que los paneles del corredor sur del segundo nivel de Palacio Nacional, sin embargo, sigue haciendo trabajos en el Teatro de los Insurgentes, en el Hospital de la Raza y en la casa de su amiga Dolores Olmedo Patiño.

---

<sup>23</sup> Departamento de Servicios Educativos de la DGPCOPAP de la SHCP.

Diego Rivera muere el 24 de noviembre de 1957, a causa de cáncer, dejando uno de los legados más importantes en la plástica mexicana.

### *México a través de los siglos*

Uno de los atractivos en Palacio Nacional son los murales de Diego Rivera, que describen el proceso histórico de México a través del mural *México a través de los siglos*.

En 1929, Diego Rivera inicia su obra en el cubo de la escalera principal del patio central de Palacio Nacional. Con la técnica del fresco describe en diferentes escenas la evolución histórica de México.

Diego Rivera señala que:

El fresco de la escalera del Palacio Nacional es un poema épico plástico sobre la vida histórica de México. La serie de frescos planeados para los corredores a los que da acceso la escalera, serán la historia de los métodos de producción y cambio desde la época prehispánica hasta la actual, es decir, la vida económica del país, base y razón de la serie de sucesos dialécticos pintados en los muros de la escalera.<sup>24</sup>

El mural principal recrea, a través de la pintura, varias etapas históricas de México desde la época prehispánica pasando por los diferentes alzamientos sociales y políticos que transformaron al país para ser lo que ahora es, termina con el México contemporáneo que le tocó vivir, el México de los años 30, plasmando también su ideología política y posición ante el mundo.

---

<sup>24</sup> Tibol, Raquel. *Los murales de Palacio Nacional*, p. 134.



Fig. 4. *México a través de los siglos*. Muro central en Palacio Nacional. Foto tomada de: <https://segueuserfiles.middlebury.edu/>

En el centro del gran mural se encuentra el águila parada sobre el nopal, emblema del pueblo azteca y de la nacionalidad mexicana, pero a diferencia del águila tradicional que está devorando una serpiente, ésta sostiene en su pico el fuego símbolo azteca de la guerra. Más abajo se describe la Conquista y alrededor se muestran diferentes escenas de la época de la Nueva España.

En cada uno de los arcos de la pared central, resaltan los protagonistas de la Independencia, la Reforma, y la Revolución Mexicana, así mismo muestra las dos invasiones extranjeras: la estadounidense en 1847 y la francesa en 1862.

...dado que las pinturas son para el edificio central de México, la construcción corazón del país, sólo pueden ser tratados temas históricos adaptados al estilo arquitectónico, teniendo como contenido el desarrollo social y político del país.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Tibol, Raquel. *Los murales de Palacio Nacional*, p. 138.

En esta parte del mural, hay múltiples personajes y situaciones, cada una de ellas representada en distintos niveles de manera horizontal y de manera vertical en cada uno de los cinco arcos que componen la pared.

En la pared norte del cubo de las escaleras del patio central, Diego Rivera pintó la época prehispánica, poniendo al centro a Quetzalcóatl, personaje legendario y emblemático para la cultura mexicana. Alrededor de éste, diferentes personajes realizando actividades de culto, o cotidianas como el trabajo pero también las luchas.



Fig. 5. *El mundo prehispánico*. Muro norte. Foto tomada de: <https://riverahistoriamex.jpg>

...Quetzalcóatl, quien se encuentra ubicado debajo de un templo y un sol de rostro invertido (que se ha interpretado como el presagio de la destrucción del mundo indígena) está rodeado de un grupo de discípulos. A la derecha se muestra la armonía en el

desarrollo de las actividades artísticas y productivas de los indígenas, entre ellas la danza ritual, la música, al industria textil y la agricultura.<sup>26</sup>

En la parte superior del muro, se ve la partida de Quetzalcóatl sobre una barca de glifo de serpiente, del lado contrario, de un volcán en erupción surge un personaje en forma de serpiente emplumada.



Fig. 6. *México hoy y mañana*. Muro sur. Foto tomada de: <https://span0383a/riverahistoriamex2>

En el mural sur, muestra la visión de Rivera respecto al México de su época y su ideal por una revolución socialista, criticando y exaltando las hipocresías de las clases en el poder como son la ambición y codicia del capital extranjero y la corrupción de los militares, políticos y

<sup>26</sup> SHCP. *Palacio Nacional. Más de cinco siglos de historia*, p. 26.

religiosos. Plasma la lucha obrero-campesina inspirada en la doctrina de Carlos Marx, filósofo, sociólogo y economista alemán del siglo XIX.

Rivera pinta la opresión en la vida económica y en las creencias del pueblo [...] Según palabras del artista, aparecen en esta zona: la máquina de hacer dinero debajo del altar de la virgen de Guadalupe, el fraile explotador, el campesino y los burgueses idiotizados en adoración y contribuyendo al enriquecimiento de la iglesia.<sup>27</sup>

También se observan personajes como Frida Kahlo y su hermana Cristina Kahlo, así como el ex rector de la Universidad, el Dr. Fernando Ocaranza enseñando la doctrina socialista. En otra parte del mural también se ven a políticos y burgueses de los años veinte. La lucha proletaria y la utopía de un futuro socialista son representadas con el asesinato de un obrero, soldados con máscaras antigases y de fondo un sol naciente *que representa el surgimiento de una nueva nación*.<sup>28</sup>

Hasta aquí he pretendido esbozar el contenido que guarda Palacio Nacional, sin embargo, en el capítulo 3, que corresponde al desarrollo del proyecto didáctico, profundizaré en la temática del mural principal.

#### 1.4. Actividades educativas, artísticas y culturales

Muchas actividades que se realizan en Palacio Nacional están controladas por el Departamento de Servicios Educativos, responsable de vincular a los visitantes con las temáticas

---

<sup>27</sup> SHCP. *Palacio Nacional. Más de cinco siglos de historia*. p. 28.

<sup>28</sup> *Ibíd.*

sociales, artísticas y culturales. Se ofrecen visitas guiadas gratuitas, talleres didácticos, conferencias, campamentos, conciertos, obras de teatro, ciclos de cine y eventos especiales.

Las actividades culturales dentro del museo dan una posibilidad de penetrar en las exposiciones y temáticas, reforzando el aprendizaje y estimulando el interés por conocer de manera diferente.

La propuesta del curso que planteo más adelante es una actividad que tiene dos vertientes de impacto, principalmente en cuanto a la apreciación que se puede hacer en Palacio Nacional: por un lado al acercarse al museo se llevan un conocimiento y al hacer teatro hay una apreciación distinta mediante el juego que puede desencadenar el interés de los visitantes, en este caso de los niños no sólo por la observación de procesos y productos culturales, sino por la propia construcción, siempre orientados por el tallerista y conducidos para lograr una visita relevante en sus vidas.

Las visitas guiadas son una herramienta que se utilizará al inicio del curso por lo que es importante conocer su mecanismo dentro de Palacio Nacional. Los recorridos programados, se llevan a cabo generalmente de lunes a viernes, y están dirigidos en su mayoría al público escolar. Sin embargo, Palacio Nacional ofrece actividades artísticas los fines de semana para acercar al público a las artes plásticas, a la música y también ofrece recorridos nocturnos, recorridos dramatizados y representaciones teatrales por diferentes periodos durante el año, ya sea porque pertenecen a un ciclo, festival o programa donde se conjunta varios museos para lograr *que más públicos nos visiten y cumplamos con la función social del museo como un espacio de integración.*<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Texto interno del Departamento de Servicios Educativos de la DGPCOPAP de la SHCP.

➤ Visitas guiadas

Palacio Nacional ofrece visitas guiadas a público escolar desde nivel preescolar hasta universidad, grupos de organizaciones o sindicatos y público general en los que encontramos a visitantes nacionales e internacionales.

Las visitas a escuelas y grupos se hacen con previa cita en el Departamento de Servicios Educativos y tienen una duración aproximada de cincuenta minutos, sin embargo, estas visitas también se clasifican por nivel escolar, por lo que la duración y el énfasis temático pueden variar.

Las personas encargadas de las visitas guiadas son llamadas asesores educativos, cuentan con estudios en el área de arte, humanidades, literatura, educación y turismo principalmente. Algunos de los asesores son gente que realiza el servicio social o está en el programa de voluntariado. Ambos reciben una capacitación, los primeros desarrollan la actividad durante seis meses cumpliendo veinte horas a la semana; la gente de voluntariado recibe la misma capacitación y se compromete a cumplir en horarios programados para el buen funcionamiento del museo.

Una vez que el asesor está capacitado, empieza a dar visitas que incluyen la historia general de Palacio Nacional desde su origen prehispánico hasta la actualidad, incluyendo la arquitectura y corrientes artísticas de las que está conformado el edificio, se explica cada uno de los murales de Diego Rivera y se pasa al recinto Parlamentario, el Recinto de Homenaje a Don Benito Juárez y los jardines, así como la escalera de la emperatriz, la capilla y los patios. La única zona a la que no se tiene acceso es al área presidencial pues es de acceso restringido y solamente en eventos muy importantes a nivel nacional se llega a incluir en las visitas guiadas que ofrece el Departamento de Servicios Educativos.

Más que simples “guías”, nosotros estamos capacitados para involucrar a las personas con su cultura y tradición, y que su experiencia sea lo más vívida posible. Para lograrlo, nos valemos de discursos dialécticos, en los que hacemos patente que la conservación de este acervo, es tarea de todos. Por lo que instrucciones básicas como *no tocar, fotos sin flash y no introducir alimentos en las salas*, cobran realce al indicarles a nuestros huéspedes, que el buen estado de un museo, refleja la cultura de los usuarios.<sup>30</sup>

Después del recorrido, los grupos pasan a un taller donde realizan diferentes manualidades con materiales que el Departamento les proporciona, relacionando esa actividad con alguna de las áreas vistas en la visita.

Para el Departamento de Servicios educativos, la relevancia del taller es el refuerzo que éste puede propiciar en cuanto a lo aprendido o visto durante la visita guiada y le demuestra al participante que él también puede crear y reinterpretar las obras de arte.

La función más importante de los talleres es que los niños reelaboren la experiencia de la visita y lo expresen en actividades plásticas, teatrales, etc. Palacio Nacional acerca a través de sus talleres artísticos a los valores cívicos y éticos así como a la historia del país. Esto permite que se acerquen de manera más divertida e interesante al museo.

Para complementar la visita, Palacio Nacional cuenta con un espacio lúdico y equipo multimedia al que el público puede acceder e interactuar con juegos didácticos permitiendo conocer el acervo y la historia de este inmueble desde otra visión.

Al finalizar la visita, los profesores que acudieron con sus grupos a la visita, evalúan a los asesores educativos y la visita en general por medio de un cuestionario para saber qué tanto se cumplieron las expectativas del visitante y el proceso de enseñanza. Lo que permite hacer un análisis y valoración de los objetivos del museo.

---

<sup>30</sup>Texto interno del Departamento de Servicios Educativos de la DGPCOPAP de la SHCP.

Visitar Palacio Nacional da la posibilidad de conocer y entender de manera más concreta la historia y riqueza cultural de nuestro país.

El servicio que ofrecen los asesores educativos propicia una valoración y un acercamiento distinto al que el público comúnmente tiene porque nunca se ha atrevido romper con el impacto emblemático de Palacio Nacional. Así, a través de contenidos didácticos, los alumnos que sólo captan vagas nociones se llevarán un conocimiento que complementa lo que aprenden en la escuela y le da mayor sentido interactuando con el pasado en los espacios de Palacio Nacional.

La historia que guarda Palacio Nacional es un complemento más vivo de lo que los niños pueden ver en el salón de clases.

La visita guiada es una herramienta para que los visitantes tengan un mayor conocimiento de lo que por ellos mismos puedan ver. Cumpliendo paralelamente dos objetivos: el impacto cultural y el esparcimiento.

En cuanto a la actividad teatral, se puede considerar que hay bastante porque cada fin de semana se presentan obras o narraciones, sin embargo el niño sigue siendo un espectador y no un creador directo. Algunas ocasiones en curso de verano o campamentos *se han incluido actividades que obligan a los participantes a inmiscuirse en argumentos de obras teatrales o bien caracterizarse, actividades que les han permitido obviar tediosas teorías y realmente interactuar con los espacios históricos y con los personajes vinculados a estos.*<sup>31</sup>

Todas las manifestaciones artísticas dentro de un museo son de mucha importancia en cuanto al desarrollo emotivo, así es como el teatro puede cobrar relevancia en un museo:

---

<sup>31</sup>Texto interno del Departamento de Servicios Educativos de la DGPCOPAP de la SHCP.

...pues es en la antigüedad clásica, el museión (casa de las musas) era un foro para todas las manifestaciones artísticas, entre ellas el drama y la comedia con sus respectivas estéticas. Es por ello que el arte dramático hace cobrar vida a las inertes y a veces inocuas obras de arte, es una forma de actualizar su contenido y hacerlo accesible a todos, sobre todo a los niños.<sup>32</sup>

Las actividades didácticas, artísticas y culturales en Palacio Nacional tienen como fin mostrar en vivo acontecimientos o manifestaciones relacionadas con la temática del museo.

Exposiciones temporales que muestran temas del museo y su relación con la actualidad, conferencias presididas por expertos en la materia, analizando temas vinculados con Palacio Nacional, son algunas de las actividades que fortalecen la vida cultural actual en dicho recinto.

Se pretende que cada vez se revalorice la función de un museo por lo que es necesario transformar la visión “común” y “formal” que las personas tienen y por las que a veces no se logra captar la atención del público, es por ello que en Palacio Nacional se intenta acercar de una manera más vivencial, estimulando al público al acercamiento y la curiosidad.

