

**APORTES DEL JUEGO DRAMÁTICO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE CON NIÑOS Y NIÑAS EN CUALQUIER CONTEXTO ESCOLAR Y
SOCIAL COMO TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN**

**TRABAJO PRESENTADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADA EN
PEDAGOGÍA INFANTIL**

ÁNGELA MARÍA MUÑOZ CANDAMIL

ASESORA: SARA CAROLINA CARRILLO DAVID
Licenciada en pedagogía infantil
Magister en educación

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN INFANTIL
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
MEDELLÍN
2016

Resumen.

El juego dramático ofrece una visión global e integradora del ser humano; constituye un medio didáctico autónomo y potencia la comunicación interpersonal; aumenta la capacidad de observación y escucha; no genera la reproducción de la realidad, sino reconstrucciones creativas de la misma a partir de situaciones lúdico-experimentales; valoriza la importancia del cuerpo como instrumento de expresión en el espacio y en el tiempo; ayuda a desbloquear inhibiciones naturales y presiones que rodean a la infancia en la vida cotidiana; permite pensar en grupo sobre situaciones comunes, y el aprendizaje se basa en la experiencia vivida cuya reflexión acerca de las posibilidades pedagógicas que brinda el **JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA DE INVESTIGACIÓN CON NIÑOS**. En este caso específico se apunta al fortalecimiento de la triangulación de la información, teniendo en cuenta el diagnóstico del contexto a intervenir.

APORTES DEL JUEGO DRAMÁTICO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE CON NIÑOS Y NIÑAS EN CUALQUIER CONTEXTO ESCOLAR Y SOCIAL COMO TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.....	4
Introducción.....	4
1. El juego dramático.....	5
1.2. El juego dramático favorece los procesos investigativos desde experiencias realizadas por varios autores.....	6
1.2.1. <i>Origen de la palabra juego dramático.....</i>	7
1.2.2. <i>El juego dramático y sus aportes al aprendizaje.....</i>	9
1.2.4. <i>Aportes del juego dramático a los procesos creativos.....</i>	10
1.2.5. <i>El juego dramático más allá de una estrategia o técnica.....</i>	11
1.3. Principales representantes del juego dramático y sus planteamientos.....	12
1.4. El juego dramático y sus aplicaciones como tecnica de investigación.....	14
1.4.1. <i>Expresar y comunicar.....</i>	15
1.4.2. <i>El juego dramático expresa y comunica.....</i>	15
2. Los componentes de la estructura dramática sirven para trabajar el juego dramático como método en la investigación con niños.....	16
2.1. El juego dramático técnica de investigación.....	17
2.2. .Ventajas del juego dramático como método de investigación.....	18
2.1.1 <i>El juego dramático un lenguaje simbólico.....</i>	20
2.1.2. <i>El juego dramático medio de lenguaje para comunicar.....</i>	22
2.1.3. <i>El juego dramático permite ordenar el cuerpo en el tiempo y en el espacio simultáneamente.....</i>	23
2.1.4. <i>Aspectos lingüísticos de juego dramático.....</i>	24
2.2. Desventajas del juego dramático como método de investigación.....	25
Conclusiones.....	26

**APORTES DEL JUEGO DRAMÁTICO A LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE CON NIÑOS Y NIÑAS EN CUALQUIER CONTEXTO ESCOLAR Y
SOCIAL COMO TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN.**

*“El arte una vía que permite la recuperación de la identidad con el saber, que posibilita el
encuentro del maestro con su experiencia y le abre la posibilidad de desplegar su ser en el
entorno formativo que constituye con su acción”*

(Rodríguez, 2006)

Introducción.

El siguiente texto, parte de una reflexión acerca de las posibilidades que brinda el juego dramático, como una técnica de investigación con niños. En este caso específico se apunta al fortalecimiento de la triangulación de la información, teniendo en cuenta el diagnóstico según el contexto a intervenir. Es importante para el desarrollo de este proceso, que tanto los participantes sean parte de este estudio, los cuales puedan progresivamente comprender el sentido de la expresión dramática como un recurso que no solo le brinda al niño un acercamiento al teatro sino como una práctica con beneficios y propósitos formativos para la investigación. A lo largo de esta propuesta se plantea el juego dramático de manera creativa, con estrategias pedagógicas y teatrales y fundamentadas en teóricos como Jorge Eines, Alfredo Mantovani, Augusto Boal y José Antonio Huertas. Esta propuesta, busca que los participantes gocen de procesos expresivos espontáneos, creativos y libres, donde sus acciones encuentren un punto de equilibrio, entre lo que piensan, sienten y dicen, con el fin de que los niños, fortalezcan el autoconocimiento y el reconocimiento de sus propias capacidades.

1. El juego dramático.

A continuación, se expondrán los diferentes conceptos epistemológicos relacionados con las variables que sustentan esta propuesta, que se tomaran como una retroalimentación del proceso. Retomando la postura de Pestalozzi, acerca de que los procesos de aprendizaje deben ser un equilibrio entre la cabeza el corazón y la mano es importante plantear desde la fraseología, acciones pedagógicas, que no solo se enfoquen en el diagnóstico de la problemática, en ese primer momento del ver; sino que se establezcan vínculos recíprocos de sensibilización (animador y participante) que permitan humanizar los procesos y los contextos. Esta propuesta decide explorar con algunos instrumentos pre-establecidos, que permiten resultados puntuales, sin embargo la construcción del juego dramático, es realmente el instrumento que desaloja los tecnicismos, hacia las necesidades humanas de los participantes, a través de prácticas escénicas espontaneas y libres, que nos den una reflexión más amplia de la problemática.

En cuanto al juzgar, esta propuesta del juego dramático como técnica de investigación pretende establecer pautas experimentales y dinámicas, que rompan con los paradigmas de acción pasiva y tradicional, que traen consigo discursos teóricos que distancian la vivencialidad cotidiana de la reflexión y la interiorización intelectual. Se busca incluir métodos y técnicas, que permitan liberar al niño de ese peso acartonado de entrevistas, centrándose en propuestas teóricas, humanísticas, en miras de un acercamiento del individuo al accionar colectivo como herramienta de transformación social. El actuar, no solo constituirá la lectura de recolección de datos para investigación, la estructuración y aplicación de los procedimientos teóricos escogidos para los fines específicos, sino que se pretende que los sujetos inmersos en el contexto a intervenir (participantes y animador), se identifiquen con dichos planteamientos, que se tenga claridad de su finalidad y eficacia dentro de la experiencia vivencial, que se direcciona hacia objetivos de transformación social. Este actuar debe resignificarse a partir del individuo mismo, desde su trabajo y resolución problemática, de su propia meta cognición.

