



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

Teatro

Tramo 1 | Niveles 3, 4 y 5 años

Componente
Alfabetizaciones fundamentales

Espacio curricular
Creativo-Artístico

2023

Espacio Creativo-Artístico

Fundamentación

La educación artística fomenta la conciencia cultural, a la vez que promueve prácticas culturales, y es el medio a través del cual el conocimiento, la apreciación y la práctica de las artes y la cultura pueden ser transmitidas de una generación a la siguiente.

Giraldez, 2007

Las artes siempre han estado presentes en la vida, la formación y la educación del ser humano. Son el reflejo de la realidad, de la cultura y de las creencias de las sociedades y las personas. También constituyen una forma singular de presentación, representación y comprensión del mundo, de los otros y de sí, de construcción de conocimiento, de comunicación, expresión y liberación muy poderosa.

La enseñanza del arte, desde las diferentes manifestaciones y expresiones artísticas, promueve en el estudiante, por un lado, la capacidad de imaginar, comunicar, expresar ideas y brindar placer y, por otro, son generadoras de conocimiento y destrezas mentales que permiten comprender y atribuir significado al mundo que lo rodea.

Las competencias artísticas del espacio Creativo-Artístico estimulan esta doble perspectiva del arte, su carácter sensible y de creación y la construcción de conocimiento desde los diferentes lenguajes artísticos.

En tal sentido, los lenguajes propios de cada unidad curricular de este espacio serán los vehículos para que los estudiantes desarrollen las competencias artísticas en relación con la reflexión crítica y compartida, con la comunicación de las emociones y sentimientos, basados en el respeto por la diversidad de formas y funciones de esta expresión.

Habilitar espacios educativos para la exploración, el conocimiento, la creación y la comunicación a través de las disciplinas artísticas favorece el desarrollo de estudiantes sensibles, empáticos, críticos y comprometidos con el mundo, con los demás y con su vida. El estudio de las disciplinas artísticas permite exceder tiempos y lugares sociohistóricos y culturales, al ampliar los alcances interpretativos, comprensivos y comunicativos de los estudiantes.

Cada disciplina artística posee su forma expresiva y por tanto su lenguaje, sus medios expresivos y sus narrativas. Experimentar y aprender los diversos lenguajes artísticos no solo contribuye al desarrollo de las competencias artísticas, sino que aporta al despliegue de las competencias generales propuestas en el Marco Curricular Nacional 2022 de la ANEP.

Elliot Eisner (1995) fundamenta funciones en el arte que son únicas y diferenciadas de otros campos de conocimiento que desarrollan aspectos cognitivos en los sujetos. Afirma que percepción y pensamiento actúan juntos entendiendo a la cognición en un sentido amplio, no disociado de la afectividad. Ambos procesos ocurren en simultáneo en la experiencia humana

a partir de la creación, percepción y expresión, aspectos que abordar desde la planificación de las instancias del proyecto. Afirma también que «el acto de creación no surge del vacío. Está influido por las experiencias que se han acumulado durante el proceso vital» (Eisner, 1995, p. 87). Propone lo que denomina una justificación esencialista de la enseñanza del arte, diferenciándola de una justificación contextualista. Esta última argumenta la enseñanza del arte en función de las necesidades del sujeto, de la comunidad o nación, y concibe al arte como medio. Por otro lado, la justificación esencialista propone la enseñanza del arte como fin en sí mismo y no al servicio de otros fines. Apoyado en esta justificación, defiende el carácter experiencial de la enseñanza del arte, abordando en forma directa a las obras artísticas.

Eisner (1995) concibe, entonces, al proceso de aprendizaje como «el desarrollo de las capacidades necesarias para crear formas artísticas, el desarrollo de las capacidades para la percepción estética y la capacidad de comprender el arte como fenómeno cultural» (Eisner, 1995, p. 59).