Muchas veces, los talleres para el niño, *son su única oportunidad para estar en contacto con lo materiales y desarrollar alguna técnica artística, en ese sentido, son capitales para descubrir potencialidades y capacidades en el terreno de la creatividad.*<sup>33</sup>

Cumpliendo una de las funciones de los museos que es la de captar y formar públicos para que *a través del arte se sensibilicen, aprendan, convivan, reflexionen, cuestionen, y a largo plazo, desarrollen una actitud crítica frente a la obra de arte.*<sup>34</sup>

Finalmente, se puede que siendo el museo un medio de comunicación, enseñanza y aprendizaje, debe tomar en cuenta al público que lo visita no sólo como meros observadores sino

---

<sup>32</sup>Texto interno del Departamento de Servicios Educativos de la DGPCOPAP de la SHCP.

<sup>33</sup>Ibíd.

<sup>34</sup>Ibíd.

como creadores de su propia experiencia a partir de lo que el museo les muestra, es por ello que implementar actividades que acerquen de manera más viva a lo que detrás de las vitrinas o sobre los muros se muestra de manera inerte, resulta una herramienta fundamental para lograr dicho objetivo.

Esta tesina desarrolla una propuesta educativa dentro de Palacio Nacional, propuesta que se sustenta a base del juego para crear dramatizaciones, utilizando elementos teatrales para insertarlos de manera dinámica y lúdica en el museo, dejando a un lado al espectador pasivo y desarrollando la imaginación y creatividad de cada niño de acuerdo a su visión.

Con esta propuesta también se pretende que los niños tengan la oportunidad de interactuar con la obra desde su propia vivencia, que emprendan aventuras donde la cultura no sea restrictiva y brindar posibilidades de ruptura con las normas del museo, siempre y cuando se siga fomentando el respeto y la preservación por las obras.

En este sentido, trabajar el teatro hecho por niños dentro del museo puede ser un buen mediador entre el objeto y el sujeto. Reinterpretando los contenidos que manejen los museos, en este caso, reinterpretando la visión que tenía Diego Rivera del proceso histórico de México para una mayor comprensión e interés para acercarse al fascinante mundo que guarda Palacio Nacional.

Una vez expuesto lo referente al museo, pasaré a explicar la evolución del juego en el desarrollo del niño y los elementos teatrales con los que se encuentra al hacer las dramatizaciones para poder entender cómo se inserta dicha actividad en el museo.

### 2.1. Definición de juego

El juego es un tema muy amplio, se presenta como una actividad para la recreación y diversión de los que se involucran en el pero también es un camino en el que se aprende a relacionarse dentro de la sociedad. Por lo general, los juegos implican el desarrollo físico y mental, ayudando a desarrollar habilidades.

Se han dado muchas definiciones de juego, a continuación presento la que hace el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española:

juego<sup>1</sup>.(Del lat. *iocus*).

1. m. Acción y efecto de jugar.
2. m. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
3. m. juego de naipes.
4. m. juego de suerte.
5. m. En los juegos de naipes, conjunto de cartas que se reparten a cada jugador.
6. m. Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento; como las coyunturas, los goznes, etc.
7. m. Ese mismo movimiento.
8. m. Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin.

*Juego de hebillas, de botones, de café*

9. m. En los carruajes de cuatro ruedas, cada una de las dos armazones, compuestas de un par de aquellas, su eje y demás piezas que le corresponden.
10. m. Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas. *Juego de aguas, de colores, de luces*

---

<sup>1</sup>Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. España. 22. Edición. 2001. En línea. 22 de diciembre de 2009.

11. m. Casa o sitio en donde se juega a lo que se expresa. *Se reunieron en el juego de pelota*
12. m. Habilidad o astucia para conseguir algo.
13. m. *Dep.* En el tenis y otros deportes, división de un set.
14. m. pl. Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo.

Se habla de una acción, de un ejercicio, de una habilidad. La recreación como su finalidad. Los jugadores como quienes realizan dicha acción. Se puede concluir que el juego es una acción que desarrolla habilidades con el fin de conseguir algo. En el juego participa la mente y el cuerpo, es por eso que siempre está ligado al desarrollo de quien lo juega.

Piaget, en su libro *La formación del símbolo en el niño*, analiza el juego como la forma en la que se asimila y acomoda el jugador con su medio ambiente, desarrollando su inteligencia. Su teoría incluye al juego simbólico, más adelante explicaré a qué se refiere ya que es importante para la propuesta que hago porque en la dramatización se juega con el símbolo.

Por otro lado *el juego como experiencia cultural es en esencia un espacio para la libertad, para la creación y fundamentalmente para el fortalecimiento de la conciencia.*<sup>2</sup> Es por ello que la primera aproximación de hacer teatro con niños es a partir del juego, dado que se da libertad creadora para construir su propio consumo cultural.

Si bien, el juego tiene muchas vertientes, es importante resaltar que en el desarrollo de éste trabajo me refiero al juego como el medio para la dramatización, teniendo en cuenta que la dramatización tiene elementos de los diferentes tipos de juegos como son: juego de roles, juego simbólico y juego dramático, actividades donde se reconoce la forma más nata del hecho teatral en el niño que más adelante desarrollaré.

---

<sup>2</sup> Jiménez Vélez, Carlos Alberto. *Lúdica, cuerpo y creatividad*, p. 213.

Por lo pronto pasaré a la definición que se hace de la dramatización ya que este es el eje de la tesina.

dramatización<sup>3</sup>

1. f. Acción y efecto de dramatizar.

Para el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, dramatizar es *dar forma y condiciones dramáticas, o bien, exagerar con apariencias dramáticas o afectadas*<sup>4</sup>.

Teniendo en cuenta estos elementos, la dramatización como yo la propongo aquí es la representación de situaciones por medio de personajes y recursos teatrales que hace el niño, después de haber realizado diferentes juegos en los que irá construyendo una escena.

## 2.2. Del juego infantil espontáneo a la dramatización

El ser humano tiene la capacidad de simbolizar, representando un objeto o una acción por medio del gesto, una imagen o el lenguaje verbal. Esta capacidad se desarrolla a partir de los dos años aproximadamente, incluso antes, cuando el niño comienza a imitar los movimientos o gestos de las personas con las que conviven, especialmente de la mamá o el papá. También imitan a las personas que están ausentes, sustituyendo y representando una situación vivida por una de ficción, como por ejemplo hacer que dan de comer a una muñeca, a esto se le llama *hacer como si*. Los sonidos y el lenguaje también hacen al niño simular diferentes objetos como un coche o el sonido de un animal, aquí, además de la imitación viene la representación verbal.

Para Jean Piaget, *el juego es, primero que todo, simple asimilación funcional o reproductiva*<sup>5</sup>, en el desarrollo del niño, la asimilación y la adaptación son procesos

---

<sup>3</sup>Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. España. 22. Edición. 2001. En línea. 22 de diciembre de 2009.

<sup>4</sup>Ibid.

<sup>5</sup>Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, p. 123.

indispensables, de tal manera que el juego se convierte en una parte de la conducta adaptativa del ser humano.

...con la socialización del niño el juego adquiere reglas que adopta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad, bajo las construcciones aún espontáneas, pero que imitan lo real...<sup>6</sup>

Su estudio se basa en la psicología del desarrollo del niño por lo que uno de los elementos importantes es el medio con el que interactúa y se forma como individuo de acuerdo a las exigencias de su realidad.

...el juego [...] que le permita ver al mundo tal como es, y opinar sobre él sin reparo, el que le capacite para disfrutar con otros niños momentos de libertad compartida, de socializarse al formar parte de una aventura común...<sup>7</sup>

El niño explora en su juego las posibilidades de actuar, de elegir su camino y tomar decisiones a la vez que se divierte, forma nuevos conocimientos y se integra dentro del juego con los demás.

...el juego constituye una necesidad biológica y un mecanismo de adaptación y aprendizaje, aunque mucho más elaborado que el de los animales, de acuerdo con el complejo mundo que hemos construido. Es además un medio eficaz de liberación de la agresividad y canalización de los conflictos.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, p.124.

<sup>7</sup> Cañas Torregrosa, José. *El por qué de la expresión dramática en los centros escolares*, p. 18.

<sup>8</sup> Tejerina, Isabel. *Dramatización y teatro infantil*, p. 30.

En el juego, se realizan actividades simuladas, como si fueran ensayos que sirven para la vida, por eso no se corre ningún riesgo al equivocarse, porque sus fallos son dentro de una ficción y no traen consecuencias. De tal manera el juego es una forma de explorar y aprender.

El juego es producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de la cultura. Es también un mecanismo de adaptación y un instrumento para el aprendizaje, una vía para la creatividad, un medio al servicio del principio del placer freudiano, una fuente de salud y equilibrio.<sup>9</sup>

En el juego, el jugador simula, fuera de un contexto real y con una finalidad precisa.

Isabel Tejerina cita a Garvey cuando dice que los rasgos definatorios del juego infantil son: el placer y la diversión; no tiene metas o finalidades extrínsecas; *es espontáneo y voluntario; implica una participación activa y guarda ciertas conexiones sistémicas con lo que no es juego.*<sup>10</sup>

Existen muchos tipos de juegos, aquí presento algunos que son los que ayudan a formar la dramatización porque comparten rasgos o elementos teatrales como son: el juego simbólico, el juego de roles y el juego dramático. Sin embargo hay autores que utilizan estos términos como sinónimo puesto que comparten elementos y siempre bajo el concepto de juego y libre expresión. Por un lado encontramos lo que es el juego simbólico; retomando a Piaget, el juego simbólico es la representación de un objeto ausente, *puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia.*<sup>11</sup>

En el juego simbólico siempre se da una representación de algo imaginario. *El movimiento imitativo precede a la acción propia y consiste en copiar el objeto evocado*

---

<sup>9</sup> Tejerina, Isabel. *Dramatización y teatro infantil*, p. 30

<sup>10</sup> Ídem. p. 31.

<sup>11</sup> Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, p. 155.

*simbólicamente*.<sup>12</sup> Es la representación de un objeto ausente. El objeto es el símbolo y la interpretación es subjetiva, por ejemplo, un niño puede simbolizar a un caballo con un palo de escoba y otro niño con el mismo palo puede crear algo distinto. La mayor parte de los juegos simbólicos ponen en acción el movimiento y ejercitan la imaginación.

En el juego de roles, también denominado como juego simbólico de representación de roles, se hace la reconstrucción de los papeles de los adultos. El niño empieza a imitar a las personas con las que convive, es cuando se da el juego de la escuelita o juegan al doctor, donde ya interviene una interacción social. Esta etapa surge a partir de los 6 años aproximadamente, cuando el niño ya tiene un desarrollo sensorio-motor, capacidad verbal y no se conforman con imaginar objetos sino que quieren recrear escenas de la vida adulta.

Otro concepto que está presente en la dramatización es el juego dramático, aunque varios autores y educadores se han apoyado en él para el proceso de enseñanza-aprendizaje,<sup>13</sup> existen diversas definiciones, para algunos, el juego simbólico, juego dramático y dramatización son lo mismo.

En este trabajo, al juego dramático lo considero como parte de la dramatización y engloba los conceptos anteriores que son el juego simbólico y el juego de roles.

De acuerdo a Pavis, el juego dramático es:

Práctica colectiva que reúne a un grupo de “jugadores” (y no de actores) que improvisan colectivamente según un tema elegido de antemano y /o precisado por la situación [...]

El propósito al cual se apunta, no es ni creación colectiva susceptible de ser

---

<sup>12</sup>Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, p. 175.

<sup>13</sup>Concepto que en esta tesina defino como el proceso de construcción de saberes y cultura, constituido por una experiencia recíproca entre el educador y el educando.

ulteriormente representada ante público, ni un desorden y una farsa como el happening, ni tampoco una teatralización de lo cotidiano.<sup>14</sup>

El juego dramático conjunta actividades diversas como la imitación, improvisación, juego de roles, teniendo como base la expresión dramática. Expresión a través del juego.

Juego y libre expresión son las constantes del juego simbólico de roles, juego dramático espontáneo, y de la dramatización o juego dramático, practica organizada en la escuela, la cual usa el lenguaje dramático con la finalidad apuntada de estimular la creación y como medio educativo para favorecer el pleno desarrollo de las personas.<sup>15</sup>

Dramatización será el termino con el que identifique a la actividad planteada en la propuesta didáctica, actividad que se ayuda del juego simbólico, de roles o dramático para llevar a cabo la representación de escenas, donde los niños interpreten personajes en circunstancias precisas, apoyados de elementos teatrales.

Desde la actividad más elemental de representación al más elaborado espectáculo, en todas las formas teatrales, subyace un juego, el de la simulación. En el juego de teatro, las cosas no representan lo que son sino que expresan símbolos, se constituyen en signos teatrales para actualizar en la escena personas, objetos, situaciones ausentes y, en todas sus formas se recrea la vida mediante el lenguaje dramático, el lenguaje de la acción.<sup>16</sup>

Cabe señalar que desde el nacimiento, el bebé comienza a jugar, explorando de manera lúdica el medio en el que vive. De esta manera vemos que el juego nace de manera espontánea,

---

<sup>14</sup>Citado por Hilda Elola en *Teatro para maestros. El juego dramático para la expresión creadora*, pp. 33-34.

<sup>15</sup>Ídem, p. 8

<sup>16</sup>Tejerina, Isabel. *Dramatización y teatro infantil*. p. 26.

sin reglas ni un fin determinado, sin conciencia de parte del jugador, pero poco a poco de lo espontáneo van pasando a juegos donde ya les importa más qué es lo que hacen, por placer o diversión. Posteriormente el juego adquiere objetivos diferentes sin olvidar la libre expresión y el placer pero utilizándolo como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje.