Por lo tanto el juego dramático en sentido característico de la auto representación, es para (Gadamer, 1996, pág. 151) “la entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo. La auto -representación de juego hace que el jugador logre al mismo tiempo la suya propia jugando a algo, esto es, representándolo” Por todo lo anterior el juego, es la expresión lenguajes artísticos y de otras formas de comunicación es por ello que imitación, la representación, la simbolización y la interpretación son vivencias del jugador.

En este orden y dirección todo acto expresivo se basa en un movimiento de doble interpretación: a del mundo exterior hacia el niño (impresión) y del niño hacia el mundo exterior (expresión). Para (Maccio, 1998) reconoce tres elementos que facilitan la impresión como: la tranquilidad, la receptividad y el pensamiento personal.

Hecha la observación anterior, durante varios años se han diseñado modelos para el juego dramático, destinados no solo, a la didáctica de la educación artística, pero varios autores como (Motos, 1996) han comprobado que es aplicable a cualquier método de trabajo, por ello la estrategia del juego dramático como un proceso creador para recolectar información en una investigación. Este es clasificado en varias etapas.

1. Preparación: situación del sujeto en el clima favorable con los medios adecuados para crear.
2. Incubación: elaboración interna del ejercicio dramático; información, tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones.
3. Iluminación: plasmar una nueva idea o fijación de la mejor solución encontrada.
4. Revisión: Evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.

1.2. El juego dramático favorece los procesos investigativos desde experiencias realizadas por varios autores.

El juego dramático puede definirse como una técnica práctica para la investigación con niños cuyos aportes del juego dramático hace a la investigación como técnica de recolección de datos puesto que utiliza las herramientas del teatro (situación, acción, conflicto, personajes, diálogo, etc.). Para desarrollar la personalidad a través de la experiencia creativa, renovando los métodos de aprendizaje y motivando la enseñanza. La expresión dramática de acuerdo a las nuevas corrientes teóricas constructivistas acerca del proceso de aprendizaje utilizará las “técnicas” del arte escénico, para obtener logros a nivel investigativo en una forma más empírica, menos estresante, y por supuesto muy distante de los cánones tradicionales y metodologías pasivas de investigación. (Castaño, M, 2000). Al aplicar el juego dramático como técnica, el propósito no es formar actores, sino encaminar al participante a escenarios donde pueda expresarse libremente y desarrollar potencialidades holísticas.

En primer lugar se entiende por técnica a la exposición sistemática de objetivos, contenidos, metodología, actividades que propone el investigador. Propone una dominación de la competencia pedagógica, donde se pongan en juego estrategias, que favorezcan el proceso del juego dramático como proceso de enseñanza- aprendizaje, ésta debe posibilitar un diagnóstico de las necesidades de población, los objetivos y planificación de trabajo, el tiempo en el que se desarrollará, los procedimientos a utilizar y la evaluación. Recreando un aprendizaje recíproco entre el niño y el investigador.

Esta técnica respeta las posibilidades de motivación del niño, teniendo en cuenta su evolución y desarrollo dentro del contexto en que se encuentra. Por su carácter lúdico la expresión dramática, requiere de un trabajo competitivo y de esfuerzo que deja de serlo cuando se convierte en juego para transformarse en un proceso liberador y equilibrado, en los aspectos emocionales del sujeto, debido a la exposición que tiene éste, a profundizar en las dimensiones artísticas, de la percepción, la sensación y el acto creativo, herramientas al servicio de la triangulación de información.

1.2.1. Origen de la palabra juego dramático.

La palabra Drama desde el punto de vista de las culturas anglosajona y francesa, se apegan a etimología del griego que significa "hacer" o "acción" representada, igualmente es asociada a la definición de un género literario escrito –en verso o en prosa, evocando algún episodio o conflicto de la vida de los seres humanos, para ser representadas en público (García, 1996). Para Aristóteles quien hace su aporte desde la poética (ciencia cuyo objeto de estudio son las artes, y la literatura) se refiere drama como una técnica imitativa de caracteres pasiones y acciones, que utiliza como medios para realizar el ritmo, el lenguaje y la música, la poesía de la dramática como mimesis, (imitación), es representada por actores en un escenario, mediante el diálogo y la acción frente a los espectadores, que pueden sentir una fuerte conexión empática frente a lo representado (catarsis).

Los grandes poemas dramáticos de la antigüedad pretendían conmover a los espectadores mediante la presentación de situaciones dignas de ser imitadas (en el caso de la tragedia), o simplemente divertir o críticas mediante personajes comunes y corrientes (en el caso de la comedia). (Trueba C, 2004) En cuanto a la perspectiva etimológica de teatro proviene del latín theatrum y este del griego teatro, que significa (mirar, contemplar), lo que traduce un lugar para mirar o contemplar un hecho o acción. Según (García, 1996) el teatro hace referencia a la representación de un texto a través del cuerpo y la voz, el objetivo es la puesta en escena de textos dirigidos a un público que suelen estar acompañado por otros elementos: la escenografía, el maquillaje y la iluminación y se enfatiza en la idea de un espectáculo para un espectador. Para (Delgado, 2006) el teatro es un vehículo de comunicación que ha existido desde los inicios de la civilización humana y cuyo valor social, cultural y educativo ha quedado patente a través de los siglos.

Esta disciplina contribuye a crear seres humanos sensibles y con la capacidad de ampliar su visión del mundo. Su función es estética y emocional y predomina el resultado final. Sin embargo no hay que desconocer el ideal que tuvo en la Antigua Grecia, "*cuna de nacimiento de la Pedagogía, desde la paidea (formación ciudadano) y el eje de ésta, el areté (excelencia), dentro de la enseñanza de las artes, aporte educativos, cuyos ideales eran formar personas, dotadas de una educación intelectual, corporal y artística, que presentaban en sus finalidades el conocimiento técnico, los valores y los intereses sociales*". (Serrano, M, 2009). Sin embargo estos procesos han

venido evolucionando, en la historia del teatro dividiendo las opiniones teóricas acerca de la función de este como herramienta pedagógica.

1.2.2. El juego dramático y sus aportes al aprendizaje.

A través del juego dramático se consigue, promover la interacción, la autoestima y fomentar la tolerancia, asumir papeles(a través de los roles), adquirir habilidades sociales, resolver conflictos, fomentar la máxima participación en un objetivo investigativo y experimentar el éxito, (Navarro V. 2002). Igualmente este proceso apunta, no solo a la formación del desarrollo individual, sino también a lo colectivo, lo que le permite, al individuo, un buen desarrollo y desenvolvimiento de la personalidad, por ser una actividad, que trabaja con la dimensión afectiva y social de las personas, desarrollando aprendizajes significativos en los sujetos. (Castaño, M, 2000). La teoría constructivista del juego dramático, se enfoca y se revaloriza en el proceso no en el producto, la calidad de los dos se correlaciona mutuamente y se consideran parte del aprendizaje.