La enseñanza y el aprendizaje artísticos constituyen un dominio singular e indispensable en la currícula oficial. La educación en este campo desarrolla el equilibrio emocional-racional en los estudiantes, ya que implica una necesaria interacción entre el pensamiento experiencial y el conceptual. Moviliza la creatividad, el pensamiento divergente y los conocimientos intuitivos, estéticos, verbales y no verbales, y promueve en cada niño o adolescente una comprensión única y sutil de la experiencia humana en toda su complejidad. Por ser, justamente, vehículo de Humanidad que moviliza al estudiante en todo su ser, la educación artística le permite aprehender su mundo interior, bucear en zonas del saber novedosas, inexploradas. Favorece una sana construcción identitaria.

Particularmente desde el paradigma de la educación inclusiva, los estudiantes encuentran en sus aulas de educación artística una voz esencial para conocer(se), para perseverar a través de caminos imaginativos, a la par de que conocen saberes universales y modelan su propio mundo. Así, la educación artística refuerza el vínculo con la institución educativa, su sentido de pertenencia, y ayuda a fortalecer las trayectorias educativas. Es esencial para la motivación hacia los aprendizajes, impulsa a buscar respuestas creativas a desafíos desconocidos, favorece el camino hacia la autonomía en los aprendizajes y colabora en la resolución de problemas en todos los campos del saber.

De esta forma, el estudiante empatiza con el otro, busca caminos diferentes al conocer los diversos y complejos procesos creativos. Es una vía para crear y sostener lazos con sus pares, su familia, su comunidad y su entorno más global.

La educación artística contribuye al desarrollo de competencias transversales potentes. Debido a su importancia, no debe ser ponderada, cualitativamente, en forma minoritaria en el campo del conocimiento, pues no las hay dominantes y subordinadas. Proponemos un justo equilibrio curricular entre *qualitas* y *quantitas*, como dice Ordine (2017).

Finalmente, está científicamente demostrado el lugar que ocupa el aprendizaje artístico en la neurocognición:

Se debe motivar al estudiante estimulando el sistema activador reticular ascendente con sorpresas, novedades, creatividad, usando metáforas para fomentar el pensamiento de alta jerarquía, proveer oportunidades y así asimilar la información que más interesa, discriminando lo relevante para transferirse al hipocampo y posteriormente a la corteza cerebral. (Romero Galván y Labús, 2020, p. 13)

Competencias específicas (CE) del espacio y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

CE1. Construye su identidad a partir del desarrollo pleno de su conciencia corporal y de sus posibilidades expresivas para la comprensión y expresión de los diferentes lenguajes artísticos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento crítico.

CE2. Desarrolla modos de comprensión para la construcción de conocimiento en diferentes lenguajes artísticos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento Crítico, Pensamiento científico, Metacognitiva.

CE3. Involucra la inteligencia cualitativa para el análisis, valoración y producción artística a través de diferentes códigos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Pensamiento computacional.

CE4. Desarrolla procesos cognitivos y afectivos en el acto de comunicación y expresión para la potencialización de diferentes lenguajes y medios de comunicación. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Relacionamiento con los otros.

CE5. Dota de significado ético, estético o poético a su entorno de manera crítica y sensible para la comprensión e intervención. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Iniciativa y orientación a la acción.

CE6. Identifica y expresa sentimientos y emociones para vincularse con las creaciones y sus protagonistas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Relacionamiento con los otros.

CE7. Comparte un ideal de memoria colectiva y aporta a su construcción para la reafirmación colectiva heterogénea y democrática. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Ciudadanía local, global y digital.

Contenidos estructurantes de las disciplinas del espacio



Orientaciones metodológicas del espacio

Para desarrollar las competencias en el marco de las artes se requiere de la participación cognitivo-afectiva del estudiante y también de la acción. Ambos serán imprescindibles para un aprendizaje activo y duradero. En tal sentido, se sugiere la implementación de metodologías participativas. Entre otras, se señalan:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizajes a partir de situaciones auténticas
- Aprendizaje por inducción
- Aprendizaje por indagación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Estudio de caso
- Portafolio de evidencias
- Aula invertida
- Aprendizaje a través de lo lúdico y la gamificación
- Experimentación

Orientaciones sobre la evaluación del espacio

Se enfatiza en la evaluación formativa y formadora considerando la contrastación de las competencias específicas con los perfiles de tramo y grado.