En *Didáctica de la Dramatización*<sup>17</sup> se desarrollan seis finalidades que según sus autores debe tener el juego dramático:

- 1.- La expresión como comunicación.
- 2.- El paso por todos los roles técnicos teatrales.
- 3.- Diferenciar la ficción de la realidad.
- 4.- Permanecer en el personaje
- 5.- Desarrollo de la posibilidad de adaptación.
- 6.- Combate de estereotipos.

#### 1.- La expresión como comunicación

La dramatización permite que el niño se exprese de manera espontánea con la posibilidad de utilizar su cuerpo, unificando la voz y el gesto. De esta manera adquiere una mayor expresividad, más completa; la dramatización pretende lograr la plenitud de los medios que el niño puede desarrollar al expresarse.

Antonio Malonda nos aclara, en relación con este tema: “Expresar dramáticamente es configurar, plasmar con gestos, movimientos y actitudes una idea, pero para que esa idea trasladada al lenguaje del cuerpo se entienda, precisa que el símbolo creado comunique.

---

<sup>17</sup> Véase Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*. Gedisa, 2008.

Es decir, comunicar es hacer un esfuerzo para que el símbolo expresado lo comprendan los demás, no sólo quien lo expresa.”<sup>18</sup>

Es importante tener en cuenta que los niños necesitan comunicarse con los demás y ser comprendidos, por lo tanto *el juego dramático es el medio idóneo para lograr la expresión del niño, entendiendo expresión como comunicación*<sup>19</sup> Para lograr esta finalidad es preciso permitir libertad expresiva, siempre y cuando se fijen ciertos límites para orientar al niño, tal es como:

- Una técnica (práctica de los cinco roles técnicos teatrales)
- Su comportamiento simbólico (el como sí)
- Sus procesos de elaboración.<sup>20</sup>

## 2. El paso por todos los roles técnicos teatrales

### a) El autor

Se parte de un tema para realizar la dramatización, el tema se desarrolla a partir del argumento que el autor escribe. En este caso, los niños son los que elaboran sus ideas. Por lo tanto el autor es un colectivo que conjunta sus ideas en una especie de acercamiento a la creación literaria, sin embargo, siempre va a ser una expresión inacabada, será el director y los actores los que completen dicha creación.

*El autor es el que da la génesis al hecho expresivo. Es el que pone el primer límite en esa inmensa libertad de que se dispone para expresarlo todo*<sup>21</sup>.

El niño aprende a trabajar en equipo y esto permite un trabajo enriquecedor al conjuntar diversas ideas para formar un argumento.

---

<sup>18</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 54.

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Idem, p. 55.

<sup>21</sup> Ídem, p. 56.

Para realizar el argumento se deben plantear preguntas como: ¿Quiénes?, ¿Qué hacen?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Por qué? y ¿Para qué? De esta manera se tendrá una orientación más clara de lo que se quiere comunicar.

#### b) El actor

Un importante rol que experimenta el niño es el del actor. La definición de actor por Eines es aquel que acciona, el que hace y que comunica hechos. Para que haya teatro debe haber un espectador que asista esos hechos.

El actor reproduce la conducta humana en las condiciones del espacio donde se representa. Se crea un personaje a través de las circunstancias del humano que el autor ha propuesto, es decir, de las acciones que realiza.

Si nos remitimos a la definición de Aristóteles<sup>22</sup>, quien distingue la epopeya como la narración de las acciones de los hombres, la poética como el canto de las acciones de los hombres y el drama como los hombres en acción, se puede decir que la tarea principal del actor es realizar esas acciones, revelándonos el comportamiento del personaje. *Pero sabemos que la conducta esta sujeta a la influencia del medio, a través de lo que percibe el sujeto del entorno*<sup>23</sup>. Los niños desarrollaran su imaginación ante la reacción que deben tomar en ese proceso simbólico, llevados por el impulso y la creatividad constante. La acción es la razón de ser del teatro, y el niño es quien ejecuta dicha acción en la dramatización. Por lo tanto no puede haber teatro sin acción.

#### c) El escenógrafo

Uno de los aspectos más cuestionados es el edificio teatral. El teatro tradicional, entendido como el teatro a la italiana está siendo sustituido. *El concepto que se tenía era que el*

---

<sup>22</sup> Véase Aristóteles. *Poética*. Emecé. 1994.

<sup>23</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p.60.

*teatro debía dar una ilusión de lo real y por lo tanto importaba muchísimo la magia que proporcionaba la caja escénica.*<sup>24</sup>

Richard Schechner en su libro *Seis axiomas sobre el teatro y el espacio que lo rodea* dice:

- 1.- El hecho teatral es un conjunto de relaciones recíprocas.
- 2.- Todo el espacio será utilizado, tanto por el actor como por el espectador.
- 3.- El hecho teatral puede llevarse a cabo en un lugar proyectado o en un lugar hallado.  
Si el espacio es hallado hay que seguir estas reglas:
  - a) Los elementos de ese espacio deben ser puestos en evidencia y no disimulados.
  - b) El orden accidental del espacio debe ser aceptado.
  - c) Hay que prever que los espectadores puedan proponer otros espacios.
- 4.- El campo de visión es flexible y variable.
- 5.- Todo elemento que corresponde a la acción se expresa con un lenguaje propio (por ejemplo, si llega un momento donde se necesita música, los mismos actores corren a poner un disco o toman los instrumentos y después de ejecutar la música continúan con la acción.
- 6.- El texto no tiene que ser obligatoriamente el punto de partida o punto de llegada.  
También podría no existir texto.<sup>25</sup>

En la dramatización, hay un espacio real, pero este espacio se adquiere características para lograr la ficción. No es una copia realista pero insinúa el lugar donde se desarrolla la acción. Al ser los niños quienes organizan el espacio, el mismo elemento puede cambiar de significados en cada juego.

---

<sup>24</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 61.

<sup>25</sup> Citado por Eines, Jorge en *Didáctica de la dramatización*, p. 62.

El rol técnico del escenógrafo simplifica notablemente la tarea de pasar de la realidad a la ficción, puesto que en pocos minutos se pueden construir castillos, casas o dispositivos escénicos con mesas, maderas y papeles<sup>26</sup>.

La finalidad del escenógrafo, es la de ambientar el lugar y para esto cualquier objeto es útil. Cada elemento se puede combinar y transformar. Aquí juega un papel muy importante la imaginación del niño pues éste tendrá al alcance ciertos objetos como sillas que podrá convertir en caballos o mesas como trincheras e inclusive transformar la mesa con mas sillas en un submarino. También se puede trabajar con material reciclado u objetos viejos. *Cada jugador, con sus acciones sobre el espacio y la escenografía, es un creador de lugares sin más limitación que su propia imaginación.*<sup>27</sup>

A lo largo de la historia del teatro, el espacio ha evolucionado, y no es de sorprendernos ni rechazar la idea de hacer un teatro dentro de un espacio alterno o diferente al de un edificio teatral como se entendía en la época clásica, si se han propuesto y hecho obras en garajes, ¿por qué no encontrar un lugar dentro del museo donde se pueda dramatizar?

d) El espectador.

En el juego dramático como en el teatro, siempre hay un espectador. El que asiste a la representación del juego es además el autor, actor, escenógrafo y crítico, ya que el espectador del juego dramático está dentro del mismo grupo con el que se trabaja. Mientras un equipo representa, los demás están recibiendo el mensaje que comunica, perciben dicha ficción.

---

<sup>26</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 63.

<sup>27</sup> Ídem, p. 64.

Podemos añadir que la comunicación teatral es un acto en el que las partes han decidido voluntariamente participar del mismo y que el mensaje debe tener signos referidos a la experiencia común del emisor y del receptor en la transmisión del significado.<sup>28</sup>

Sin olvidar que el juego dramático es diversión creativa.

e) El crítico.

El rol del crítico comienza desde el momento en que está siendo testigo y cómplice de la ficción con la que se juega. No obstante, el momento justo para hacer los comentarios será al final de la sesión, pues esto también servirá de evaluación para el grupo. Al hacer los comentarios hay que tomar en cuenta el por qué y argumentar. El profesor será sólo un moderador entre cada opinión. Para cumplir la función crítica se pueden hacer las siguientes preguntas: ¿Qué entendieron del ejercicio?, ¿Qué fue lo que más les gustó?, ¿Y lo que menos?, ¿Deberían mejorar en el rol de autores?, ¿Comunicaban los actores?, ¿Cómo se podría mejorar el final de la obra?, etc.

### 3. Diferenciar la “ficción” de la “realidad”

Al participar en el juego dramático, se parte de la realidad para entrar a la ficción. El “como si” es lo que permite la suposición de sujetos, hechos y lugares simbólicos, nos conduce al desborde de la imaginación. En el juego dramático se plantean los siguientes *como si*:

Como si estuviéramos en el circo: el lugar

Como si fuera un domingo por la tarde: el tiempo

Como si hiciéramos una función: el hecho

Como si fuéramos payasos, leones: los personajes

Como si esta silla fuera la jaula: los objetos.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup>Eines, Jorge en *Didáctica de la dramatización*, p. 65.

a) Las circunstancias dadas

...las circunstancias dadas están constituidas por el argumento o tema de la obra, las distintas secuencias que configuran el proyecto oral inicial o sea el esbozo de las distintas escenas, el tiempo y los lugares donde se desarrollará el juego, la escenografía creada por todos, los disfraces y aquellos objetos necesarios para utilizar durante la acción.<sup>30</sup>

b) Aparición del tema general u obra

Los temas son centros de interés que nos indican a qué quieren jugar, para formar un mundo al que acceden los niños con su creatividad. Por eso se proponen temas donde puedan imitar las acciones de los adultos.

Como la base de la dramatización es el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la expresión, se hace hincapié en la estimulación para que el tema se concrete en acciones adecuadas para cada niño.

c) Elección y adecuación de los personajes.

Una vez que se ha elegido el personaje aparece la adecuación con los demás. Al momento de jugar debe haber interacción entre cada personaje. Si un personaje no responde ante el estímulo que proyecta el otro, no pasa nada y la escena se pierde porque no hay acción. En este aspecto, el profesor debe hacer ver a cada personaje la necesidad que tiene de los demás.

#### 4. Permanecer en el personaje

La concentración es uno de los aspectos esenciales para la expresión. Cuando el niño ha elegido un personaje hay que orientarlo para que exprese todas las posibilidades que puede tener un personaje, sobrepasando sólo la acción imitativa por la creación inicial, sin olvidar que el propósito es que el niño permanezca en el personaje para que la acción no esté vacía.

---

<sup>29</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p.71.

<sup>30</sup> Ídem, p.72.

## 5. Desarrollo de la posibilidad de adaptación

La adaptación es el ajuste que se tiene que realizar cuando se presenta algún obstáculo o circunstancia no prevista para llegar al objetivo deseado.

¿Cómo lo hago? es la pregunta que genera la adaptación, seguida de ¿Qué hago? esto ayudará para la acción y ¿Para qué lo hago? es el objetivo. Entonces se puede decir que la adaptación va ligada con la acción y el objetivo, constituyendo las tres partes imprescindibles del trabajo escénico.

Así como en la vida cotidiana los seres humanos deben adaptarse uno al otro, los actores también deben hacerlo. Las adaptaciones en el juego dramático se producirán cuando se están ejecutando las acciones de los personajes.

En las clases de dramática creativa se dan todas las condiciones para que los alumnos tengan que adaptar constantemente sus conductas a las distintas situaciones dramáticas y no hay que extrañarse si esas adaptaciones son inesperadas, imaginativas e ilógicas, porque esa es la verdadera creación.<sup>31</sup>

El proceso de adaptación es un medio para desarrollar intereses socioemocionales donde el cuerpo es sólo la traducción de la motivación. No hay que pedirles que reaccionen de tal o cual manera sino que sepa que todo lo que le rodea le ayuda a la adaptación.

La adaptación tiene que ver con la interrelación de personajes. De esta forma va integrándose socialmente a la vez que se identifica con los personajes de los otros y con sus propios personajes.

---

<sup>31</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p.81.

El juego impone reglas que el niño debe seguir. En algunos juegos estas normas son los personajes que el niño asume, puede ser policía o ladrón, comprador y vendedora, madre e hijo.

Cuanto más interrelación existe entre todos los personajes, más posibilidad habrá de dinamizar el hecho creativo, instrumentando la expresividad pero trasladando su finalidad a la experiencia vital de crecer.<sup>32</sup>

## 6. Combate de estereotipos

La personalidad se adquiere a partir de los comportamientos habituales, pero si algún comportamiento se repite, entonces se vuelve rutinario. Y si ante los estímulos siempre se reacciona de la misma manera, entonces se vuelve un estereotipo.

En un grupo los estereotipos que suelen repetirse constantemente y que deben ser combatidos son el de líder, ritualista, introvertido, parcialista, gracioso, el quejoso y el destructivo. Se debe evitar repetir los mismos personajes o las mismas situaciones, pues frecuentemente los niños tienden a esconder problemas, sobretodo de confianza, prefiriendo copiar algo que ya ha sido aceptado.

El tallerista debe contribuir a formar seres creativos y el niño aprende ante cada situación que vive. En el juego dramático cada uno tiene que resolver los conflictos dramáticos con acciones que no realiza en su vida cotidiana.

Para tener un desarrollo favorable en el conflicto dramático, el niño tiene que saber quién es, qué quiere, qué quieren los otros personajes y qué es lo que van a hacer para conseguir

---

<sup>32</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p.84.

sus propósitos. *La acción escénica se torna dramática porque no sabemos qué es lo que sucederá en ese enfrentamiento.*<sup>33</sup>

Entendiendo la acción escénica como el modo en que se desarrolla el argumento, pero es diferente a la acción del personaje que es una acción física.