El investigador se transforma entonces en un animador y promotor de la acción del individuo y la construcción creativa de los temas y textos en caso de haberlos, se hace a través de la creación colectiva, teniendo en cuenta los intereses temáticos del grupo. Según (González, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998) Propone que el investigador, asuma un rol de animador, cuya concepción en el campo pedagógico se relaciona, con investigador que estimula la capacidad creatividad de las personas e interviene para garantizar las condiciones para que ésta se realice.

El investigador debe estar inmerso, dentro de los procesos de los participantes involucrándose en forma operativa y emotiva, incitando a la reflexión del grupo, debe ser el que dinamiza, observa, cuida y motiva la actividad. El proceso de enseñar no dependerá de las habilidades que posee el profesor, sino de las experiencias educacionales que puedan vivir con los participantes, proceso en cual el individuo debe estar permanentemente movilizado y motivado, por el docente a expresar sus ideas y pensamientos con absoluta libertad. Según afirma Stephen, Brown y Cope citados por (Sarlé, 2006, pág. 11) “acciones tales como sostener el juego de los niños, interactuar con ellos, observar, solucionar problemas individuales, mantener la disciplina, proveer los recursos

necesarios, preguntar, explicar y demostrar, son tareas que los maestros relacionan durante las actividades, incluidas el juego”. Es decir, además el juego dramático ofrece una visión global e integradora del ser humano; constituye un medio didáctico autónomo y potencia la comunicación interpersonal; aumenta la capacidad de observación y escucha; no genera la reproducción de la realidad, sino reconstrucciones creativas de la misma a partir de situaciones lúdico-experimentales.

1.2.4. Aportes del juego dramático a los procesos creativos.

El juego ayuda a desbloquear inhibiciones naturales y presiones que los rodean en la vida cotidiana; permite pensar en grupo sobre situaciones comunes, y el aprendizaje se basa en la experiencia vivida. Como otro punto relevante en el proceso pedagógico, en la línea del constructivismo de la dramática creativa, vale destacar la promoción la originalidad, la reflexión, la corresponsabilidad la resolución creativa de conflictos el respeto mutuo y la crítica formativa. Es así que la experiencia se convierte en un accionar interactivo donde se promueven los procesos internos a partir de la vivencia, individual y grupal, en un clima de libertad, a exploración y la expresión de opiniones. (UNESCO, 2000, pág. 07) “al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea”

Siguiendo la línea del juego como una herramienta: afirma el profesor Luis Mesa (Arcos, 2007) en una conferencia cuyo eje central es el desarrollo de las *habilidades*. “*Como actividad específica del niño, el juego es una actividad guiada internamente a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades actuales. Esta situación imaginativa le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos “suspender” la representación del mundo real, estableciendo una realidad alternativa posible en la construcción del “como si”*”

Dando paso a esta postura, “el juego dramático” la profesora (Chamorro, 2010, pág. 29) menciona “La representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego

representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvidad de sí y por otro se impregna del otro”

Huizinga, citado por (Castaño, M, 2000), se refiere al juego, como una actividad temporal, que promueve el aprendizaje a través de una experiencia placentera y dinámica, además de ir acompañada de una emoción de sentimientos, tensión, alegría, competencia y conciencia que inicia al sujeto a participar en él. El juego requiere de un entrenamiento dentro de un ambiente de disciplina y concentración, bajo límites espaciales y unas reglas obligatorias, aceptadas libremente por los jugadores, es de suma importancia que sean acatadas y respetadas, para que se cumpla el propósito y la función social dentro del grupo en que se realiza.

El jugador debe adquirir unas habilidades técnicas dentro del desenvolvimiento de la actividad, que logre satisfacer la expectativas del sujeto en cuanto la adquisición de información significativo, dentro de su contexto, puesto que el juego dramático no solo singulariza y concientiza al individuo, sino que lo promueve hacia el trabajo en grupo, logrando no solo objetivos o metas individuales sino alianzas y resultados grupales. (Castaño, M, 2000). 28 Piaget, citado por (Guerra, M, 2010), nos ilustra sobre el del juego simbólico y su relación con la construcción de la representación mental en el individuo, que hace alusión en sus contenidos a elementos a considerar dentro del que-hacer teatral tales como: imitar otras acciones u otras personas, hacer que objetos inanimados hablen, sientan o se muevan, transformar objetos en otros, reconstruir escenas de la vida real y recrearlas con eventos imaginarios, entre otros, actividades que involucraran directamente al juego con la expresión dramática.

1.2.5. El juego dramático más allá de una estrategia o técnica.

Esta técnica de investigación, no pretende desconocer, la labor desde esta disciplina, pero si darle relevancia a las posturas de la expresión dramática como actividad dirigida al a formación humana. A menudo se tiende a confundir los conceptos drama y teatro. “Términos que se han empezado a introducir en la educación como forma efectiva de enseñanza, como ayuda para

profundizar y descubrir el mundo que nos rodea, y como medio de ahondar en la personalidad del individuo” Magariño, citado por (Gabino, 2014)

En este mismo orden y dirección el juego dramático es de carácter de interés y espontaneidad por los niños, permitiendo inferir los problemas de su vida cotidiana y la resolución de conflictos en la cual ellos son parte; es allí donde juego dramático favorece la práctica colectiva, este término es referido también por el diccionario de teatro. (Patris Pavis) mencionando el juego dramático como un grupo de jugadores o de actores que improvisan colectivamente según el tema ya elegido este tema siempre va asociado al contexto social.

Es allí donde el juego dramático, los participantes están dentro del mismo espacio de ficción. En la manifestación pre-teatral, el niño actor, finge y se sitúa en una acción dramática otros roles diferentes al suyo, experimentar su sentimiento y la vivencia de ser otro; esto responde a la necesidad innata de transformarse, interpretando personajes tomados de su propia experiencia, las imitaciones están basadas en roles sociales que él niño y niña adopta.

1.3. Principales representantes del juego dramático y sus planteamientos.

Para dar continuidad con el texto es preciso mencionar al profesor José Cañas (Torregrosa, 1992, pág. 24) en su libro Didáctica de la Expresión Dramática. “El teatro para niños” y “El teatro de los niños; el primero es realizado por adultos para un público infantil, y el segundo, es realizado íntegramente por los niños, siguiendo un proceso de creación colectiva, o bien dentro de lo que se considera como juego dramático”

A los efectos de este lo que caracteriza al juego dramático como tal, es que se trata de un proceso de enseñanza que busca imprimir un carácter dramático a algo que no lo tiene, sin pretender ser un espectáculo. Este concepto debido a que el juego es el componente de socialización y de interacción con el otro.

