



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

# Teatro

Tramo 2 | Grados 1.º y 2.º

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 2 | Grados 1.º y 2.º

### Perfil general del tramo

Al finalizar este tramo el estudiante vivencia y disfruta el ambiente y el patrimonio cultural y natural. Indaga la relación individuo-ambiente y las relaciones básicas de los ecosistemas en su entorno inmediato. Identifica problemas socioambientales y busca sus causas. Participa y desarrolla actividades colaborativas, cooperativas y solidarias. Escucha la opinión de otros, reconoce otros puntos de vista y atiende a las diferencias en situaciones mediadas. Entiende reglas, las sigue y participa en su creación, asume responsabilidades asignadas e identifica problemas en la convivencia. Incorpora progresivamente el fundamento cultural de las normas, comienza a diferenciar situaciones justas de injustas cuando está implicado y aporta su propia opinión de forma mediada.

Con orientación, selecciona y utiliza el recurso digital más adecuado disponible en su entorno para cumplir con una consigna dada. Indaga contenidos digitales de su interés en el ámbito escolar.

Comunica mediante diferentes formas de expresión creencias y sentimientos, orientado por el adulto hacia la búsqueda de la asertividad de sus ideas y en interacción empática con sus pares.

Opina mediante afirmaciones y razones sencillas sobre temas de su interés en el contexto cotidiano.

A través del juego, la expresión artística y la experimentación, se encuentra en proceso de reconocimiento de su corporalidad integral. Identifica que su imagen corporal se constituye en interacción con el entorno, construyendo vínculos de confianza. Adquiere hábitos de cuidado y respeto de la imagen del cuerpo propio y del otro.

Reconoce la expresión de sus emociones, sentimientos, pensamientos, intereses y motivaciones y las implicancias de sus acciones en el vínculo que desarrolla con otros de forma autónoma y mediada cuando sus características y circunstancias así lo requieran. Inicia la construcción de confianza en sí mismo y en sus características personales como en la posibilidad de adquirir otras habilidades y destrezas. Explora sus preferencias, gustos, necesidades y las expresa.

Formula preguntas generales sobre temas de su interés y de su entorno, y construye redes afectivas para el aprendizaje. Sobre situaciones concretas, interroga para construir interpretaciones y busca respuestas que lo impulsen a proponer y concretar acciones. Indaga, reconoce, anticipa e intenta dar explicaciones ante situaciones nuevas, potenciado por la curiosidad, la mediación y la interacción con su entorno. Expresa su acuerdo o desacuerdo, elaborando razones para explicar su opinión ante el cuestionamiento de otros, en un contexto argumentativo. A partir de la duda explora el entorno, se plantea nuevas preguntas confrontando su opinión con la información recabada, con el apoyo del adulto. Progresivamente adquiere el hábito de observar, pensar y actuar, controlando algún aspecto de su actividad: gestión del tiempo, concentración, autoobservación con mediación. Describe lo que aprendió, cómo lo aprendió y para qué le sirvió.

Interactúa en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes y apoyos para desarrollar diferentes lenguajes (verbales, no verbales, expresivos, multimediales, icónicos y numéricos) y dialoga construyendo significados. Realiza inferencias de otros sistemas de lenguajes a través de elementos paratextuales, según el contexto, de acuerdo a sus intereses comunicativos y sus características. Compara características del lenguaje computacional con otros lenguajes. En otra lengua, interpreta consignas simples acompañadas de gestualidad para realizar acciones y responde verbalmente con enunciados concretos y conocidos.

Ordena la expresión de sus opiniones, sentimientos y emociones. Modifica materiales diversos de su entorno para darles nuevas formas o fines. Propone experiencias de juego en diferentes contextos en los que participa activamente. Combina ideas propias y de otros para generar alternativas originales en ámbitos cotidianos, para ofrecer variaciones de respuestas a problemas diversos, y las pone a prueba.

Observa y describe fenómenos concretos de la vida cotidiana, a través de datos y variables que obtiene mediante procesos perceptivos vinculados a conocimientos científicos, estableciendo secuencias. Cuestiona eventos y afirmaciones concretas sobre fenómenos de su entorno, busca y anticipa explicaciones con o sin mediación tecnológica, anticipando posibles efectos. Comprende y sigue las instrucciones para obtener un resultado esperado o deseado.

En el abordaje de problemas, identifica información, usa datos útiles e identifica patrones simples. Explora herramientas de la computación para obtener, almacenar y recuperar información.

Propone soluciones y anticipa resultados a problemas computacionales simples poniéndolos a prueba. Utiliza la descomposición del problema como estrategia. Desarrolla instrucciones en situaciones lúdicas o cotidianas identificando la importancia del orden en los algoritmos. Revisa los procesos de resolución; si encuentra errores los reconoce y los valora como parte del proceso. En este proceso explora, en forma mediada, y se expresa a través de nociones básicas de programación en actividades lúdicas.