El desarrollo de la acción escénica coadyuva para que se vaya formando la vida del personaje, hace avanzar el argumento y sobre todo es lo que mantiene en vilo e interés de los jugadores y los espectadores.<sup>34</sup>

Si la escena que están representando, atrapa al espectador, ellos esperan lo que sigue, sin saber cuál será la acción de los jugadores o como terminará la ficción. Podemos decir que se está jugando una situación dramática.

*En la niñez, el juego es, o debe ser, la actividad central y un medio eficaz de vincularse a la vida y asimilar la realidad. Es una necesidad expresiva y una ocupación ineludible de la naturaleza infantil*<sup>35</sup> y también dice Torregrosa *puede ser el desencadenante de muchas situaciones nuevas.*<sup>36</sup>

El desarrollo del niño se ha dividido en etapas por lo que los juegos también son diferentes en cada una de esas etapas, sin embargo, la edad en la que me centraré es de los 6 a los 13 años.

Para entender el proceso por el que pasan los niños de estas edades y cómo se puede trabajar el teatro con ellos, me centraré en la teoría que elabora Jorge Eines y Alfredo Montabani en su *Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas*.

---

<sup>33</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 84.

<sup>34</sup> *Ibíd.*

<sup>35</sup> Tejerina, Isabel. *Dramatización y teatro infantil*, p. 32.

<sup>36</sup> Cañas Torregrosa, José. *El por qué de la expresión dramática en los centros escolares*, p. 28.

### 2.3. Sistema de teatro evolutivo por etapas

De acuerdo con el *Sistema de teatro evolutivo por etapas* que proponen Jorge Eines y Alfredo Mantovani en su libro *Didáctica de la dramatización*, dividen la práctica de la *dramática creativa*<sup>37</sup> en dos etapas: de los 6 a los 8 años y de los 10 a los 12 años; tres edad puente: 5, 9 y 13 años; y una etapa previa que va de los 2 a los 4 años.

El juego simbólico en el niño surge de los 2 a los 4 años. A los tres o cuatro años la capacidad de representar se desarrolla con mayor fuerza al interactuar con el otro, entonces surge el juego de roles:

...estamos hablando del típico juego de “las mamás”, “a las tienditas” o “los médicos”, donde el niño y la niña asumen las funciones pertenecientes a los adultos, reproduciendo sus actividades y asimilando las normas que determinan sus conductas en el ámbito social.<sup>38</sup>

Desde este punto de vista, el juego sirve para insertar en un orden social al niño ya que encuentra identificación con el otro, intercambia papeles del comportamiento y situaciones de la vida. *Jugar un rol les permite ir aprendiendo que tienen unas obligaciones para con los que le rodean y que éstos les exigen que cumpla correctamente.*<sup>39</sup> Sin embargo, aún no se puede hablar de personajes sino de ejercicios de roles sociales.

---

<sup>37</sup> Los niños y las niñas dicen “vamos hacer teatro” pero los especialistas, según origen, metodología o prácticas personales han utilizado indistintamente las siguientes palabras: juego simbólico, juego de ficción, juego del como si, juego dramático, jugar al teatro, dramatización, drama escolar, drama creativo, drama educativo, dramática creativa, improvisación teatral, libre expresión o expresión dramática y teatro. Estos términos están intentando definir el campo de una actividad que es teatral pero que no es teatro. (Véase: Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*. p.20).

<sup>38</sup> Tejerina, Isabel. *Dramatización y teatro infantil*, p. 36.

<sup>39</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p.36.

En esta preetapa, la dramatización será inducida por el adulto con *cualquier tipo de motivación, un cuento, una canción, una lámina, un hecho real o una sesión de psicomotricidad*.<sup>40</sup>

La primera etapa abarca los 6,7 y 8 años. Se realizan juego de presentación, conocimiento y contacto. Es importante que el profesor explique el por qué y para qué de la dramatización y cómo se desarrollaran las siguientes clases. Para empezar la actividad se sugieren los temas que quieran dramatizar, escuchando las expectativas de los niños.

En esta etapa, el juego se centra en el tema que los niños eligen. A partir de dicho tema se pueden dividir *en pequeñas unidades o subtemas, que contienen los personajes y el conflicto dramático*.<sup>41</sup> De tal manera que se empieza a concientizar más sobre una actividad teatral. Por lo tanto, surge el personaje a la vez que el niño se va conociendo a si mismo.

A lo anterior se le denomina la prerespresentación del personaje. Ya que el juego imitativo que se presenta en un periodo del niño, se va diluyendo y el niño se representa cada vez más con los rasgos pertenecientes de él.

La representación de sí mismo *implica un continuo reconocimiento de sus potencialidades expresivas en su intento de acercarse al personaje*<sup>42</sup>. El niño al explorar su imaginación, proyecta sus capacidades vocales y gestuales para asemejarse al personaje. Se representa a si mismo poniéndose a disposición del papel elegido.<sup>43</sup>

En la segunda etapa que es de los 10 a los 12 años, el juego es definido por la elección del personaje y no del tema. La creación dramática se profundiza en la representación de una obra, los niños comienzan a escribir un argumento para llegar a construir la obra que debe tener un

---

<sup>40</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 36.

<sup>41</sup> Idem, p. 37.

<sup>42</sup> Idem, p. 40.

<sup>43</sup> *Ibíd.*

principio, un desarrollo y un final. Como propone Aristóteles: tres escenas. *En la primera se presentan los personajes y la situación dramática; en la segunda se agudiza el conflicto, y en la tercera hay que darle una solución.*<sup>44</sup>

Como cada integrante tiene ideas diferentes, es importante que lleguen a un acuerdo profundizando sólo en una idea o combinando varias. Al momento de presentar el ejercicio que han preparado los participantes tendrían que improvisar sus diálogos y acciones ya que no hay textos aprendidos de memoria sino una secuencia argumental.

Cada niño sabe lo que tiene que hacer en escena porque han conseguido un guión verbal, aunque no exista un texto memorizado. Para representar al personaje tendrán que hacer uso de su voz y su cuerpo.

El juego imitativo se convierte en una búsqueda de la caracterización, un proceso que culminará en la captación de la esencia de un comportamiento y que se traducirá en una conducta mucho más actoral.<sup>45</sup>

Podemos decir que a partir de los 9 o 10 años hay una mayor conciencia con respecto al manejo de los propios medios expresivos para poder prestárselos a un determinado personaje.

La representación del sí mismo, los niños y niñas reconocen sus capacidades expresivas y, en consecuencia, “se representan a sí mismos” con ojos, manos, cuerpo, voz y con todo el compendio de recursos que han ido descubriendo paulatinamente y que cada vez sienten que son más manejables y condiciones de ser educados.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 43.

<sup>45</sup> Ídem, p. 45.

<sup>46</sup> *Ibíd.*

El niño canaliza sus tensiones emocionales en el juego-obra pero gradualmente puede reconocer mejor todos sus componentes psicofísicos de su estructura de personalidad.

En esta etapa también aparece el rol del espectador y la del crítico, esto se consigue al momento de presentar la obra. Si se trabaja con varios equipos, siempre habrá niños viendo, por lo tanto siempre habrá espectadores. Al finalizar cada obra, se hacen comentarios sobre lo que acaban de ver, de esta manera se forma el rol del crítico.

Como ya dije anteriormente, el *Sistema de teatro evolutivo por etapas*, hace un apartado a la edad puente, la primera que es a los 5 años; a esta edad conocen un poco más las reglas resultantes de los roles sociales que asumen los adultos, sin embargo, comienzan a imitar personajes alejados de su vida cotidiana como las princesas, piratas, etc. Les encanta utilizar ropas que les caractericen, descubriendo que el vestuario ayuda a entrar en la ficción. Con esto se prepara para dramatizar como lo hacen los niños de 6 a 8 años.

La segunda edad puente es a los nueve años; se requiere atención especial pues es cuando se da el paso para la segunda etapa que va de los 10 a los 12 años. No es posible determinar el cambio que se hace pero a los 9 años pero es una transición en la que dejan de jugar como los niños de 6 a 8 años. El cambio se da porque empiezan a aburrirse con ciertos temas y se generan inquietudes por conocer elementos más teatrales.

La última edad puente son los trece años. En esta edad, los niños entran a la adolescencia. Ellos buscan comunicar. Quieren socializar y entender el mundo de otra manera, se generan muchos rechazos por entrar a un orden. El autoconocimiento, la autoafirmación y la pertenencia a un grupo son muy importantes. En este sentido, el teatro se vuelve importante si se desarrolla en un ambiente positivo, pues estimula la creatividad conjugando la flexibilidad con los límites.

Dicha etapa llega hasta los 17 o 18 años, donde se sugiere hacer un taller de teatro con clases periódicas y con ejercicios donde se trabajen las emociones y el cuerpo con la finalidad de montar una obra de un autor ajeno para un público externo.

La inclusión de nuevos elementos técnicos y la necesidad que tienen los jóvenes de crear un teatro en “serio” hacen que se modifiquen sustancialmente las condiciones de trabajo [...] es conveniente trabajar la creación colectiva que permite el aporte de las ideas e intereses de los jóvenes o adaptar textos de autores al grupo concreto con el que se va a trabajar<sup>47</sup>.

Como se ha visto *el juego construye una red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla,*<sup>48</sup> es por ello que al trabajar con niños dentro de un museo, el teatro es un medio accesible para involucrarse a los contenidos del recinto, el teatro como juego o dicho de otra manera, la dramatización que conjunta elementos teatrales en el juego y como dice Torregrosa: *provoca en los niños la manipulación de una realidad concreta, realidad que éste asimila, reproduce, utiliza, domina.*<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> Eines, Jorge. *Didáctica de la dramatización*, p. 47.

<sup>48</sup> Jean Piaget, citado por José Cañas Torregrosa en *El por qué de la expresión dramática en los centros escolares*, p. 33.

<sup>49</sup> *Ibíd.*

## CAPÍTULO 3. PROPUESTA DIDÁCTICA

---

### 3.1. Justificación

El teatro es un arte donde se pueden conjugar diferentes manifestaciones artísticas como son: pintura, arquitectura, música, literatura, etc. Puede servir para múltiples propósitos y abordarse desde diferentes puntos de vista. Un ángulo desde el que se puede ver el teatro es la didáctica y su propósito es más para aclarar, hacer conocer, informar al estudiante acerca de un tema o de un problema que se propone enseñar, de esta manera el teatro es un medio para la enseñanza.

Ante las manifestaciones artísticas, la palabra *educar* se torna desde una perspectiva diferente a lo que significa en la *educación tradicional*<sup>1</sup>, pero no por esto es menos importante, es un aspecto que obliga, implica y genera un cambio de visión en la labor educativa.

El arte es una forma específica de la expresión social y de la actividad humana, que refleja la realidad. Para hablar de la forma en la que esta manifestación puede influir en la educación, es importante ubicar el arte como proceso y el arte como producto. La primera es una experiencia que busca expresar el mundo interno y externo del ser humano. En este proceso creativo el hombre busca proyectar su conocimiento y su concepción del mundo. El arte como producto es el resultado del proceso creador y queda plasmado en sus diferentes manifestaciones, convirtiéndose en un medio de comunicación universal.

Las actividades artísticas se relacionan con el resto de actividades dentro de una cultura, contribuyendo a la formación del hombre, a la construcción y creación de algo nuevo. De esta manera se han venido abriendo posibilidades desde una perspectiva de cambio y regeneración. Es por ello que en la vida escolar se vuelve importante al proponer una manera distinta de llegar a un fin.

---

<sup>1</sup> Práctica donde la educación debe ser ejemplos a seguir, sobre la base de verdades absolutas.

La base del arte es la regeneración de propuestas, por lo que está en constante búsqueda de alternativas que puedan crear una nueva concepción de cualquier punto ya que el arte no siempre tiene que ser para el arte mismo, sino que se puede abordar cualquier área de conocimiento, abriendo posibilidades de aprendizaje en otros campos. Así se puede innovar en los procesos educativos y modelos de aprendizaje formales. Esto es importante para la creación y renovación de métodos de enseñanza. Sin embargo, *la implementación de disciplinas artísticas en las escuelas no es suficiente para que los alumnos accedan a experiencias que los conecten con la producción artística y promuevan en ellos el interés y el deseo por desarrollar modos de expresión específicos,*<sup>2</sup> si bien el planteamiento anterior es cierto, una disciplina artística es también la oportunidad para abrir el camino hacia una experiencia diferente y llegar a ser un detonante para que el niño logre explorar desde su visión los conocimientos y pueda construir su propia experiencia dentro del museo.

El arte si es creado por los niños es importante porque se vuelve significativo al construir un modo de expresión que favorece el desarrollo de las facultades individuales así como la comunicación, socialización y creatividad. El arte al desarrollar la creatividad permite que el individuo se formule diferentes formas de llegar a un fin. A partir de esto, el niño obtendrá beneficios en término de habilidades como pueden ser:

...tanto el desarrollo afectivo como social, obteniendo resultados muy positivos en la motivación de los participantes, potenciando su autoestima y creatividad. De esta manera se enriquece la capacidad lingüística y comunicativa, resuelve conflictos inherentes al proceso grupal. Así mismo, comunicación e interacción social cumplen un papel esencial en el impulso creativo del individuo<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup>Terigi, Flavia. *Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículo escolar*, p. 19.

<sup>3</sup>Fueguel, Cora. *Innovemos el aula: creatividad, grupo y dramatización*, p.87.