Se recomienda que la evaluación forme parte de los procesos de trabajo que orientan el curso, explicitados y monitoreados mediante instrumentos de evaluación competencial.

Orientaciones sobre autonomía curricular

El Plan de Educación Básica Integrada (EBI) basado en el Marco Curricular Nacional (MCN) propone la implementación de un componente de autonomía curricular. En este sentido, desde un enfoque humanista y socioformativo, se entiende a la autonomía curricular como la facultad pedagógica que habilita a los profesionales a reflexionar, tomar decisiones y contextualizar sus prácticas y los formatos educativos con el fin de lograr la transposición de saberes y el desarrollo de competencias. Esta autonomía se basa en los principios de centralidad del estudiante y su aprendizaje, inclusión, pertinencia, flexibilidad, integración de conocimientos, participación y equidad. Su objetivo principal es colaborar en la formación integral del estudiantado, así como en la promoción del recorrido en trayectorias educativas completas.

El desarrollo de esta facultad requiere la creación de una cultura organizacional propia sustentada en el trabajo colaborativo, así como la participación activa de la comunidad educativa en la toma de decisiones. Para que esta autonomía se concrete es necesario desarrollar ámbitos,

legitimados institucionalmente, que faciliten el desarrollo de las competencias propuestas en cada unidad curricular, entendidas en su integración como promotoras de desarrollo humano. Ello requiere que cada centro educativo disponga y gestione un tiempo y un ámbito para trabajar aquellos aspectos que considere relevantes en la propuesta de centro y de aula, respetando las diferentes realidades de cada localidad, los ritmos de los estudiantes destinatarios y sus formas de aprendizaje. También es necesario desarrollar propuestas con un enfoque intra- e interdisciplinario, con mirada territorial y global, que favorezcan el trabajo en red con otras instituciones y garanticen la participación de la familia y la comunidad educativa. Dichas propuestas se construyen en un entorno colaborativo de intercambio y coordinación en el que cada centro y los actores educativos que lo integran visualizan, acuerdan y planifican los logros concretos del universo de estudiantes en el desarrollo de competencias.

En la carga horaria en la que se distribuye la malla curricular y con la finalidad de que los docentes generen nuevas posibilidades de aprendizaje para los estudiantes, procesos de relaciones interpersonales de encuentro y trabajo colaborativo, experiencias de aprendizajes sociales a través de servicios solidarios a la comunidad, entre otros, será importante instrumentar acciones que favorezcan y promuevan el desarrollo de estos procesos mediante diferentes metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el análisis de casos, el aprendizaje servicio solidario, la resolución de problemas y el aprendizaje por experiencias. De esta manera se nuclea estrategias consensuadas y se integran los problemas de la realidad circundante para formar ciudadanos que sean capaces de integrar la complejidad y evolucionar con ella.

Justificación de la unidad curricular en el espacio

*El teatro y la educación conforman un fantástico binomio
que nos da pie para reflexionar y plantearnos
algunas cuestiones muy pocas veces debatidas.*

*Tradicionalmente se ha considerado que el teatro es un bien cultural (...),
pero debemos reconocer que en estos momentos el teatro
tiene muchísimo futuro como instrumento educativo.*

Eines y Mantovani, 2013

El teatro es una herramienta transformadora que permite descubrirse, socializar, exteriorizar ideas y emociones, cuestionar la realidad, comunicar, aprender y divertirse. Es por esto que es de vital importancia que la educación teatral forme parte del desarrollo educativo de los niños, impulsando una formación integral.

Es una de las manifestaciones artísticas más antiguas, siendo un lugar de encuentro y comunicación, «un espacio que muestra lo que el mundo es, lo que podría y, quizá, debería ser» (Akoschky et al., 2002, p. 134).