Seguidamente, las definiciones de juego dramático son diversas. Para José Cañas (Torregrosa, 1992, pág. 50), es un proyecto oral en donde las acciones se derivan de un tema previamente elegido por los jugadores, creándose así una improvisación. Por su parte, Juan (Cervera, 1996, pág. 32) lo considera como una actividad lúdica, espontánea y colectiva, donde los niños reproducen acciones que resultan tan conocidas como para convertirlas en la trama del juego. López (Valero, 2009, pág. 18) sostiene que el juego dramático es una dinámica que consiste en la representación de acciones observadas y llevadas a cabo por personajes en un espacio determinado, no como fin logrado.

Y, por último, Isabel (Tejerina, 1996, pág. 125) lo define como actividad de naturaleza teatral basada en el juego y la experimentación donde pretende fomentar la libre expresión, la creatividad y desarrollar aptitudes en diversos lenguajes. Además, el juego dramático contribuye a la idea de que el arte se puede cultivar y manifestar en cada ser humano, rechazando así cualquier postura elitista.

Según (Navarro, R & Mantovani, A, 2012) el arte dramático evoluciona y debe modificarse de acuerdo a las edades, teniendo en cuenta el desarrollo psicofísico del individuo. Estos autores concuerdan, que aunque el teatro debe enseñarse de acuerdo a unas etapas del desarrollo esta jerarquización es necesaria para el desarrollo del juego dramático, y no convertirlo en una receta obligatoria sino un proceso de exploración, a través de la apertura del mundo de la imaginación y de la libertad creadora, sin considerarlo tecnicismo didáctico, que anule la creación, sino por el contrario, se involucren propuestas que busquen el desarrollo de bases estructurales que se puedan adaptarse a diferentes grupos teniendo en cuenta los contextos a intervenir.

A continuación, se presentará un cuadro de juego dramático, basados en los textos de Cañas (Torregrosa, 1992, págs. 53-54) y López (Valero, 2009, pág. 19):

Juego dramático
1. Proyecto oral colectivo organizado en democracia

2. Posibilidad de cambio del proyecto oral inicial, siempre abierto a cualquier modificación.
3. Interesa el proceso de juego
4. No tiene que realizarse en un escenario, se puede jugar en cualquier espacio.
5. Se configura un tema que ha producido la motivación general del grupo.
6. Los participantes se encuentran en situación de juego colectivo.
7. Los actores y espectadores son intercambiables. Es decir los espectadores pueden participar en la acción.
8. Los niños juegan a ser.
9. Los actores – niños juegan para llegar a conocer y conocerse.
10. Los niños actúan – juegan colectivamente por el puro placer de jugar y comunicarse con otros.
11. Los papeles (roles) son elegidos por los mismos jugadores.
12. El profesor hace que la acción se desarrolle con creatividad del colectivo.
13. El tema puede terminar en cualquier momento, pues no se prevé un límite.
14. El juego dramático es fundamentalmente expresión.
15. Acciones y conversaciones son improvisadas.
16. El juego dramático se entiende también como una recreación de situaciones con el deseo de ejercitarse.
17. El juego dramático es esencialmente un juego. También se considera como una fiesta continua.

Figura 1. El juego dramático y sus aplicaciones en la investigación

1.4. El juego dramático y sus aplicaciones como técnica de investigación.

Podemos tomar el concepto como una manifestación del espíritu, por medio de los sentimiento, que es comunicada a través de emociones y sensaciones arrojadas de un contexto, dentro de una historia o relato dialogado, representado por personajes ficticios con características determinadas, es decir están dotados de una estructura teatral, aunque no tengan este carácter, todo

está inmerso en la palabra juego (Bar, C. Frei, H. & Rindisbacher, E., 1994 pág. 23). En el juego dramático las acciones se derivan de un tema previamente elegido por los jugadores, que de momento hacen una improvisación sobre el argumento propuesto. Los actores definen sus propios roles de forma completamente libre, según su estado de ánimo y su creatividad, dentro de un marco elaborado por todos los actores en conjunto, Estos juegos no requieren ningún conocimiento previo ni ninguna habilidad especial. Los actores no necesitan ensayar técnicas de teatro ni aprenderse textos de memoria. “Cada uno exterioriza espontáneamente sus sentimientos personales y sus propias fantasías, desarrollando así sus aptitudes creativas “(Cañas, J, 2000)

1.4.1. Expresar y comunicar.

La dramatización es el medio idóneo para lograr la expresión totalizada de los niños, pero hay que entenderla como comunicación y no como la concreción de maravillosas obras de arte. Por otro lado los niños aprenden a diferenciar la ficción de la realidad, los niños aprenden la utilidad de como si, que le permite la concreción de personajes, situaciones dramáticas y lugares simbólicos. El cómo si es la palanca que actúa para elevarse al mundo real imaginario.

Por otro lado la mirada estética del juego permite develar las acciones cotidianas, el lenguaje, el manejo de la proxemia, la postura corporal o Kinesis, todo esto ayuda a la interpretación del discurso del reconocimiento y la percepción como aquella forma de la relación sensible del hombre consigo mismo, con el otro y con el entorno, entendida no solo como el estar-ahí (sensación), sino el estar-ahí –con (sensibilidad). Es restablecido la tríada: hombre – sensación – mundo. Todo lo anterior es mencionado por Katia (Mandoky, 1994) en su texto “Prosaica. Introducción a la estética de la cotidianidad”

1.4.2. El juego dramático expresa y comunica.

Tal como se considera al juego dramático es un espacio donde los niños presentan la relación sensible, la relación estética del día a día, y lo que se pretende aludir aquí dentro de la

investigación, es considerar al juego dramático, como aquella técnica que les permite a los investigadores, poder acercarse a los niños por medio de situaciones divertidas llevando en estas, diversas formas de leer el mundo que les contribuirá a su formación integral.

Al mismo tiempo dar amplitud al concepto de lo estético la cual surge como una rama de la filosofía que reflexiona acerca del arte en relación con el concepto de belleza y al conocimiento de lo sensible, lo cual permite la lectura de juego dramático con respecto a fenómenos prosaicos como la percepción sensible en torno a los hechos cotidianos. En un panorama estético requiere de un ejercicio de comprensión e interpretación que conlleva a un otorgar sentido, y poner en función las miradas que del mundo subjetivo se tienen dejan entrever que el juego dramático o una situación de él, desarrollan muchas características y habilidades en los niños y además, dejan a la vista conocimientos únicos y probables propios de cada uno de ellos.

2. Los componentes de la estructura dramática sirven para trabajar el juego dramático como método en la investigación con niños.