Muchos problemas que existen en la sociedad, dependen de la educación de la población. La educación juega un papel fundamental para formar gente con aptitudes creativas que puedan resolver problemas no sólo a nivel académico sino en la vida cotidiana. Es importante dar apertura a una educación dispuesta al cambio y, sobre todo, creativa que contribuya significativamente a la adquisición de información, a la solución y planteamientos de problemas, y al fortalecimiento de habilidades educativas.

El juego en la enseñanza escolar se convierte en algo factible para la formación de los niños, superando las deficiencias producidas por una educación excesivamente racionalizada y restringida a las normas tradicionales. A partir de la educación creativa podemos emprender experiencias que desarrollen el potencial creador.

El juego, actividad exploratoria, abierta y dinámica, que indaga nuevas combinaciones y propicia la iniciativa y creatividad del niño es el componente fundamental de la expresión dramática infantil, de la actividad destinada a ensayar otras posibilidades de ser y de actuar. Tal exploración lúdica se realiza de modo espontáneo en el juego simbólico o de forma organizada en la escuela en el juego dramático y en el teatro de los niños.<sup>4</sup>

Un hecho que enriquece la enseñanza son las actividades fuera del aula, por lo tanto, la visita a un museo llega a ser un modo distinto al que se lleva a cabo diariamente en la escuela. Sin embargo, los museos se vuelven poco atractivos para los niños que van obligados por los profesores sin permitirles un acercamiento más vivo a los contenidos que manejan. Así mismo, las reglas del museo como “no tocar”, “guardar silencio” y mantener una distancia entre el objeto y el sujeto que lo observa, provocan en el niño la apatía por participar en el proceso de

---

<sup>4</sup> Tejerina, Isabel. *Dramatización infantil*, p.27.

enseñanza-aprendizaje, aún cuando la visita es dirigida por un guía, éste les señala sólo ciertos puntos en un tiempo determinado que no corresponde al interés del niño, sin olvidar que cada niño observa y aprende de distinta manera.

Una de las actividades con que cuenta Palacio Nacional es la visita guiada que pretende mostrar al visitante los contenidos del museo de una manera más clara y resaltando los aspectos más importantes, y cuando se trata de grupos escolares, generalmente refuerza el contenido impartido en las aulas, adecuando la información de acuerdo al nivel educativo.

El museo en su relación con las actividades didácticas como son, además de las visitas guiadas, las conferencias, exposiciones, cursos, talleres y proyecciones de películas, tienen como objetivo sensibilizar a los visitantes para ayudar y fortalecer el aprendizaje. Aquí es donde el arte juega un papel importante al involucrar ciertos aspectos donde hace que participe directamente el niño, de esta manera el museo rompe con su forma tradicional de mantener al visitante como observador pasivo.

La pasividad un hecho predominante en la vida actual de muchos niños, de tal manera que sustituye su potencial creador por los programas de televisión, la computadora, los videojuegos, esto los hace crecer de manera individualizada. Por lo tanto es necesario fomentar la expresión libre y espontánea del niño, resaltando que la edad con la que se trabajará es de los 6 a los 9 años y de los 10 a los 12 años, de tal manera que estos niños pasan por un proceso de desarrollo de habilidades intelectuales, motoras y expresivas. Por eso es importante que puedan desarrollarse al mismo momento de realizar una actividad escolar sin el fastidio que implica una obligación a esa edad.

La propuesta del juego en la educación, además de permitir la expresión infantil convirtiéndose en un *acto creativo así como un proceso de receptividad y escucha, de*

*aceptación y autoafirmación personal*,<sup>5</sup> nos remite al origen del teatro.

El teatro se fundamenta en dos tipos de expresión principalmente: movimiento y palabra, sustentado por la creatividad y la espontaneidad, basada en el juego. Teatro proviene del griego que significa contemplar. Comúnmente se piensa en el teatro como el espectáculo donde se conjugan las luces, la escenografía, los actores y el público teniendo un fin estético-artístico que ha pasado por múltiples ensayos pero el teatro también es una clase de juego porque transcurre en un tiempo y espacio mágico con situaciones especiales.

Tomando en cuenta los elementos básicos del juego dramático: personaje, conflicto, espacio, tiempo, tema y argumento. La expresión dramática es una mezcla sabiamente dosificada de gesto y palabra, de expresión corporal y expresión oral<sup>6</sup>.

De esta manera la expresión dramática es liberadora, integradora y formativa. Aquí es donde el teatro se vuelve importante para el desarrollo de modos expresivos que fomenten la educación dentro del museo.

No es necesario que el museo sea de arte para que se puedan propiciar metodologías que involucren una parte creativa en el niño. Un caso específico es Palacio Nacional, que en sus diferentes salas y exposiciones maneja contenidos históricos y cívicos principalmente pero que pueden ser vinculados con el arte como contenido mismo del museo, sin embargo la propuesta que presento es que los niños a partir de una parte del arte que es el teatro, específicamente la dramatización, puedan acercarse de una manera más divertida y viva a la Historia.

---

<sup>5</sup> Cañas Torregrosa, José. *El por qué de la expresión dramática en los centros escolares*, p. 17.

<sup>6</sup> Noëlle y Bernard Renoult. *Dramatización infantil. Expresarse a través del teatro*, p.21.

La propuesta corresponde a objetivos que apuntan hacia una reconstrucción de hechos históricos y un esclarecimiento de los contenidos del museo. No se trata del juego simbólico en busca de una formación social y de identidad en las personas, sino de una participación activa dentro del museo. No obstante, la formación del niño en término de habilidades y desarrollo de sus facultades no se puede desprender de cualquier tipo de educación, por lo que mientras se esté llevando la actividad para que aprendan de manera más dinámica, también irán desarrollando se como individuos.

La primera aproximación del niño al fenómeno del teatro se produce en el juego espontáneo. En el teatro encuentran un medio para expresarse representando hechos reales, simbolizando arquetipos o convirtiendo en ficción preocupaciones y deseos. En su juego espontáneo hace una imitación de diferentes y variados personajes y vive esta simulación de modo natural y sincero. Sobre la base del juego se pretende la educación expresiva, el impulso de la creatividad y la formación integral.

Introducir la dramatización en el campo educativo permite abordar tanto el desarrollo afectivo como social, obteniendo resultados muy positivos en la motivación de los participantes, potenciando su autoestima y creatividad. De esta manera se enriquece la capacidad lingüística y comunicativa, resuelve conflictos inherentes al proceso grupal. Así mismo, comunicación e interacción social cumplen un papel esencial en el impulso creativo del individuo<sup>7</sup>.

Todos tienen una disposición natural para la imitación y la actividad dramática. Con el fomento de la representación de roles los niños desarrollan rasgos específicos permitiéndoles recrear una historia desde su individualidad.

---

<sup>7</sup> Fueguel. Cora.. *Innovemos el aula: creatividad, grupo y dramatización*, p. 87.

Con el juego dramático, no hay un producto final para ser representado de acuerdo a exigencias estéticas pues lo que se pretende es impulsar la motivación al arte desde la espontaneidad del niño.

La dramatización abre nuevas puertas a la estimulación de la creatividad, desarrolla la percepción sensorial, la imaginación, al originalidad, una mayor adaptación a los cambios, y también estimula el deseo de expresar sentimientos, emociones y estados anímicos<sup>8</sup>.

La importancia educativa del museo a partir de un curso de apreciación artística, se encuentra en que los niños van a tener una experiencia más cercana en la que puedan combinar los contenidos del museo con los diversos elementos que el teatro utiliza como son: escenografía, música, movimiento, diálogo y actuación.

Aunque se realiza de manera abierta y con posibilidad de que el niño enfrente una actividad de diferente manera, o dejando que descubra por sí mismo todas las posibilidades para interpretar un tema propuesto.<sup>9</sup>

La dramatización es una herramienta de trabajo utilizada como medio para fomentar y desarrollar la expresión del niño, para ello se utilizan recursos teatrales adecuados por el niño al uso que les van a dar. No se trata de formar actores sino de poner al alcance herramientas que favorezcan el aprendizaje de los contenidos del museo a partir de la representación donde ellos interpreten como realidad lo antes visto, en este caso, centrándose en el mural principal de Palacio Nacional: *México a través de los siglos* de Diego Rivera, utilizando los datos obtenidos

---

<sup>8</sup> Fueguel. Cora.. *Innovemos el aula: creatividad, grupo y dramatización*, p. 9.

<sup>9</sup> Noëlle y Bernard Renoult. Corinne Vialaret. *Dramatización infantil. Expresarse a través del teatro*, p. 63.

de la observación y transformándolos en elemento expresivo. Por lo tanto los niños dejan de ser espectadores pasivos y expresan a partir del juego, las imágenes de los sucesos históricos pintadas por Rivera.

El niño podrá comprender desde otra perspectiva los contenidos pues él construirá el modo de llegar al fin destinado, y el asesor educativo se convertirá en el guía para estimular la creatividad de los alumnos. De esta manera los niños podrán manejar y usar la información obtenida en la visita guiada para transformarla en escenas. Podrán asimilar los contenidos antes vistos de una manera más fácil y directa, además de que el aprendizaje implica varias áreas curriculares que podrán relacionarlas.

Uno de los propósitos de este proyecto es vincular el museo con la escuela y con la educación artística para lograr que los contenidos se acerquen al público escolar, motivándolos a disfrutar el patrimonio cultural y propiciando una experiencia significativa. Por otro lado con esto se pretende una rotura de formas de enseñanza establecidas dentro del museo.

Aquí planteo una propuesta didáctica para llevar a cabo un curso de verano en Palacio Nacional, sin embargo, la propuesta puede adquirir modificaciones según el tiempo y espacios disponibles ya que es una propuesta abierta.

La propuesta no pretende ser limitativa y puede ayudar a estimular el aprendizaje, la actividad se irá enriqueciendo con la participación de los niños y el desarrollo de cada dramatización, los comentarios y sugerencias que haga cada grupo.

La raíz del teatro está en el juego. El teatro en su esencia, despojado de formalizaciones históricas y significados parciales, es siempre una clase de juego, aquel que consiste en detener el tiempo y volver a plantear en un espacio mágico las situaciones primordiales.

➤ ¿A quién está dirigido el curso?

Está dirigido a niños de 6 a 12 años, dividido en dos grupos, uno de 6 a 9 años y el otro de 10 a 12 años. Ya que a esta edad, los niños son capaces de desarrollar ejercicios donde pongan en juego su cuerpo y su mente, además de integrar sus conocimientos y nociones básicas de la Historia de México. Cada grupo tendrá un máximo de 20 alumnos para un mejor desarrollo de las actividades.

➤ ¿Cuánto tiempo dura el curso?

El curso de verano, tiene una duración total de 20 horas. Divididas en sesiones de 3 horas, dos veces a la semana. De tal manera que son tres semanas las que se imparte este curso. En la última sesión, se cuenta con dos horas más para la presentación del trabajo y resultado obtenido.

### 3.2. Objetivos

➤ Objetivo general

-Desarrollar la expresividad, socialización y creatividad del niño a partir de la realización de dramatizaciones que den lugar al acercamiento vivencial de la Historia de México representada en el mural de Diego Rivera *México a través de los siglos*, ayudando y fortaleciendo el aprendizaje así como la experiencia significativa de asistir a un museo.

➤ Objetivos específicos

-Desarrollar la creatividad y la expresión mediante el conocimiento y la utilización de recursos teatrales para favorecer la experiencia en el museo.

-Estimular la imaginación, sensibilidad y percepción del niño a partir de la caracterización de personajes, buscando las actitudes, movimientos, sonidos y modo de hablar para desarrollar el potencial creador.

-Aprender a trabajar en equipo donde establecerá acuerdos y responsabilidades para solucionar situaciones específicas.

### 3.3. Ejes temáticos para las dramatizaciones

- 1.- Personajes
- 2.- Circunstancias
- 3.- Construcción del texto
- 4.- Caracterización
- 5.- Escenificación

- División temática de los murales

- |                                  |                             |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1.- Lucha de clases              | 6.- Independencia de México |
| 2.- La leyenda de Quetzalcóatl   | 7.- Invasión estadounidense |
| 3.- El águila sobre el cactus    | 8.- Leyes de Reforma        |
| 4.- La Conquista de Tenochtitlan | 9.- La invasión Francesa    |
| 5.- Periodo colonial             | 10.- La Revolución Mexicana |

### 3.4. Metodología

El proyecto constituye una organización de juegos y dramatizaciones en torno a pasajes históricos plasmados en el mural *México a través de los siglos* para que el niño exprese, invente, cree, elaborando sus ideas, conocimiento y transformación creativa de los materiales antes vistos. Para ello, se plantea un curso de verano conformado por seis sesiones cada una de tres horas; organizadas de acuerdo a objetivos y actividades específicas que los niños irán realizando para tener como resultado final la dramatización de un pasaje histórico, en el que ellos mismos hayan inventando el guión, utilizando elementos que le sirvan de escenografía y vestuario entre otros elementos que puedan incorporar de acuerdo a su capacidad creativa.

Tiene como principal elemento metodológico la experimentación por lo que se podrán obtener diferentes resultados. En este sentido la espontaneidad y la expresividad del niño es fundamental ya que no se le obligará sino se le orientará solamente a partir de una estructura donde el niño tenga la libertad de elegir cómo llevar su experiencia.

Cabe señalar que es un proceso en el que es posible obtener diferentes resultados ya que los participantes tienen todas las posibilidades para realizar la actividad de manera creativa, el resultado también depende de la percepción que cada participante tenga desde el momento en que llega al museo hasta la transformación de su visita en un juego donde él participa como un personaje activo dentro del museo.

Aunque es una actividad que estimula la imaginación y motiva al desarrollo tanto individual como grupal, se debe llevar un proceso concreto para no desviar la función y el objetivo de dicha actividad.