Educación en teatro aumenta la capacidad creativa de los niños, les permite exteriorizar sentimientos, emociones y subjetividades. El acto de creación no surge del vacío. Está influido por las experiencias que se han acumulado (Akoschky et al., 2002, p. 149).

El teatro es encuentro y como tal permite desarrollar habilidades sociales que ponen en juego el comportamiento socioafectivo individual en el colectivo. Es una disciplina participativa, donde el trabajo grupal es la base del proceso creativo. El juego dramático habilita el aprendizaje colectivo, que fomenta la desinhibición y autoconfianza, potenciando aspectos de la personalidad que permanecen ocultos en otras experiencias escolares.

Lejos de buscar la perfección artística y estética, descubrir talentos o habilidades, el teatro en la escuela tendrá como objetivo el generar un espacio para hacerse presente, expresarse, vincularse, descubrirse y crecer. Y para crecer primero hay que tener «acceso a sí mismo, habitarse» (Vega, 2006, p. 15).

De esta forma, la educación teatral pone al niño como centro, siendo a la vez sujeto y objeto de su propio aprendizaje.

Tramo 1 | Niveles 3, 4 y 5 años

Perfil general de tramo

El estudiante juega y disfruta de experiencias de interacción corporal y sensorio-motoras de acuerdo a sus características. Representa y vivencia sentimientos, emociones, situaciones reales o imaginarias mediante la imitación y el arte; los explora y distingue a través de mediaciones que identifica y comunica. Descubre a partir de los sentidos, experimenta, imagina, imita, ensaya y crea con elementos de su entorno de acuerdo a sus intereses y motivaciones.

Construye su esquema corporal. Indaga en la imagen del cuerpo a través del juego, la expresión artística y la experimentación, descubre similitudes y diferencias con sus pares. Desarrolla hábitos de cuidado del cuerpo propio y del otro. Participa de juegos colaborativos variados con mediación. Incorpora hábitos y pautas de convivencia social como respeto de turnos, uso y cuidado de objetos comunes. Comparte espacios con pares de forma activa y colabora en el cuidado y el orden de los espacios que habita. Desarrolla acciones que contribuyen al autocuidado, al cuidado de los seres vivos y del patrimonio que integra su entorno escolar.

Reconoce situaciones conflictivas a través de actividades lúdicas o narrativas, manifiesta variedad de soluciones y participa en la creación de reglas de convivencia de forma mediada. Integra actividades colectivas e incorpora rutinas y hábitos que favorezcan el buen clima entre pares, en ocasiones con mediación del adulto.

Reconoce códigos verbales, no verbales y numéricos y los utiliza en situaciones concretas. Anticipa y realiza inferencias a partir de elementos paratextuales, de otros sistemas de lenguajes e identificación de contexto. Identifica el tema global del texto y opina sobre el contenido a partir de la lectura realizada por el docente.

Elabora y expone afirmaciones sencillas expresando sus intereses y necesidades en entornos cotidianos, así como sus sentimientos y emociones, utilizando para esto diversos lenguajes, formatos y apoyos. Ordena los eventos en secuencias lógicas.

Plantea preguntas basadas en intereses y experiencias personales y cuestiona el porqué de elementos, eventos o procesos de su entorno cotidiano. Muestra curiosidad e interroga sobre aspectos sociales que llaman su atención. Percibe que existen realidades diferentes a la suya en entornos cercanos y las valora con guía del adulto.

Reconoce los desafíos planteados, recurre a conocimientos, experiencias previas y a herramientas del contexto cotidiano para proponer soluciones oportunas. Opina en asuntos de su interés en contexto lúdico, de la vida cotidiana o en el entorno escolar y puede cambiar su opinión ante evidencias o ante puntos de vista, mediado por un adulto. Describe lo que está pensando y ensaya diversas formas de explicar sus acciones. En otras lenguas, sigue consignas sencillas acompañadas de gestualidad para realizar acciones y produce enunciados orales simples en contextos conocidos.