Según (González, Trozzo, Montero, Sampredo, & Salas, 2008). La estructura dramática surge como un objeto donde se organiza los componentes que determinaran el desarrollo de la acción, está compuesta por el sujeto, el conflicto, las acciones, el entorno y la historia: Sujeto, es el personaje que realiza el accionar dramático. Viene caracterizado por una serie de atributos tales como nombre, edad, rasgos físicos y psíquicos, procedencia social, entre otros.

Durante el proceso de interpretación de datos investigativos se puede percibir una circunstancia del juego dramático como es el conflicto, el cual representa un choque de dos o más intereses contrapuestos que entran en confrontación y que se oponen en forma simultánea con un elemento en común. Corresponde a una serie de acontecimientos desarrollados en función del comportamiento de los personajes: sus acciones y modificaciones psicológicas y morales que conducen hasta el clímax. El desarrollo de éste contempla circunstancias que se generan en presentación, nudo y desenlace que pueden tener resolución o no.

Existen tres tipos de conflicto: el conflicto con el entorno, con el otro sujeto y con sí mismo. El conflicto con el entorno, es la disputa del personaje con lo que lo rodea y lo que le impide lograr un objetivo; el conflicto con el otro sujeto, es donde la fuerza de oposición proviene de otros sujetos e implica una interacción entre ellos, como consecuencia aparecen estados emocionales propios de la situación conflictiva. Y por último el conflicto con uno mismo, se refiere a la confrontación que sufre el individuo internamente y que generalmente son problemas de conciencia o dilemas que establece el personaje con sí mismo. Las acciones, son todo acto físico y emocional, se ven determinadas por el conflicto dramático, la temporalidad, la espacialidad son partes esenciales de la acción dramática, pues organizan y relacionan los acontecimientos dentro de un espacio escénico.

Allí entra la intervención del personaje que es el que concreta la historia y que desarrolla en el discurso. El Entorno, está compuesto por el espacio y el tiempo, es decir dónde y cuándo transcurre la acción, incluye además las circunstancias dadas, las condiciones en las que se desarrolla la escena, y que a la par modifican el comportamiento del actor.

2.1. El juego dramático técnica de investigación.

El propósito de redimensionar el método para la investigación con niños parte de la necesidad de establecer el campo de juego, por lo tanto implica necesariamente una interacción con el otro y esta a su vez como un acción renovadora, las cuales procuran un cambio en la forma de utilizar como técnica el juego dramático, tomando como ejemplo a los autores como técnica de investigación a Zayda Sierra y Peter Woods

Tal como se ha visto el juego dramático también analiza los hechos y fenómenos reales, tangibles, naturales y palpables; con la aplicación de este método se rechaza todo aquello que es de carácter subjetivo. Observa el comportamiento real y tangible para analizarlo y llegar a conclusiones objetivas (palpables), a fin de conocer las características reales y con ellas comprobar la objetividad del fenómeno o situación observada.

Según (Silva, 2004, pág. 194), “un indicador importante de la calidad delantera para la meta educativa de los programas infantiles exitosos es el empleo de una metodología basada en el juego. Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables del funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas, y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante”

Como se observa el diseño metodológico de una investigación que utiliza el juego como técnica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis I, 2006, pág. 25)

Ahora bien según (Silva, 2004, pág. 205), agrega que, para considerar un entorno lúdico hace referencia al conjunto de factores externos al niño que tienen un rol directo en el despliegue de su actividad lúdica. “El concepto de entorno lúdico” refiere fundamentalmente a dos dimensiones:

- Condiciones físicas tangibles que contextualizan al juego, como escenarios y materiales con los que el niño cuenta para desplegar su juego.
- Condiciones intangibles que contextualizan el juego, como las representaciones mentales de padres, maestros y otros cuidadores respecto del juego y temas relacionados, que expresan en actitudes, valores, creencias y conductas derivadas de estas”. Esto finalmente se expresa en las oportunidades o restricciones para jugar que estos actores ofrecen al niño. en esta dimensión incluimos las costumbres culturales sobre crianza, desarrollo y educación.

2.2.. Ventajas del juego dramático como método de investigación.

El juego modifica una realidad y la sume a su manera de representación. En todo juego hay una realidad, no es la vida corriente, consiste más bien en escaparse hacia una esfera que posee su dinámica propia. El niño hace como sí haciendo un entramado, un tejido entre la realidad y la virtualidad.

De igual manera se evidencia con el autor (Sarlé, 2006, pág. 176) cuando este dice “En relación con la enseñanza, el juego dramático no solo permite despertar el interés del niño por ser una conducta propia de esta etapa, sino que orienta correctamente el interés al conjugar lo conocido con lo nuevo, la repetición como forma de dominio y el contacto con la vida cotidiana. En el juego, el niño subordina su conducta a ciertas reglas convencionales. Al hacerlo su conducta se torna racional y consciente”

De esta manera se sitúa en una ventaja puesto que se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. Pero quien más disfruta de la actividad lúdica es el niño y no por eso deja de considerarla muy importante. El individuo en crecimiento cesa de jugar, hace aparentemente una renuncia al placer que lograba con el juego. Aunque ese cese o renuncia no lo llevan u obligan a no revivir sus fantasías.

El juego entonces le permite expresar sin palabras aquello se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan.

(Erikson, 1972, pág. 32) Se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador varias categorías de juego.

- **El juego y el dominio de la realidad.** Erikson plantea que el juego infantil no es el equivalente del juego adulto por ese motivo no constituye para el niño una recreación. El niño que juega avanza hacia otras etapas de dominio mientras que el adulto que juega pasa a otra realidad
- **El juego es para el niño una tarea interminable.** El niño se encarga de que siempre sea así.

- **El juego como prefiguración.** sitúa la edad del juego en el tercer estadio de allí que sea una actividad intensa y necesaria en este período y que el mismo es esencial para el crecimiento infantil y capaz de prefigurar, en una dimensión espacio-temporal ficticia, posibilidades futuras. Una actividad de crecimiento donde se plasman y moldean conductas futuras, porque le permiten al niño ir desarrollando su personalidad, gracias al proceso de socialización que el juego le propicia.

2.1.1 El juego dramático un lenguaje simbólico.

El juego dramático se convierte en un lenguaje simbólico, el cual se manifiesta en dos formas de expresión el lenguaje verbal y no verbal, que pueden estar apoyados en instrumentos indumentarios o escenográficos o por el contrario solo hacer recurso del cuerpo y la voz. (Castaño, M, 2000).