Es importante que el “tallerista” motive a los niños a la participación. Aun cuando se planea previamente la actividad, se requiere de cierta flexibilidad.

Se organizarán equipos, cada equipo podrá elegir el material que necesiten y le ayude tanto al personaje para su caracterización como para ubicar el espacio y tiempo, qué época de México les tocó representar y el lugar dónde se realizó dicha acción, con estos elementos, los niños empezarán a construir un “esbozo” de lo que sería su guión, sin embargo al pasar a la representación tendrán que improvisar cada diálogo, en esta etapa es donde se integra todo el proceso de creatividad de cada niño. Una vez que todos los equipos hayan realizado su escena, de manera abierta se pasará a escuchar las experiencias de cada equipo así como las opiniones de los niños que deseen expresarla, no hay que juzgar de mejor, buena o mala la escenificación que hayan hecho ya que lo que se valorará es el proceso ya que cada niño tiene una manera diferente de expresarse. En la dramatización se inventa una forma de interpretar la misma historia.

### 3.5. Material

Mesas, sillas, papel, telas, hojas, lápiz, periódicos viejos, material de rehúso en general.

### 3.6. Fases

- 1.- Encuadre del curso
- 2.- Dinámicas de presentación
- 3.- Visita guiada
- 4.- Asignación de tema y personajes
- 5.- Desarrollo de un guión
- 6.- Manipulación de materiales teatrales
- 7.- Representación

Esta propuesta se puede adaptar dependiendo de los recursos y condiciones del espacio, tiempo y comunidad con la que se trabaje, lo primordial es que los niños se expresen libre y creativamente incluyendo en el juego la utilización de su voz, movimientos, sonidos, la Historia y la acción. Experimentando nuevas e innumerables maneras de transformar la realidad, todo esto a través de la dramatización. Los juegos serán propuestos por el tallerista que orientará y acompañará a los niños, asesorándolos durante el proceso.

### 3.7. Evaluación

*La evaluación da cuenta de la concepción de enseñanza que sustenta el currículo y de los supuestos de aprendizaje comprometidos en las propuestas educativas<sup>10</sup>, por lo tanto, es indispensable para analizar y reflexionar qué tanto se cumplieron los objetivos y poder mejorar la enseñanza.*

---

<sup>10</sup> Chapado, María Elsa, *El lenguaje teatral en la escuela en Artes y escuela*, p. 156.

En esta propuesta los criterios de evaluación están fijados en las habilidades que desarrolle el niño ya que se trata de un curso en el que importa más el proceso que el producto final. Es en el proceso cuando la formación, la creación y la experimentación permitirán alcanzar los objetivos del programa, observando el desarrollo de sus capacidades prácticas de resolver situaciones a través del juego. La respuesta que los niños tengan en su experiencia marcará si se ha logrado un aprendizaje significativo.

En este aspecto la evaluación se realizará por medio de la bitácora o diario del tallerista, en el que registrará cada sesión de trabajo y la participación observada de cada alumno.

En el curso también es importante evaluar el resultado final, o sea, el producto obtenido, en este caso será la representación de un mural, dicha evaluación se llevará a cabo con cuestionarios individuales después de observar la habilidades adquiridas y el manejo de elementos expresivos y materiales del teatro. Con la presentación de la dramatización de un mural, se observará si han integrado los elementos teatrales con las temáticas del museo.

En la última sesión habrá una actividad para comentar de manera oral las experiencias que vivieron los niños a lo largo del curso. Se entregarán cuestionarios, uno para cada niño para recuperar sus experiencias sobre la actividad y otro para los papás, de esta manera además de ser el tallerista quien realice la evaluación, el niño y sus papás podrán registrar las expectativas alcanzadas y el resultado del curso. Estas opiniones ayudarán a determinar cuáles fueron las debilidades y cuáles las fortalezas. Por lo tanto, la evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje tiene dos objetivos fundamentales:

...analizar en qué medida se han cumplido los objetivos de aprendizaje planteados para detectar posibles fallas u obstáculos en el proceso y superarlos [...], y propiciar la reflexión de los alumnos en torno a su propio proceso de aprendizaje.<sup>11</sup>

\*En el anexo se encuentran los cuestionarios de evaluación.

---

<sup>11</sup> Zazar Charur, Carlos. *Habilidades básicas para la docencia*, p. 65.

Al entrar a la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro, vislumbraba un panorama laboral muy amplio, sin embargo, no contemplaba la posibilidad de dedicarme a la docencia porque la carrera no está enfocada a la formación de profesores. Al cursar la materia de Didáctica del Teatro, me di cuenta no sólo de la oportunidad de laborar como docente, sino de desarrollar propuestas educativas, es decir, tener un conocimiento de cómo plantearse lo que se quiere enseñar y cómo es que se va a enseñar.

Una de las aproximaciones que se tiene con el medio laboral es durante la realización del servicio social. En mi caso, este factor desarrolló en mí una inquietud que derivó en la formulación de esta tesina. Por un lado porque durante mi estancia en Palacio Nacional no puse en práctica muchas cosas que había aprendido en la carrera, aunque si me desarrollé en un ámbito artístico y cultural pero eso me permitió darme cuenta de la escasa participación de los niños en actividades, la mayoría de las veces el niño se queda como un espectador más.

A partir de esas experiencias me di cuenta que con la preparación que se da en la carrera, se tienen las bases suficientes para plantear y desarrollar proyectos en lugares que a veces creemos ajenos a nuestra profesión, en este caso el museo.

Así es como esta propuesta pretende ser un aporte para todos aquellos que estén interesados en fomentar la cultura a través del teatro.

El teatro es una forma de comunicación cultural y reflejo de las sociedades. Las manifestaciones artísticas cobran importancia al volverse significativas, pero esto sólo es posible cuando el espectador deja de ser pasivo y se involucra directamente con el arte.

Es necesario sembrar para cosechar una cultura dirigida y hecha por niños, donde ellos sean protagonistas del espacio donde los adultos pongan los medios. Un aspecto importante para la cultura es la educación. La educación es un proceso que permite crear una nueva cultura y por ende una nueva sociedad. El arte rompe con la educación tradicional donde el sujeto sólo repite ciertos conocimientos sin cuestionarse más allá de lo que se le presenta. El teatro es un buen medio para generar nuevas vivencias y experiencias significativas, ya que acerca a la cultura de manera viva y activa., participando en una experiencia tanto colectiva como individual.

Es importante revalorar la labor pedagógica del teatro en la niñez por medio de la dramatización para desarrollar la expresividad, socialización y creatividad del niño a partir de la realización de juegos dramáticos que den lugar al acercamiento vivencial de los contenidos del museo, ayudando y fortaleciendo el aprendizaje, así como la experiencia significativa de asistir a un museo.

El proceso lúdico en el niño además de la diversión y el placer, permite la formación y desarrollo de la imaginación, sensibilidad y percepción, por lo que si involucramos aspectos del teatro como son la caracterización de personajes, buscando sus actitudes, los movimientos, sonidos y modo de hablar, buscando elementos que puedan conformar la escenografía y vestuario entre otras cosas, permite desarrollar el potencial creador.

Para que el niño y la niña sean protagonistas debemos ofrecer espacios y tiempos para la expresión donde los niños puedan aprender jugando para generar y alianzar saberes.

El museo a veces se presenta como algo aburrido o demasiado restringido a reglas, sin embargo, es cuestión de asomarse a ese mundo para descubrir la diversidad de actividades que se realizan.

En Palacio Nacional se desarrollan muchas actividades artísticas, la mayoría son gratuitas y dirigidas a niños, los talleres artísticos se limitan a las artes plásticas. El teatro queda reducido a

la presentación de obras en fines de semana o eventos especiales, incluso como complemento de otras actividades, es por eso que se debe fomentar la expresión creadora de los niños para que dejen de ser espectadores pasivos, a la vez que aprenden de manera más dinámica la Historia, reuniendo el juego, la cultura y la vida.

Es importante que siendo Palacio Nacional un emblema de la política e historia del país se rescate y promueva la parte cultural y artística que dicho inmueble desarrolla independientemente de los intereses políticos del gobierno en turno.

Es importante dirigir al niño hacia la flexibilidad para conseguir una educación más libre y creativa, impulsando una educación participativa a través de técnicas que vinculen diferentes áreas, integrando al teatro y relacionándolo con otras disciplinas.

Con este trabajo, además de aportar una propuesta didáctica que pueda desarrollar la creatividad y la expresión mediante el conocimiento y la utilización de recursos teatrales para favorecer la experiencia en el museo, se demuestra que es posible encontrar diversas rutas de trabajo para el egresado de la licenciatura.

Álvarez, Federico, *Palacio Nacional*. México, Espartaco, 1959, 54 pp.

Coll, César, *Psicología y currículum*, Buenos Aires, Paidós, 174 pp.

Departamento de Servicios Educativos de la DGPCOPAP de la SHCP, *Recomendaciones para una buena visita guiada. Material de consulta*, México, 2006.

DGPCOPAP, *Espacios Educativos no convencionales en museos. Texto para la SHCP*. México. 2008.

Eines, Jorge y Mantovani, Alfredo, *Didáctica de la dramatización. El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*, Barcelona, Gedisa, 2008, 181 pp.

Elola, Hilda, *Teatro para maestros. El juego dramático para la expresión creadora*, Buenos Aires, Ed. Marymar, 1999, 200 pp.

Fernández, Miguel Ángel, *Historia de los museos de México*, México, 1988, Promotora de comercializadora directa, 1987, 240 pp.

Fueguel. Cora, *Innovemos el aula: creatividad, grupo y dramatización*, Barcelona, Octaedro, 2000, 167 pp.

Gamboa de Vitelleschi, Susana, *Juegos de expresión y creación teatral*, Buenos Aires, Bonum, 2008, 191 pp.

Jiménez Vélez, Carlos Alberto, *Lúdica, cuerpo y creatividad*, Bogotá, Cooperativa Editorial Magisterio, 2005, 251 pp.

León, Aurora, *El museo: Teoría, praxis y utopía*, Madrid, Cátedra, 1978, 378 pp.

Piaget, Jean, *La formación del símbolo en el niño*, México, FCE, 1982, 401 pp.

Renoult, Nöelle, *Dramatización infantil, Expresarse a través del teatro*, Madrid, Narcea, 1994, 126 pp.

SHCP. *Guía Didáctica para el Maestro. Recintos Históricos de la SHCP en Palacio Nacional. La educación primaria y secundaria en la temática artística, social y cultural del Palacio Nacional*. SHCP. DGPCOPAP. México. 2005.

Tejerina, Aurora, *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*, España., Siglo XXI, 2001, 314 pp.

Zarzar Charur, Carlos. *Habilidades básicas para la docencia. Una guía para desempeñar la labor docente en forma más completa y enriquecedor*, México, Patria, 1994, 147 pp.

#### **Artículos**

Cañas Torregrosa, José. *El por qué de la expresión dramática en los centros escolares en Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona. Octaedro. 2009. 305 pp.

Terigi, Flavia, *Reflexiones sobre el lugar de las artes en el currículo escolar en Artes y Escuela: Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. España. Paidós. 1998. 315 pp.

Chapado, María Elsa. *El lenguaje teatral en la escuela en Artes y Escuela: Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. España. Paidós. 1998. 315 pp.

## Material Electrónico

Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. España, 22. Edición. 2001. En línea. <http://www.rae.es/>, 22 de diciembre de 2009.

Zavala Alonso, Manuel. *Museos de México*. México. 2009. En línea. <http://www.museosdemexico.org/>, 22 de diciembre de 2009.

De Prado, David. *Currículum radical y metodologías creativas para una enseñanza “inventiva” del arte*. España. 2001. En línea. <http://www.iacat.com/Revista/recreate/recreate01/curriculum.html>, 22 de diciembre de 2009.

*Evaluación del estudiante*. 2001. En línea. [http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/artsed/g10arts\\_ed/g10evlae.html](http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/artsed/g10arts_ed/g10evlae.html), 22 de diciembre de 2009.

Rubio, JV, *Pedagogía del caos*, Colombia. 2009. En línea. <http://www.colciencias.gov.co/redcom/Tex-Rubio-PdelCaos.html>, 26 de septiembre del 2009.

Consejo internacional de museos. *Historia*. México. 2009. En línea. <http://www.icommexico.org/historia.htm>, 22 de diciembre de 2009.

Universidad de Castilla-La Mancha. *Clasificación de museos del ICOM*. España. 2009. En línea. <http://www.uclm.es/>, 22 de diciembre de 2009.

CONACULTA. Sistema de Información Cultural. *Museos*. México. 2009. En línea. <http://sic.conaculta.gob.mx/>, 22 de diciembre de 2009.

SHCP. Dirección General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial. *Difusión cultural*. México. 2009. En línea. <http://www.shcp.gob.mx/>, 22 de diciembre de 2009.

|  |    |
|--|----|
| Programa de trabajo.....                                   | 84 |
| Cuestionarios de evaluación.....                           | 92 |
| Carta de realización del proyecto en Palacio Nacional..... | 95 |
| Constancia de participación como tallerista.....           | 96 |
| Fotografías.....   | 97 |

PROGRAMA DE TRABAJO  
CURSO DE APRECIACIÓN CULTURAL EN PALACIO NACIONAL

GRUPO A

Imparte: Yoloxóchitl García Santamaría

Días: Martes y Jueves

Horario: 10:00 a 13:00 hrs

Presentación:

El curso está dirigido a niños de 6 a 9 años. Ya que a esta edad, los niños son capaces de desarrollar ejercicios donde pongan en juego su cuerpo y su mente. El grupo tendrá un máximo de 20 alumnos para un mejor desarrollo de las actividades.