Identifica y selecciona dispositivos tecnológicos, medios y contenidos digitales de su vida cotidiana, los reconoce útiles en su entorno inmediato y los utiliza de acuerdo a sus intereses, con mediación del adulto.

Recoge, compara y socializa datos e información en situaciones o problemas simples. Explora eventos y fenómenos de su entorno, anticipando efectos en aquellos que le son conocidos. Observa y describe fenómenos concretos y alteraciones en estos, recopilando información mediante procesos perceptivos. Propone explicaciones sencillas y provisionales basadas en percepciones. Reconoce, con mediación, la existencia de diferentes fuentes de acceso a información sobre el fenómeno indagado. Explora la diversidad de los seres vivos, condiciones, eventos, hechos y procesos del medio inmediato, con la guía del docente.

Avanza en la construcción de confianza en sí mismo y con sus vínculos. Reconoce referentes pares y adultos. Se posiciona en diferentes roles en juegos y en contextos cotidianos, que le permiten interactuar, expresar y valorar el lugar de otros.

Competencias específicas de la unidad curricular por tramo

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN	CE1. Expresa sus ideas, sentimientos y emociones a través del lenguaje corporal, gestual y verbal. Comprende y realiza consignas simples guiadas desde lo verbal y gestual.
COMPETENCIA EN PENSAMIENTO CREATIVO	CE2. Explora sus sentimientos, sentidos e imaginación a través del juego creativo. Observa e investiga la interacción con objetos de su entorno en situaciones reales y ficticias.
COMPETENCIA EN PENSAMIENTO CRÍTICO	CE3. Reconoce y diferencia la realidad de la ficción en relación con la representación de situaciones.
COMPETENCIA METACOGNITIVA	CE4. Vivencia, imita y aprende a través del juego espacial, corporal y gestual. Responde a las consignas de acción-reacción de forma espontánea.
COMPETENCIA INTRAPERSONAL	CE5. Se descubre a sí mismo emocional y corporalmente. Juega con su propio lenguaje corporal y expresivo. Adquiere y fortalece la confianza en sí mismo.
COMPETENCIA EN RELACIÓN CON LOS OTROS	CE6. Se descubre como parte de un grupo, incorporando el cuidado y la confianza en el otro.
COMPETENCIA EN CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL	CE7. Observa y juega con situaciones de su contexto tendiendo un puente con la imaginación.

Contenidos específicos del tramo y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

CONTENIDOS TRAMO 1	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Juego colectivo en el espacio	CE1, CE2, CE4, CE5
Investigación lúdico-expresiva del cuerpo	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6
Juego simbólico	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7
Juego de expresión	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7

Contenidos por nivel y su contribución a las competencias específicas de la unidad curricular

3 años	4 años	5 años
<p>Juego colectivo en el espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desplazamiento Niveles (bajo, medio, alto) <p>Investigación lúdico-expresiva del cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representación de animales <p>Juego simbólico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representación de situaciones cotidianas 	<p>Juego colectivo en el espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desplazamiento Niveles (bajo, medio, alto) Ritmos (lento, normal y rápido) <p>Juego simbólico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representación de roles de la vida cotidiana <p>Investigación lúdico-expresiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representación de situaciones y personajes ficticios 	<p>Juego colectivo en el espacio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Desplazamiento Niveles (bajo, medio, alto) Ritmos (lento, normal y rápido) Detención <p>Juego de expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> Transformación de objetos para la representación de situaciones imaginarias <p>Juego simbólico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Representación de roles de la ficción Introducción del concepto de espacio escénico (diferenciar el espacio de la representación y el espacio de los observadores)