Para iniciar el lenguaje verbal se sitúa dentro de la expresión dramática y encuentra el canal del lenguaje verbal con su prematuro desarrollo de los sonidos onomatopéyicos gritos, silbidos, etc, hasta la forma más evolucionada de la comunicación oral. El lenguaje verbal se caracteriza por utilizar el lenguaje oral y escrito. Presenta un emisor - receptor - mensaje - contexto - canal - código.

- 1. Emisor: Es quien emite el mensaje, es decir, quien habla o escribe.
- 2. Receptor: Quien recibe el mensaje, es decir, quien escucha o lee.
- 3. Mensaje: Es el enunciado, lo que se trasmite desde el emisor al receptor, es decir, lo hablado o escrito, construido según un código lingüístico.
- 4. Código: Sistema de señales o signos que se usan para transmitir un mensaje, por ejemplo, el inglés, el castellano, el código morse.
- 5. Contexto situacional: Entorno donde se realiza la comunicación.
- 6. Contexto temático: Tema en torno al que se organiza la situación comunicativa.
- 7. Canal: Elemento físico que establece la conexión entre el emisor y el receptor. Soporte material por el que circula el mensaje.

Grimson, citado por (Pelaez, M & Segura M, 2008), proponen una teoría corporal orquestal, por ser la comunicación un conjunto de instrumentos, que el hombre trabaja en

agrupación para comunicarse (la palabra, los gestos, la vestimenta, el tono, la posición corporal, etc.). La comunicación es un todo integrado. “La Expresión Oral desarrolla la capacidad en el individuo, de saber escuchar, respetando ideas, comunicando con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales. También implica saber escuchar a los demás y las convenciones de participación”. Es una habilidad de expresión y comunicación de sentimientos por medio del lenguaje, con fluidez y precisión así como la capacidad de comprender códigos comunicativos. (Flores Mostacero, 2004).

La dramatización es un instrumento de capacitación lingüística y constituye un importante medio para estimular al individuo, hablar y ejercitar la expresión, por su implicación emocional e intelectual. Fomenta la confianza del individuo en sí mismo y en su capacidad para poder comunicarse, ya que le permite al ser humano comunicarse naturalmente, sin prejuicios a ser juzgado. (Pelaez, M & Segura M, 2008). En cuanto a la importancia de la autoestima en el campo de la comunicación, juega un papel preponderante, ya que permite que el sujeto se reafirme, exprese y se auto-domine.

Desde este punto el sujeto facilitara adquirir habilidades comunicativas, como la expresión, fluidez, pronunciación, proyección de la voz y claridad mensaje, elemento que aceden a lograr la efectividad en las habilidades sociales. El lenguaje para-verbal: este tipo de lenguaje, tiene la doble función de mejorar la comprensión del lenguaje verbal y favorecer la manifestación de sentimientos, emociones y de actitudes del que habla. El tono, el ritmo, la velocidad, la articulación y la resonancia de la voz son elementos fundamentales. Las vocalizaciones paralingüísticas incluyen el grito, el llanto, la risa, el eructo, tragar, suspirar, ejemplo de la función de la paralingüísticas, sería el tono e inflexión de la voz: cuando se sube o baja el volumen y se cambia el tono de la misma y el ritmo, que hace referencia a la velocidad de la voz, rápido o despacio. (Grimson, A, 2001, pág. 92).

Lenguaje no Verbal. En términos generales se puede definir, como la “comunicación mediante expresión o lenguaje corporal desprovisto de palabras” (Pease, A., 1997) p.70. Hace referencia a la comunicación a través gestos, expresiones faciales, movimientos corporales, que intervienen dentro de un espacio determinado, cuya identificación hace parte, la emoción y la

interpretación de todos estos rasgos kinestésicos. Según, Motos citado por (Ruano, 2004), La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana.

2.1.2. El juego dramático medio de lenguaje para comunicar.

El lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestar su mundo interno, sus sensaciones y la percepción del mundo a través de las herramientas que le brinda su cuerpo. La práctica de la expresión corporal, proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio, se convierte en un medio de comunicación, donde el sujeto da a conocer su mundo interno., Desde una perspectiva, Pedagógica-Educativa y Escénico Artística, se define la expresión corporal como “conjunto de técnicas que utilizan el cuerpo como elemento de lenguaje y que permiten la revelación de un contenido de naturaleza psíquica”. Según Ricci y Cortesi citado por (Garcia, S, 2009 Pág 33)

“El comportamiento no verbal incluiría el comportamiento espacial del hombre, el movimiento, la gestualidad, los cambios en la mirada ,la expresión de la cara, el aspecto externo y aquellos aspectos no estrictamente lingüísticos del discurso, Estas dos modalidades se encierran en la kinestésica que se refiere al conjunto de movimientos corporales (gestos, posturas, movimientos de brazos, manos, piernas, expresiones faciales) y la proxémica como segundo aspecto corporal, estudia todas las relaciones espaciales como modo de comunicación”

El comportamiento espacial promulga el uso y el reconocimiento consiente del espacio como elemento vital de desenvolviendo de las relaciones inter e intrapersonales que dan paso a la comunicación, y a aspectos prosémicas (la percepción que el ser humano hace de su espacio; de cómo y con quién lo utiliza), como por ejemplo la concientización respecto a la distancias convencionales, como la proximidad de los espacios íntimos los personales los sociales y los públicos. (Muñoz, D, 2009). Según (Muñoz, D, 2009), los elementos como el ritmo hacen parte del comportamiento espacial y del movimiento: Ritmo Interno: hao otros tipos de ritmos que se refiere a la velocidad que cada individuo considera como la más cómoda, natural y agradable para la realización de todas sus acciones.

2.1.3. El juego dramático permite ordenar el cuerpo en el tiempo y en el espacio simultáneamente.

El juego dramático una manera de emplear movimientos emblemáticos estos se caracterizan por poder reemplazar la palabra hablada, pues tienen un significado literal aceptado por un grupo social. Un ejemplo de ello sería al hacer con los dedos para significar victoria, aunque el uso de estos dependerá de su contexto cultural. Igualmente los ilustradores son aquellos que tiene un carácter icónico a lo descrito (grande, pequeño, fino etc.) y pueden ser universalmente entendidos. (Muñoz, D, 2009) Según (García, S, 2009). El desplazamiento afectivo emocional, se refiere a los indicadores de estados emotivos, cuyos movimientos del cuerpo y de la cara muestran emociones y sentimientos. (Felicidad, sorpresa, rabia, temor etc.) Como por ejemplo un puño para expresar rabia. Los movimientos adaptadores entran en este grupo del lenguaje corporal, ya que son movimientos pantomímicos, inconscientes muy personales que ocurren como una reacción a un estado físico o psicológico de un individuo.