Tiene una duración total de 20 horas. Divididas en sesiones de 3 horas, dos veces a la semana. De tal manera que son tres semanas las que se imparte este curso. En la última sesión, se cuenta con dos horas más para la presentación del trabajo y resultado obtenido.

La finalidad del curso es que los niños sean capaces de recrear situaciones y personajes históricos a partir del mural México a través de los siglos de Diego Rivera, por medio de dramatizaciones. Así mismo, se pretende que el niño tenga una experiencia significativa en el museo.

La evaluación será cada sesión por medio de la participación de los alumnos. Una evaluación final que será en la última sesión con la presentación de una dramatización, donde deberán haber integrado el trabajo hecho a lo largo del curso, para finalmente intercambiar experiencias de manera grupal y cuestionarios de manera individual.

| SESIÓN | OBJETIVO   | ACTIVIDAD  | MATERIAL  | PROCEDIMIENTO  | OBSERVACIONES  |
|--------|--|--|---|--|--|
| 1      | <p>◆Informar la forma de trabajo y el propósito del curso para que los alumnos trabajen en un ambiente positivo y asuman su responsabilidad dentro del grupo.</p> <p>◆Conocer a cada uno de los alumnos, aprendiendo nombres para lograr un ambiente de confianza a través de la expresión creativa.</p> <p>◆Conocer la Historia de México a través del mural <i>México a través de los siglos</i> para convertir una imagen en un hecho vivo.</p> | <p>Encuadre del curso.</p> <p>Dinámicas de presentación.</p> <p>Visita guiada.</p>   | <p>Papel bond.<br/>Plumones.</p> <p>1 pelota.<br/>1 bola de estambre.</p> <p>Cuaderno.<br/>Lápiz.</p> | <p>-Decir qué días, en qué horarios y cuántas serán las sesiones del curso, así como indicar reglas generales y escuchar propuestas de los alumnos. Escribirlas en el papel bond para que estén presentes durante todo el curso.</p> <p>-Se forma un círculo. Los niños irán pasando la pelota y quien la recibe dice su nombre.</p> <p>-Los niños serán conducidos por un guía que les explicará cada etapa histórica del mural, resaltando hechos y personajes importantes.</p>  | <p>Se puede utilizar una bola de estambre en vez de la pelota y repetir la actividad con la variante de que el que recibe el objeto dice el nombre del compañero que se lo dio.</p> <p>Se le indicará al niño que dibuje algunos personajes, anote cómo están vestidos, qué están haciendo, en dónde están, etc.</p> |
| 2      | <p>◆Posibilitar el trabajo en equipo a través de diferentes dinámicas.</p> <p>◆Brindar los elementos básicos para que el niño se involucre con la dramatización.</p>   | <p>Juegos para la organización de equipos.</p> <p>Elección de tema y personajes.</p> | <p>Música.</p> <p>Fichas.<br/>Cuaderno.<br/>Lápiz.</p>  | <p>-Se forman dos círculos, uno dentro del otro. Los del círculo interior miran hacia afuera y los otros hacia adentro. Quedan frente a frente formando parejas. A cada pareja se le asigna un número del 1 al 4. Cada pareja se presenta diciendo: "Hola yo soy..." Después de presentarse se agrupan por números iguales.</p> <p>-El profesor le repartirá una ficha a cada equipo donde se especifique el tema a desarrollar y los personajes necesarios. Cada integrante del equipo escoge un personaje. Se forma un círculo y cada niño les contará a los demás cómo es su personaje, a qué se dedica, cómo se viste, cómo cree que es de carácter o algún rasgo distintivo. El resto del grupo tiene que adivinar de qué tema y personaje se trata.</p> <p>-Los niños se distribuyen en el salón, de modo que tengan un espacio para moverse. El profesor comienza a aplaudir con diferentes ritmos, cuando se hace el silencio, los niños se convertirán en una escultura y a</p> | <p>La numeración de las parejas depende de la cantidad de alumnos. Se recomienda que sean 4 equipos de 4 o 5 participantes cada equipo.</p>  |

|   |   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
|   | <p>◆Conocer cómo se desarrolla la identidad del personaje a través de la expresión corporal.</p> <p>◆Recrear diálogos y actitudes de los personajes en un lugar y situación determinados.</p>   | <p>Juegos de expresión corporal.</p> <p>Elaboración de guión.</p>                                      | <p>Ropa cómoda.</p> <p>Cuaderno.<br/>Lápiz.</p>  | <p>cada nuevo silencio cambiarán de personaje o actitud.<br/>-Cada equipo discutirá qué es lo que quieren conseguir sus personajes, la relación que existe entre ellos para después escribir un breve guión o línea argumental Destacando que su historia debe tener un planteamiento, conflicto, desarrollo y desenlace. Posteriormente cada equipo improvisará esa historia en acciones.</p>   | <p>El profesor debe estimular la imaginación de los alumnos planteando las siguientes preguntas: ¿Quiénes son?, ¿qué hacen?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿por qué? y ¿para qué?</p>                                     |
| 3 | <p>◆Reconocer personajes por medio de la imitación de acciones.</p> <p>◆Explorar por medio del cuerpo y la voz las diferentes posibilidades de interpretar a un personaje.</p>  | <p>Juego de roles.</p> <p>Interpretación de personajes.</p>  | <p>Ropa cómoda y objetos que se tengan a la mano como sillas y mesas.</p>  | <p>-Dividir la clase en dos equipos, un equipo representará distintos oficios y profesiones (presidente, campesino, obrero, pintor...) de acuerdo al tema que les tocó en la clase anterior. El otro grupo observará los movimientos y tendrán que adivinar la profesión.</p> <p>-Se pide a los alumnos que cada uno haga un gesto característico de su personaje. Después cada equipo deberá componer una historia a partir de esos gestos, poco a poco los personajes deberán dejar claro qué es lo que quieren y explicar por qué quieren cumplir su objetivos.</p>   | <p>Durante la preparación, uno de los equipos tendrá que salir fuera de la sala mientras el otro se prepara.</p> <p>En la primera fase no se utilizan las palabras.</p>  |
| 4 | <p>◆Desarrollar la imaginación para recrear el espacio que se plantea en el mural.</p> <p>◆Conseguir los elementos necesarios para la creación de la escenografía.</p> <p>◆Transformar el espacio real en un espacio ficticio, manipulando materiales para crear su escenografía.</p> | <p>Diseño de escenografía.</p> <p>Recolección de elementos.</p> <p>Elaboración de la escenografía.</p> | <p>Cuaderno.<br/>Lápiz.</p> <p>Telas, mesas, sillas, papel, periódicos, plumones, lápices, colores, y cualquier objeto que encuentren.</p> | <p>-El alumno enlistará los elementos del espacio que están presentes en el mural, preguntándose, dónde están y qué objetos observan. Posteriormente dibujaran esos elementos, imaginando cómo les gustaría que estuvieran en la sala de clases.</p> <p>-Cada equipo elegirá los materiales que puedan ayudar a la creación de la escenografía.</p> <p>-Con el papel, y las telas elaborarán lo que han imaginado, recortando, uniendo y/o dibujando elementos.<br/>Cada equipo trabajara de manera independiente, colocando los objetos en el espacio como se lo imaginan, después lo presentarán a los demás equipos y se darán opiniones.</p> | <p>Se sugiere que vuelvan a observar de manera detallada el mural.</p> <p>Una vez finalizada la sesión, el material que hayan creado se guardará dentro del museo, para ser utilizado en la última sesión.</p> |

|   |  |  |   |   |   |
|---|--|--|---|---|---|
| 5 | <p>◆Diseñar el vestuario mediante al observación e imaginación para ayudar en la caracterización del personaje.</p> <p>◆Desarrollar la creatividad mediante la utilización de materiales para elaborar su vestuario.</p>   | <p>Diseño de vestuario.</p> <p>Elaboración del vestuario.</p>  | <p>Cuaderno.<br/>Lápiz</p> <p>Telas, papeles, periódico, tijeras, pegamento, listones, vendas...</p>      | <p>-El alumno dibujará de manera individual el vestuario, tomando en cuenta el mural pero también cómo le gustaría vestirlo, qué colores, etc.</p> <p>-En equipo manipularan el material, elaborando su vestuario.</p>  | <p>Es conveniente que esta actividad la realicen observando el mural.</p> <p>El profesor puede poner al centro del espacio una caja con ropa y elementos complementarios como sombreros, máscaras, etc. para ayudar en la conformación del vestuario.</p> |
| 6 | <p>◆Encontrar un estado propicio para la presentación de sus trabajos en público.</p> <p>◆Resolver conflictos a partir de situaciones planteadas.</p> <p>◆Mostrar en público, el trabajo realizado durante el curso por medio de la dramatización, valiéndose de la improvisación.</p> | <p>Juegos de calentamiento, improvisación y relajación.</p> <p>Improvisación.</p> <p>Dramatización</p> | <p>Ropa cómoda</p> <p>Ropa cómoda.<br/>Música.</p> <p>Vestuario y escenografía previamente elaborada.</p> | <p>-Hablar utilizando distintos tonos de voz, producir sonidos, repetir frases en diferentes tonos y a distinta velocidad. Improvisar diálogos. Explorar el espacio. Inflarse y desinflarse como globos.</p> <p>-De manera simultánea, cada equipo interpretará su escena, inventando diálogos e imitando al personaje que se les asignó. A cada cambio de música, deberán interpretar de diferente forma y estado de ánimo, en forma cómica, dramática, absurda o normal.</p> <p>-Se dará la bienvenida a todo el público y se explicará el objetivo del curso, Posteriormente cada equipo representará su escena. Al finalizar, se harán comentarios y observaciones.</p> | <p>En esta sesión se hace la evaluación final, primero de manera grupal, platicando qué les pareció el curso, qué le gustó, que no les gustó, que les faltó, etc. Y de manera individual a través de un cuestionario.</p>                                 |

PROGRAMA DE TRABAJO  
CURSO DE APRECIACIÓN CULTURAL EN PALACIO NACIONAL

GRUPO B

Imparte: Yoloxóchitl García Santamaría

Días: Miércoles y Viernes

Horario: 10:00 a 13:00 hrs

Presentación:

El curso está dirigido a niños de 10 a 12 años. En esta edad, además de manejar su cuerpo y su mente en actividades dramáticas, podrán integrar sus conocimientos y nociones básicas de la Historia de México. Se trabajará con un máximo de 20 alumnos para un mejor desarrollo de las actividades.

Tiene una duración total de 20 horas. Divididas en sesiones de 3 horas, dos veces a la semana. De tal manera que son tres semanas las que se imparte este curso. En la última sesión, se cuenta con dos horas más para la presentación del trabajo y resultado obtenido.

La finalidad del curso es que los niños sean capaces de recrear situaciones y personajes históricos a partir del mural México a través de los siglos de Diego Rivera, por medio de dramatizaciones.

La evaluación será cada sesión por medio de la participación de los alumnos. Una evaluación final que será en la última sesión con la presentación de una dramatización, donde deberán haber integrado el trabajo hecho a lo largo del curso, para finalmente intercambiar experiencias de manera grupal y cuestionarios de manera individual.

| SESIÓN | OBJETIVO   | ACTIVIDAD  | MATERIAL  | PROCEDIMIENTO  | OBSERVACIONES  |
|--------|--|--|---|--|--|
| 1      | <p>♦Establecer la forma de trabajo y el propósito del curso para que los alumnos trabajen en un ambiente positivo y asuman su responsabilidad dentro del grupo.</p> <p>♦Favorecer el conocimiento grupal y estimular la cohesión. Desinhibir y potenciar la participación utilizando lenguajes comunicativos, verbales y corporales.</p> <p>♦Conocer la Historia de México a través del mural <i>México a través de los siglos</i> para convertir una imagen en un hecho vivo.</p> | <p>Encuadre del curso.</p> <p>Dinámicas de presentación.</p> <p>Visita guiada.</p>                         | <p>Papel bond.<br/>Plumones.</p> <p>Ropa cómoda.</p> <p>Cuaderno.<br/>Lápiz.</p>                                      | <p>-Decir qué días, en qué horarios y cuántas serán las sesiones del curso, así como indicar reglas generales y escuchar propuestas de los alumnos. Escribirlas en el papel bond para que estén presentes durante todo el curso.</p> <p>-Los niños caminan libremente y deben saludarse de manera no tradicional, utilizando su cabeza, los hombros, los pies, etc. Sin emitir palabras con gestos y/o sonidos.</p> <p>-Los niños serán conducidos por un guía que les explicará cada etapa histórica del mural, resaltando hechos y personajes importantes.</p>   | <p>Se le indicará al niño que dibuje algunos personajes, anote cómo están vestidos, qué están haciendo, en dónde están, etc.</p>   |
| 2      | <p>♦Conformar equipos para trabajar durante el curso por medio del juego.</p> <p>♦Asignar los temas y personajes de manera aleatoria para desarrollar un argumento con el fin de representarlo.</p> <p>♦Desarrollar un conflicto o acción dramática a partir de la situación de los personajes.</p>  | <p>Juegos para la organización de equipos.</p> <p>Elección de tema y personajes.</p> <p>Dramatización.</p> | <p>Música.<br/>Pañoletas o antifaces.</p> <p>Cuaderno.<br/>Lápiz.</p> <p>Cuaderno<br/>Sillas, telas, sombreros, y</p> | <p>-Los niños caminan con los ojos vendados por la sala al ritmo de la música, cuando esta se apague, buscarán una pareja. A cada pareja se le asigna un número del 1 al 4, se quitan la pañoleta y se miran cara a cara presentándose. Después se agrupan por números iguales.</p> <p>-El grupo llegará a un acuerdo del tema que más les interesó del mural. Cada integrante del equipo escoge un personaje de acuerdo a la época histórica que se le asignó. Todo el equipo apunta en un papel las características distintivas fundamentales que identifican al personaje. Cada equipo hace una lectura de esas características, el resto del grupo tiene que adivinar de qué tema y personajes se trata.</p> <p>-Los alumnos improvisarán personajes, resaltando rasgos particulares de carácter y desarrollando las situaciones que pueden ocurrir.</p> | <p>Se puede realizar varias veces este ejercicio sin determinar aun equipos para seguir jugando hasta que por fin se pare la música. Deberán saludarse utilizando alguna parte del cuerpo que no sea la mano. La numeración de las parejas depende de la cantidad de alumnos. Se recomienda que sean 4 equipos de 4 o 5 participantes cada equipo. Si hay equipos con el mismo interés, se respetará para ver las diferentes interpretaciones que se pueden hacer de un mismo tema. Previamente los niños han enlistado características de</p> |