Criterios de logro para la evaluación de los niveles

Criterios de logro	Niveles	CONTENIDOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA
Experimenta el juego colectivo en el espacio, a través de diferentes consignas, desarrollando la atención, percepción y la expresión corporal	3 años <ul style="list-style-type: none"> Comprende y ejecuta las consignas en el juego colectivo Juega con su propio cuerpo en el juego colectivo en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> Juego colectivo en el espacio 	CE1, CE3 y CE4
	4 años <ul style="list-style-type: none"> Comprende y ejecuta las consignas en el juego colectivo Juega e investiga con su propio cuerpo en el juego colectivo en el espacio 	<ul style="list-style-type: none"> Juego colectivo en el espacio 	
	5 años <ul style="list-style-type: none"> Comprende y ejecuta las consignas en el juego colectivo Tiene conciencia de su propio cuerpo y el ajeno en el juego colectivo 	<ul style="list-style-type: none"> Juego colectivo en el espacio 	
Descubre sus posibilidades expresivas, interpretativas y emocionales, a través del juego simbólico y de expresión	3 años <ul style="list-style-type: none"> Experimenta con sus emociones en el juego simbólico 	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico 	CE1, CE2 y CE4
	4 años <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y juega escénicamente con sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico 	
	5 años <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y expresa sus emociones en el juego de expresión 	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico Juego de expresión 	

<p>Vivencia sus sentimientos, pone en juego la imaginación y comienza a crear situaciones reales y ficticias</p>	<p>3 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Muestra espontaneidad en la investigación lúdico-expresiva 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación lúdico-expresiva del cuerpo 	<p>CE1, CE2 y CE5</p>
	<p>4 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Muestra creatividad en la investigación lúdico-expresiva 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación lúdico-expresiva del cuerpo 	
	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Muestra espontaneidad y creatividad en la investigación con objetos Desarrolla su imaginación en la creación de situaciones ficticias 	<ul style="list-style-type: none"> Juego de expresión 	
<p>Diferencia el mundo real del imaginario, a través de la creación de situaciones escénicas, influenciados por su contexto</p>	<p>3 años</p> <p>Reconoce e imita situaciones cotidianas en el juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico 	<p>CE1, CE3, CE5, CE6 y CE7</p>
	<p>4 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa e imita roles de la vida cotidiana en el juego simbólico 	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico 	
	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrolla capacidad lúdica en la representación de situaciones de la ficción 	<ul style="list-style-type: none"> Juego simbólico 	

<p>En un primer acercamiento al lenguaje teatral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • descubre su propio lenguaje expresivo • diferencia la realidad de la ficción • juega e investiga en la construcción de personajes 	<p>3 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juega con su cuerpo en la construcción de personajes • Reconoce acciones y situaciones de la vida cotidiana 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación lúdico-expresiva del cuerpo • Juego simbólico 	CE2, CE3, CE4, CE5 y CE7
	<p>4 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa e imita roles de la vida cotidiana • Investiga creativamente en la construcción de personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego simbólico • Investigación lúdico-expresiva del cuerpo 	
	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla capacidad lúdica en la representación de roles de la ficción • Muestra creatividad en la construcción de personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de expresión • Juego simbólico 	
<p>En un primer acercamiento al lenguaje teatral:</p> <ul style="list-style-type: none"> • se reconoce como parte de un grupo • fortalece la confianza en el colectivo. • incorpora el respeto y la escucha como parte fundamental del trabajo grupal 	<p>3 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora los límites corporales en el juego colectivo • Respeta y escucha a sus compañeros y docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego colectivo en el espacio 	CE1, CE3, CE4, CE5 y CE6
	<p>4 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los límites corporales • Respeta y escucha a sus compañeros y docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego colectivo en el espacio 	
	<p>5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es consciente de los límites corporales • Respeta y escucha a sus compañeros y docente 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego colectivo en el espacio • Juego de expresión 	

Orientaciones metodológicas específicas

El teatro es acción, es *aquí y ahora*, liberador de emociones, vivencia, multidisciplinar, es un medio y no un fin en sí mismo. Entonces, si hablamos de una pedagogía teatral, debemos pensar en una «pedagogía de la acción, de situación, de la polisemia, colectiva, lúdica y de la creatividad» (Laferreire y Motos, 2003, pp. 100-101).