Es decir rascarse, agitarse, agarrarse el cabello son conductas que demuestran alguna necesidad individualizada. Por último entran en este grupo los movimientos reguladores que se presentan como gestos recíprocos entre un emisor y un receptor, que se encargan de sincronizar y puntualizar el ir y venir de la conversación. Estos comportamientos kinestésicos ayudan a controlar la fluidez y secuenciar de la comunicación. (Movimientos de la cabeza, contacto visual, cambio de posturas, y signos de cambio de turno del interlocutor, tales como ah, y mm, entre otros). (García, S, 2009). Los reguladores se usan tanto por el emisor como por el receptor del mensaje, con ellos, el receptor puede interrumpir o señalar su interés por continuar escuchando la conversación. También transmiten información acerca de la velocidad o ritmo de la conversación y credibilidad.

El lenguaje del Rostro: enfatiza sobre los rasgos de la cara y las diferentes variantes gestuales, como una zona especializada de comunicación, cuyas características arrojan datos sobre la personalidad y el carácter del individuo. Uno de los trabajos más completos, es el llamado “las variantes gestuales” el, autor Birdwhitell, variantes a las que llamo kinemas, refiriéndose a la realización gestual, motora, significativa y simbólica asociada al movimiento

articulado. Además de ser el área más importante, compleja de la comunicación no verbal y la parte del cuerpo que más cerca se observa durante la interacción. (García, S, 2009).

El Aspecto Exterior y Percepción Interpersonal Según (Pid-Aula, 2006-2009), Afirman que existe la posibilidad de recolectar información sobre la situación emotiva de los sujetos, a partir de las expresiones del rostro, pertenecen todas esas señales naturales que no cambian y que representan el yo. Y por otro lado la percepción de la apariencia personal, como ropa, adornos, los índices físicos como el color de piel, tipo de peinado, arrugas expresivas, que pueden cambiar en el transcurso de la interacción comunicativa y que establecen diferentes percepciones por parte del receptor.

2.1.4. Aspectos lingüísticos de juego dramático.

Aquí pertenecen aspectos no lingüísticos para el lenguaje o elementos vocales no verbales, tales como, la risa, las vocalizaciones, la tos, los gruñidos, los bostezos, el llanto, las pausas repentinas, silencios momentáneos, etc. que juegan el papel de adaptadores o reguladores y que pueden apoyar o contradecir los signos verbales: kinésica, proxémica. (García, S, 2009). La postura hace referencia a la toma de conciencia, en la disposición del cuerpo, en relación a un sistema de referencia determinado. Además de aportar características del individuo y del personaje como estados de ánimo, actitudes, hábitos, y comunicar factores de tipo cultural y social. (Muñoz, D, 2009).

Por otro lado la Técnica Corporal de Michael Chejov. (Chejov, M, 1999), basa sus principios en el cuerpo y la psicología del actor como elementos inseparables que se sostienen el uno en el otro, un cuerpo preparado y entrenado y una mente que lo complementa son herramientas indispensables para la creación artística, es decir que la acción no debe concentrarse solo en lo físico sino también en lo psicológico. El cuerpo necesita ser instruido para que ningún obstáculo pueda entorpecer o limitar esa libertad de movimientos, y es mediante el ejercicio de la imaginación como se van a destruir esos bloqueos y barreras a nivel psicofísico, Desde esta postura el actor interpretará y creará, sin caer en la imitación y la simple copia.

(Chejov, M, 1999) Por otro lado el planteamiento de la capacidad de concentración como parte esencial de esta técnica, se centra en la libertad, armonía y comodidad del cuerpo y rechaza la tensión y el esfuerzo de la práctica de la misma. El juego dramático permite construir la expresión corporal desde la imaginación, la confianza y el aprendizaje lúdico lo que comulga y se adapta muy bien a esta técnica.

2.2. Desventajas del juego dramático como método de investigación.

Según (González G, Servera & Sampedro, 2008), por medio del juego dramático el niño, puede enfrentarse a situaciones nuevas y modificarlas, resolver conflictos, integrar el juicio crítico y valores, además de ser un proceso que ayudará a la construcción de una nueva identidad, permitiéndole desarrollarse en la vida adulta. El joven dejará su rol pasivo para protagonizar su propia historia a través del autoconocimiento, la adaptación y la construcción con los demás. La eficacia del juego dramático consiste ponerlos en contacto con su realidad y permitirles interactuar lúdicamente de manera creativa y libre, dado que los juegos dramáticos no requieren ningún conocimiento previo ni ninguna habilidad especial. (Baur, C. Frei, H. & Rindisbacher, E., 1994)

Por otro lado (Navarro, R & Mantovani, A, 2012), proponen la potencialización de la expresión como comunicación, proceso integral donde el individuo no inhiba sus emociones ni su crítica personal. Otro de los puntos es combatir los estereotipos, tratar que los participantes en el juego dramático, encuentren diferentes respuestas ante los estímulos, adoptando diferentes roles que les permitan deshacerse de esos arquetipos, que se adoptan, desde sus propias personalidades y que no le permiten explorar su creatividad. Por último, potenciar la espontaneidad como acto natural que le permite al adolescente, la adaptación y confianza del contexto y las situaciones por medio de una expresión libre. El juego dramático fomenta la participación e interacción superar ataduras, prejuicios y convencionalismos. (Campos, M, 2009) Ayuda a:

1. A liberarse del estrés tensión y ansiedad.
2. A superar problemas de introversión y timidez.
3. A Fortalecer la Expresión Corporal.

4. A descubrir valores, destrezas y capacidades.
5. Ejercitar la imaginación y la creatividad.
6. Liberar emociones y sentimientos contenidos.
7. Cambiar formas de sentir, de pensar y actuar.
8. Liberarse de programaciones negativas.

Una debilidad que se encontró dentro del juego dramático, es que por tener una metodología basada en el juego, sea interiorizada por los niños como un elemento lúdicorecreativo, sin embargo, esta falacia solo se evidenciará si el docente no actúa como animador y guía de un proceso pedagógico, encaminado a un crecimiento personal y a un aprendizaje significativo.

Conclusiones.

El juego dramático pertenece a la categoría de las Formas Dramáticas y es otra de las formas de jugar y aprender el mundo. Se utiliza como técnica de investigación para trabajar ciertos aspectos desde lo pedagógicos y social y psicológico, así mismo donde la didáctica es resultado de la creación ayudando a la triangulación del análisis de resultados la autoafirmación, el auto-concepto, el autocontrol, resolución de problemas, la comunicación, lo que llevo a concluir que el juego dramático ayuda en cuanto a las habilidades sociales, es una herramienta que fomenta no solo el desarrollo individual sino el colectivo, permitiéndole al individuo una mejor relación con su entorno. En cuanto a las subcategorías del juego dramático (corporalidad, lo cognitivo y emocional) la técnica de juego dramático para la investigación , en cuanto a la habilidad para desarrollar las

dimensiones los participantes en el juego dramático, encuentren diferentes respuestas ante los estímulos, adoptando diferentes roles que les permitan deshacerse de esos arquetipos, que se adoptan, desde sus propias personalidades y que no le permiten explorar su creatividad lo que concluye en una buena adaptación de los niños, puesto que se trata de hacer al como sí.