|   |   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
|   | <p>♦Elaborar el argumento desarrollando su imaginación para tener más claro lo que se va a comunicar.</p>   | Elaboración de un guión.   | <p>cualquier objeto que se tenga a la mano.<br/>Cuaderno<br/>Lápiz</p>   | <p>-Cada equipo discutirá qué es lo que quieren conseguir sus personajes, la relación que existe entre ellos para después escribir un breve guión o línea argumental Destacando que su historia debe tener un planteamiento, conflicto, desarrollo y desenlace.</p>  | <p>su personaje y de su situación.<br/>El profesor debe estimular la imaginación de los alumnos planteando las siguientes preguntas: ¿Quiénes son?, ¿qué hacen?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿por qué? y ¿para qué?</p> |
| 3 | <p>♦Reconocer personajes por medio de la imitación de acciones.</p> <p>♦Explorar por medio del cuerpo y la voz las diferentes posibilidades de interpretar a un personaje.</p>  | <p>Juego de roles.</p> <p>Interpretación de personajes.</p>  | <p>Ropa cómoda y objetos que se tengan a la mano como sillas y mesas.</p>  | <p>-Dividir la clase en dos equipos, un equipo representará distintos oficios y profesiones (presidente, campesino, obrero, pintor...) de acuerdo al tema que les tocó en la clase anterior. El otro grupo observará los movimientos y tendrán que adivinar la profesión.</p> <p>-Se pide a los alumnos que cada uno haga un gesto característico de su personaje. Después cada equipo deberá componer una historia a partir de esos gestos, poco a poco los personajes deberán dejar claro qué es lo que quieren y explicar por qué quieren cumplir su objetivos.</p>   | <p>Durante la preparación, uno de los equipos tendrá que salir fuera de la sala mientras el otro se prepara.</p> <p>En la primera fase no se utilizan las palabras.</p>  |
| 4 | <p>♦Desarrollar la imaginación para recrear el espacio que se plantea en el mural.</p> <p>♦Conseguir los elementos necesarios para la creación de la escenografía.</p> <p>♦Transformar el espacio real en un espacio ficticio, manipulando materiales para crear su escenografía.</p> | <p>Diseño de escenografía.</p> <p>Recolección de elementos.</p> <p>Elaboración de la escenografía.</p> | <p>Cuaderno<br/>Lápiz</p> <p>Telas, mesas, sillas, papel, periódicos, plumones, lápices, colores, y cualquier objeto que encuentren.</p> | <p>-El alumno enlistará los elementos del espacio que están presentes en el mural, preguntándose, dónde están y qué objetos observan. Posteriormente dibujaran esos elementos, imaginando cómo les gustaría que estuvieran en la sala de clases.</p> <p>-Cada equipo elegirá los materiales que puedan ayudar a la creación de la escenografía.</p> <p>-Con el papel, y las telas elaborarán lo que han imaginado, recortando, uniendo y/o dibujando elementos.<br/>Cada equipo trabajara de manera independiente, colocando los objetos en el espacio como se lo imaginan, después lo presentarán a los demás equipos y se darán opiniones.</p> | <p>Se sugiere que vuelvan a observar de manera detallada el mural.</p> <p>Una vez finalizada la sesión, el material que hayan creado se guardará dentro del museo, para ser utilizado en la última sesión.</p> |

|   |  |   |   |   |   |
|---|--|---|---|---|---|
| 5 | <p>♦Diseñar el vestuario mediante la observación e imaginación para ayudar en la caracterización del personaje.</p> <p>♦Desarrollar la creatividad mediante la utilización de materiales para elaborar su vestuario.</p> | <p>Diseño de vestuario.</p> <p>Elaboración del vestuario.</p>                   | <p>Cuaderno.<br/>Lápiz</p> <p>Telas, diferentes papeles, periódico, tijeras, pegamento, listones, vendas...</p> | <p>-El alumno dibujará de manera individual el vestuario, tomando en cuenta el mural pero también cómo le gustaría vestirlo, qué colores, etc.</p> <p>-En equipo manipularán el material, elaborando su vestuario.</p>  | <p>Es conveniente que esta actividad la realicen observando el mural.</p>   |
| 6 | <p>♦Encontrar un estado propicio para la presentación de su trabajo en público.</p> <p>♦Mostrar en público, el trabajo realizado durante el curso por medio de la dramatización, valiéndose de la improvisación.</p>     | <p>Juegos de calentamiento, improvisación y relajación</p> <p>Dramatización</p> | <p>Ropa cómoda</p> <p>Vestuario y escenografía previamente elaborada</p>  | <p>-Hablar utilizando distintos tonos de voz, producir sonidos, repetir frases en diferentes tonos y a distinta velocidad. Improvisar diálogos. Explorar el espacio. Inflarse y desinflarse como globos.</p> <p>-Se dará la bienvenida a todo el público y se explicará el objetivo del curso, Posteriormente cada equipo representará su escena. Al finalizar, se harán comentarios y observaciones.</p> | <p>En esta sesión se hace la evaluación final, primero de manera grupal, platicando qué les pareció el curso, qué le gustó, que no les gustó, que les faltó, etc. Y de manera individual a través de un cuestionario.</p> |

EVALUACIÓN FINAL  
Apreciación Cultural en Palacio Nacional



¿Qué te gustó del curso?

- a) Los juegos
- b) Actuar
- c) Hacer la escenografía
- d) Hacer mi vestuario
- e) Ver los murales
- f) Otro\_\_\_\_\_

1. ¿Qué no te gustó del curso?

- a) Los juegos
- b) Actuar
- c) Hacer la escenografía
- d) Hacer mi vestuario
- e) Ver los murales
- f) Otro\_\_\_\_\_

2. ¿Qué te gustaría haber hecho?

---

---

3. ¿Lograste expresarte a través de tu cuerpo?

SÍ NO

4. ¿Lograste expresarte con la voz y el gesto?

SÍ NO

5. ¿Lograste crear un personaje?

SÍ NO

6. ¿Te comunicaste y te adaptaste con tus compañeros?

SÍ NO

7. ¿Aceptaste las críticas de tus compañeros?

SÍ NO

8. ¿Cómo consideras el trabajo de tus compañeros?

- a) Excelente      b) Muy bueno      c) Bueno      d) Regular      e) Malo

10. ¿Por cuáles roles teatrales pasaste?

- a) Autor      b) Actor      c) Escenógrafo      d) Espectador      e) Crítico

11. Menciona los materiales que utilizaste:

---

---

---

12. ¿Consideras que tuviste algunos problemas?, ¿cuáles?

---

---

---

13.- Haz un comentario final (escribe lo que quieras)

---

---

CURSO DE APRECIACIÓN CULTURAL EN PALACIO NACIONAL

Tallerista: Yoloxóchitl García Santamaría

EVALUACIÓN INDIVIDUAL

| Nombre del alumno:<br>Edad:                    | EXCELENTE | MUY BIEN | BIEN | REGULAR | MAL |
|--|-----------|----------|------|---------|-----|
| 1.- Demostró interés                           |           |          |      |         |     |
| 2.- Se integró con sus compañeros              |           |          |      |         |     |
| 3.- Participó en las actividades               |           |          |      |         |     |
| 4.- Su expresión corporal fue                  |           |          |      |         |     |
| 5.- Su expresión verbal fue                    |           |          |      |         |     |
| 6.- Desarrolló su imaginación                  |           |          |      |         |     |
| 7.- Mostró creatividad                         |           |          |      |         |     |
| 8.- Logró expresarse a través del cuerpo       |           |          |      |         |     |
| 9.- Logró expresarse con la voz y el gesto     |           |          |      |         |     |
| 10.- Logró crear un personaje                  |           |          |      |         |     |
| 11.- Elaboró la escenografía                   |           |          |      |         |     |
| 12.- Creó su vestuario                         |           |          |      |         |     |
| 13.- Comprendió el proceso histórico de México |           |          |      |         |     |

Observaciones: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

EVALUACIÓN PARA LOS PADRES  
CURSO DE APRECIACIÓN CULTURAL EN PALACIO NACIONAL

Tallerista: Yoloxóchitl García Santamaría

| Marque con una X la respuesta  | MUCHO              | REGULAR | POCO | NADA |
|--|--------------------|---------|------|------|
| 1.- ¿Para asistir al curso el niño se mostró motivado?                               |                    |         |      |      |
| 2.- ¿Antes de asistir al curso, el niño mostraba interés por visitar a un museo?     |                    |         |      |      |
| 3.- ¿Cree que el curso le ayudo para interesarse en los museos?                      |                    |         |      |      |
| 4.- ¿Considera que el curso ayudo al niño a entender el proceso histórico de México? |                    |         |      |      |
| 5.- ¿Observó en el niño una mayor socialización?                                     |                    |         |      |      |
| 6.- Considera que este curso le sirvió al niño para desarrollar su:                  |                    |         |      |      |
|  | Creatividad        |         |      |      |
|  | Imaginación        |         |      |      |
|  | Percepción         |         |      |      |
|  | Expresión corporal |         |      |      |
|  | Expresión verbal   |         |      |      |
| Otra:  |                    |         |      |      |
| 7.- ¿Está satisfecho con el curso?   |                    |         |      |      |

8.- ¿Cree que es importante realizar este tipo de curso? ¿Por qué?

---

9.- Escriba un comentario o sugerencia final:

---

Oficio Num. 303-I-2- 127  
Oficialía Mayor  
Dirección General de Promoción Cultural,  
Obra Pública y Acervo Patrimonial  
Dirección General Adjunta  
Dirección de Colecciones y Promoción Cultural  
Subdirección de Promoción Cultural



SHCP

SECRETARÍA DE HACIENDA  
Y CRÉDITO PÚBLICO

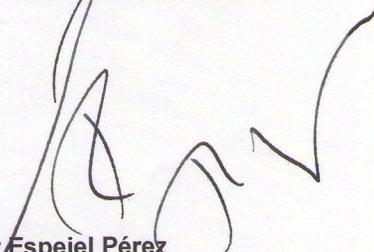
México, D.F. 11 de septiembre de 2009

**A QUIEN CORRESPONDA**

Por este conducto, informo que la **C. Yoloxóchitl García Santamaría**, tesista de la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro, con número de cuenta 301208260, realizó su proyecto de tesina *La dramatización: propuesta didáctica para la enseñanza en un museo* con el curso *Apreciación Cultural* que se llevó a cabo en Palacio Nacional del 21 de julio al 7 de agosto del presente año; en el que se atendieron a niños de 6 a 13 años, teniendo un resultado satisfactorio al incorporar el curso a las actividades artísticas y culturales de verano en Palacio Nacional.

Sin otro particular, le envío un cordial saludo.

**Atentamente**  
El Subdirector de Promoción Cultural

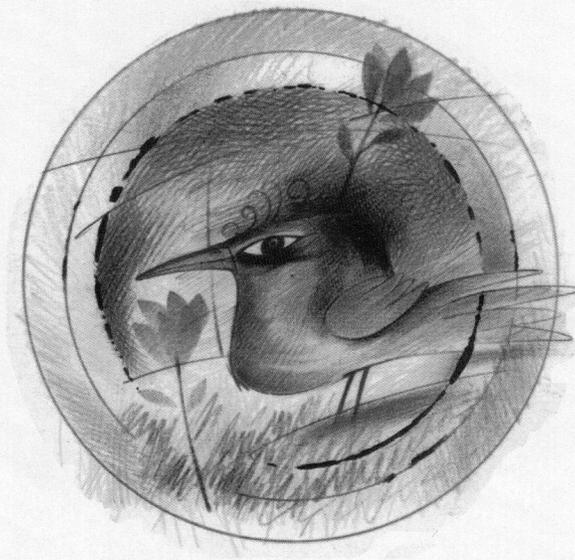


Lic. Edgar Espejel Pérez

# SECRETARÍA DE HACIENDA Y CRÉDITO PÚBLICO

## OFICIALÍA MAYOR

Dirección General de Promoción Cultural, Obra Pública y Acervo Patrimonial



otorgan el presente

# DIPLOMA

a **Yoloxóchitl García Santamaría**  
por la impartición de los  
**Talleres de Verano 2009**

Arq. José Ramón San Cristóbal Larrea  
Director General de Promoción Cultural,  
Obra Pública y Acervo Patrimonial





Improvisación después de la visita guiada a los murales.



Jugando enfrente del mural.



Juego de roles: jugando al hospital.



Elaboración de máscaras.



Primeros trazos de la escenografía.



Diseño y elaboración del vestuario.



Pintando la escenografía.



Ensayo general del Mundo prehispánico.



Escenografía final y clausura del curso de verano 2009 en Palacio Nacional.



Presentación del *México Prehispánico*, fragmento del mural *México a través de los siglos* de Diego Rivera.