Para el abordaje de esta disciplina, es importante considerar el valor educativo del juego como herramienta medular de la enseñanza teatral. El juego teatral se aprende, se comparte y se experimenta, permitiendo que los niños establezcan un puente entre la realidad y su imaginación. En este juego organizado, la experiencia individual es vivida en colectivo. El juego teatral estimula el desarrollo de la imaginación y creatividad, la expresión de las emociones, el autoconocimiento, la desinhibición, la confianza individual y grupal.

Según Laferreire y Motos (2003), podemos diferenciar tres formas dramáticas con relación al juego, que varían según la edad escolar del niño:

2 a 5 años	6 a 8 años	9 a 13 años
Juego simbólico	Juego dramático	Dramática creativa
Es el juego espontáneo en donde el niño transforma la funcionalidad de las cosas (una caja pasa a ser un auto). Es también la representación que el niño hace de una situación cotidiana. Entendemos por juego espontáneo la respuesta nueva a un estímulo (nuevo o viejo).	Es el juego simbólico organizado que permite un acercamiento a la improvisación. Introduce, de a poco, conceptos como personaje, conflicto, diálogo, desenlace. Se empieza a diferenciar el espacio escénico del de observación.	Es el juego teatral más completo porque se acerca a la representación. El niño ya utiliza su propio lenguaje dramático. Aparece el rol del espectador y los elementos técnicos del teatro (vestuario, escenografía, iluminación, música). Da la posibilidad de abordar o crear un texto dramático y ponerlo en escena.

De la pedagogía del juego se desprenden dos conceptos importantes a tener presentes: la improvisación y la creación colectiva. Improvisación como una técnica de actuación espontánea (individual o grupal) guiada por ciertas consignas. De la improvisación puede surgir una creación colectiva, una escena, obra, performance teatral que se irá organizando en un proceso creativo grupal.

Al alentar la improvisación, al desarrollar la imaginación, esta metodología revela lo original de cada uno. El estudiante descubre su propio modo de expresión por medio de la memoria sensorial, por la percepción que tiene de su medio, del mundo adulto y de sí mismo. Toma conciencia de su cuerpo y sus posibilidades. Es una pedagogía que busca ir más allá del cliché, del estereotipo, del lugar común. (Laferreire y Motos, 2003, p. 101)

Tanto la improvisación como la creación colectiva requieren de un *trabajo en equipo*, siendo esta metodología esencial para el abordaje del teatro en la escuela. El trabajo en grupos fomenta la tolerancia, la escucha, el respeto, la aceptación, la integración, la confianza y el aprendizaje colectivo.

Otro aspecto importante de la educación teatral es promover el rol del espectador, apreciador, observador, siendo parte del aprendizaje individual y colectivo (aprendo del y con el otro). Ser espectador para desarrollar una mirada crítica, respetando el trabajo y el tiempo del otro, formando y expresando una opinión constructiva hacia sus pares. «En educación siempre se debe tener en cuenta el proceso. Primero el proceso y luego lo demás, lo que no niega la posibilidad de que aparezcan algunos productos parciales que, aunque sean naturales, no se han buscado» (Eines y Mantovani, 2013, p. 18).

En el proceso creativo está el aprendizaje, la experiencia, la vivencia, el descubrimiento, el crecimiento individual y colectivo, la integración, la búsqueda de un lenguaje dramático propio y grupal. El proceso va a primar siempre sobre el producto y, si este último existe, deberá ser el reflejo de lo aprendido durante el proceso. Debemos recordar que el objetivo principal del teatro en la escuela es generar un espacio de expresión y crecimiento, no una carrera de formación de actores y actrices. No se busca el perfeccionamiento, sino proporcionar herramientas teatrales para la vida.