Por tal motivo la vivencia de lenguajes artísticos dentro de intervención investigativa con niños y desde luego con diferentes problemáticas, adquiere relevancia en el proceso; al favorecer la plena utilización de recursos expresivos con los que cuenta el ser humano y que dispone para procesar la comunicación de su grupo social y conocerse así mismo.

Una de las perspectivas es que el juego dramático, se implemente no solo en el campo artístico, sino también en otros campos de la educación como técnica investigativa que permita el descubrimiento de habilidades y competencias por parte del niño y del investigador, elemento esencial para su desarrollo, la influencia de los entornos, en los procesos de formación y auto-valía del individuo, según lo evidenciado en el transcurso del juego. La perspectiva de esta propuesta es encaminar a los docentes a utilizar técnica del el Juego Dramático dentro de los diferentes de la investigación, por su importante valor constructivo en el área del desarrollo humano.

Bibliografía

Arcos, L. M. (2007). El juego como un elemento favorecedor al acercamiento de las ciencias: en particular, en las actividades de ciencia creativa. X Reunión de la Red de popularización de la ciencia y la Tecnología en América Latina y el Caribe (pág. 7). Costa Rica : RED POP-UNESCO.

Baur, C. Frei, H. & Rindiisbacher, E. (1994). Juegos de Expresión I. España: Didacticas S.A

Castaño, M. (2000). el Juego de la Expresión Dramatica. Bogotá- Colombia: Palimpsesto.

Cañas, J. (2000). Didactica de la Expresión Dramatica. España: Octaedro

Campos, M. (2009). Juego Dramatico y teatro. Obtenido de es.scribd.com: Recuperado el 15 de febrero de 2016, <http://es.scribd.com/doc/14823659/Juego-dramatico-y-teatro#scribd>.

Chamorro, I. L. (2010). El Juego en la Educación Infantil y Primaria. Autodidacta, 24 .

Chejov, M. (1999). Sobre la Técnica de Actuación. Madrid: Alba

Erikson, E. (1972). Juego y actualidad.” En Piaget, J., Lorenz, K. Juego y desarrollo. Barcelona : Gribaldo.

Flores Mostacero, E. (2004). Orientaciones para el trabajo pedagógico. . Lima- Perú: Lenguaje Comunicación

Gabino, M. (2014). El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera. Alcalá: Universidad de Alcalá.

Gadamer, H.-G. (1996). Verdad y método. La ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico. El juego como hilo conductor de la explicación ontológica. Salanca : Ediciones Sígueme

Garcia, S. (2009). Cuerpo y Teatro. Bogotá Colombia: Gesto-Vivo Orquesta Filarmonica, de Bogotá.

Garcia, V. (1996). Enseñanzas Artísticas y Técnicas. Madrid: Rialp

Guerra, M. (2010). Juego Simbolico. Eduinnova, 10- 12.

González G, Servera & Sanpedro. (2008). El teatro en la Escuela. Buenos Aires: Aique.

Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B. (1998). Teatro, adolescencia y escuela: fundamentos y práctica docente. Buenos Aires: Aique.

Grimson, A. (2001). Interculturalidad y Comunicación . Colombia: Norma

Maccio, C. (1998). Practica de la expresión . Barcelona: Paidotribo.

Mandoky, K. (1994). Prosaica. Introducción a la estética de lo cotidiano. México: Editorial Grijalbo.

Motos, T. (1996). Dramatización y técnicas dramáticas en la enseñanza del aprendizaje . Madrid : Rialp.

- Motos, T. (2002). *Evaluar la creatividad Dramatica*. España: Universidad de Valencia .
- Muñoz, D. (marzo de 2009). <http://www.efdeportes.com/>. Obtenido de *La expresión corporal en el área de Educación Física. Baterías de Juego*, Recuperado el 1o de febrero de 2016 <http://www.efdeportes.com/efd130/laexpresion-corporal-en-educacion-fisica.htm>
- Navarro, R. (2006). *XXV SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN "LAS EMOCIONES Y LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD HUMANA"*. Salamanca: Universidad de Salamanca . Navarro, V. (2002). *El Afán de Jugar* . España: Inde
- Navarro, R & Mantovani, A. (2012). *El juego Dramático de 5 a 9 años*. España: Octaedro Andalucía.
- Pelaez, M & Segura M. (2008). *Las Técnicas Escénicas y las Técnicas Corporales como herramienta Metodologica para cualificar el desempeño comunicativo* . Bogota D.C: Facultad de Comunicación y lenguaje
- Pestalozzi, J. (enero de 1746). wikipedia. Obtenido de en.wikipedia.org: Recuperado el 11 de febrero de 2016, http://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi
- Sarlé, P. M. (2006). *Enseñar el juego, Jugar la enseñanza* . Buenos Aires : Paidós.
- Serrano, M. (2009). verbumestmagia.blogspot.com. Obtenido de *Educación en la Antigua Grecia, Paideia y Areté*: Recuperado el 14 de febrero de 2016 <http://verbumestmagia.blogspot.com/2009/06/educacion-en-laantigua-grecia-paideia.html>
- Sierra, Z. (1998). *Aproximaciones al estudio del juego dramático en la edad escolar*. Colombia: Universidad de Antioquia. Centro de Investigaciones Educativas.
- Silva, G. (00 de Dicciembre de 2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa*. Recuperado el 26 de Abril de 2016, de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Ruano, A. (2004). *La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: Un estudio experimental*. (tesis doctoral). Madrid, España: Departamento de física. Universidad Politécnica de Madrid.
- Tejerina, I. (1996). *Dramátización y teatro infantil (Dimensiones psicopedagógicas y expresivas)*,. México: Siglo XXI Editores.
- Torregrosa, J. C. (1992). *Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona : Octaedro.

Torres, C. M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula . Bogotá : Centro de investigación para e desarrollo sustentable Trujillo .

Trueba C. (2004). Ética y tragedia en Aristóteles. Mexico: Anthropos.

UNESCO. (2000). Investigación-acción sobre la Familia y la Primera Infancia. Paris : UNESCO.

Valero, A. L. (2009). Claves para una enseñanza artístico-creativa. La dramatización. Barcelona: Octaedro.

Vasilachis I, A. A. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. . Barcelon: Gedisa Editorial.