En conclusión, el docente de teatro será un medio, un guía que permitirá que los niños se apropien del arte teatral y se conviertan en protagonistas del aprendizaje. Si esto sucede, estaremos promoviendo infancias sanas y sensibles, integradas socialmente y apostando al nacimiento de una *cultura infantil* (Eines y Mantovani, 2013, p. 19).

*Mientras juegan, viven;
mientras viven, aprenden,
y mientras aprenden,
crecen equilibrados en lo emocional,
lo afectivo y lo social.*

Eines y Mantovani, 2013

Bibliografía sugerida para docentes

- Akoschky, J., Brandt, E., Calvo, M., Chapatp, M., Spravkin, M., Terigi, F. y Wiskitski, J. (2002). *Artes y escuela: Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. Paidós.
- Berriolo, N. (2015). *El cuerpo en juego*. Verbum.
- Céspedes, A. (2018). *Educar las emociones. Educar para la vida*. Vergara.
- Eines, J. y Mantovani, A. (2013). *Didáctica de la dramatización: El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Gedisa.
- Holovatuck J. (2012). *Una fábrica de juegos y ejercicios teatrales*. Atuel.
- Holovatuck, J. y Astrosky, D. (2009). *Manual de juegos y ejercicios teatrales*. Atuel.
- Laferreire, G y Motos, T. (2003). *Palabras para la acción*. Ñaque.
- Laferreire, G. (2001). *La dramatización como herramienta didáctica y pedagógica*. Ñaque.
- Lavilla, P. (2014). *Taller de teatro: juegos teatrales para niños y adolescentes*. Alba Editorial.
- Motos, T., Navarro, A., Palanca, X, y Tejedo, F. (2008). *Taller de teatro*. Octaedro.
- Reyes, R. (1971). *¿Para qué futuro educamos?* Talleres Gráficos 33.
- Skiliar, C. y Téllez, M. (2016). *Conmover la educación*. Noveduc.
- Sormani, N. L. (2005). *El teatro para niños*. Homo Sapiens.
- Vega, R. (1993). *El teatro en la comunidad: instrumento de descolonización cultural. De la acción a la reflexión*. Espacio Editorial.
- Vega, R. (2006). *El juego teatral: compromiso, disfrute y aprendizaje*. Comunic-Arte.

Bibliografía sugerida para los estudiantes

- Alfaenger, P. K. (1984). *El teatro*. Everest.
- Henriques, R. y Letria, A. (2016). *Teatro*. Ekaré.

Referencias bibliográficas

Akoschky, J., Brandt, E., Calvo, M., Chapatp, M., Spravkin, M., Terigi, F. y Wiskitski, J. (2002). *Artes y escuela: aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. Paidós.

Eines, J. y Mantovani, A. (2013). *Didáctica de la dramatización: el niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Gedisa.

Eisner, E.W. (1995). *Educar la visión artística*. Paidós Ibérica.

Giraldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza Editorial.

Laferreire, G y Motos, T. (2003). *Palabras para la acción*. Ñaque.

Ordine, N., y Flexner, A. (2017). *La utilidad de lo inútil. Manifiesto*. Acantilado.

Romero Galván, E. y Labús, C. (2020). Tendiendo puentes entre las neurociencias y la literatura. *La didáctica de la literatura en el debate actual: aportes y desafíos*, 1(1), pp. 13-34.

Vega, R. (2006). *El juego teatral: compromiso, disfrute y aprendizaje*. Comunic-Arte.

El uso de un lenguaje que no discrimine ni marque diferencias entre hombres y mujeres es de importancia para el equipo coordinador del diseño de este material. En tal sentido, y con el fin de evitar la sobrecarga gráfica que supondría utilizar en español el recurso o/a para marcar la referencia a ambos sexos, se ha optado por emplear el masculino genérico, especificando que todas las menciones en este texto representan siempre a hombres y mujeres (Resolución n.º 3628/021, Acta n.º 43, Exp. 2022-25-1-000353 del 8 de diciembre de 2021).