## Competencias específicas de la unidad curricular por tramo

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN	<p>CE1. Reconoce y expresa sus ideas, sentimientos y emociones. Se comunica a través del lenguaje corporal, gestual y verbal. Comprende y realiza consignas guiadas desde lo verbal y gestual.</p>
COMPETENCIA EN PENSAMIENTO CREATIVO	<p>CE2. Identifica y explora sus sentimientos, sentidos e imaginación a través del juego creativo. Observa, investiga y juega en la interacción del espacio y los personajes creados.</p>
COMPETENCIA EN PENSAMIENTO CRÍTICO	<p>CE3. A partir de sus intereses crea personajes, historias y escenarios en el mundo ficcional.</p>
COMPETENCIA METACOGNITIVA	<p>CE4. Vivencia, crea y aprende a través del juego dramático. Responde a las consignas de acción-reacción de forma espontánea. Experimentar el rol de observador, aprendiendo de sus pares.</p>
COMPETENCIA INTRAPERSONAL	<p>CE5. Se descubre a sí mismo emocional y corporalmente. Construye y desarrolla su propio lenguaje corporal y expresivo. Desarrolla y fortalece la confianza en sí mismo.</p>
COMPETENCIA EN RELACIÓN CON LOS OTROS	<p>CE6. Se integra y se entiende como parte de un grupo, fortaleciendo el cuidado y la confianza en el otro. Desarrollar el respeto, la escucha y la tolerancia en el trabajo de creación colectiva.</p>
COMPETENCIA EN CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL	<p>CE7. Se vincula con sus pares desde la creación escénica, asumiendo el compromiso con el grupo y respetando las reglas del juego colectivo.</p>

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

CONTENIDOS ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<b>Juego colectivo en el espacio</b>	CE1, CE2, CE4 Y CE5
<b>Transformación del espacio</b>	CE1, CE2, CE4, Y CE5
<b>La voz del narrador</b>	CE1, CE2, CE4 Y CE5
<b>Juego dramático</b>	CE1, CE2, CE5, CE6 y CE7
<b>Dramatización</b>	CE2, CE3, CE4, CE5 y CE7

## Contenidos específicos por grado

1.º	2.º
<p><b>Juego colectivo en el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamiento</li> <li>• Detención (postura corporal)</li> <li>• Equilibrio del espacio</li> </ul> <p><b>Transformación del espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación y juego colectivo</li> </ul> <p><b>Juego dramático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al concepto de personaje</li> <li>• Creación de personajes a partir de diversos estímulos</li> <li>• Construcción corporal del personaje.</li> <li>• La voz del personaje</li> </ul> <p><b>Dramatización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación escénica espontánea, a partir de consignas simples</li> <li>• Introducción de conceptos teatrales: conflicto, diálogo, desenlace</li> </ul>	<p><b>Juego colectivo en el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desplazamiento</li> <li>• Pausa corporal: postura del cuerpo sin movimiento</li> <li>• Equilibrio del espacio</li> </ul> <p><b>La voz del narrador:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al concepto de narrador.</li> <li>• Llevar a escena este rol</li> </ul> <p><b>Juego dramático:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al concepto de improvisación y algunas de sus características (escucha y aceptación)</li> <li>• Creación colectiva: trabajos escénicos grupales a partir de diferentes disparadores</li> </ul> <p><b>Dramatización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir y delimitar el espacio escénico (donde sucederá la acción) y el espacio de observación (espectadores)</li> <li>• Llevar a la escena las creaciones colectivas reafirmando los conceptos trabajados</li> </ul>

## Criterios de logro para la evaluación por grado

CRITERIO DE LOGRO		CONTENIDOS	COMPETENCIA ESPECÍFICA
Tiene conciencia y cuidado corporal por el propio cuerpo y el ajeno, en el juego colectivo.	<b>1.º</b> Fortalece la conciencia y el control del cuerpo propio y el ajeno. Desarrolla la confianza y cuidado de sí mismo y del otro.	Juego colectivo en el espacio Transformación del espacio	CE1, CE2 y CE4
	<b>2.º</b> Tiene conciencia y control del cuerpo propio y el ajeno. Fortalece la confianza y cuidado de sí mismo y del otro.	Juego colectivo en el espacio Juego dramático	
Comprende, ejecuta e investiga con las consignas en el juego colectivo.	<b>1.º</b> Comprende, ejecuta y juega con las consignas en el juego colectivo.	Juego colectivo en el espacio	CE1, CE2, CE4 y CE5
	<b>2.º</b> Comprende, ejecuta e investiga con las consignas en el juego colectivo.	Juego colectivo en el espacio	
Incorpora aspectos, técnicas y herramientas teatrales para llevar a la práctica en la escena	<b>1.º</b> Muestra espontaneidad y creatividad en la transformación del espacio.	Transformación del espacio	CE1, CE2, CE4 y CE5
	<b>2.º</b> Comprende y pone en práctica el rol del narrador en escena.	La voz del narrador	

Desarrolla y potencia la creatividad lúdica en el juego dramático	<b>1.º</b> Desarrolla la creatividad y capacidad lúdica en la creación de personajes.	Juego dramático	CE1, CE2, CE5, CE6 y CE7
	<b>2.º</b> Desarrolla y potencia la creatividad y capacidad lúdica en las creaciones colectivas. -Se compromete y respeta a los demás en el trabajo colectivo.	Juego dramático	
Desarrolla y potencia la capacidad lúdica en la dramatización	<b>1.º</b> Desarrolla la capacidad lúdica y expresiva en la dramatización	Dramatización	CE2, CE3, CE4, CE5 y CE7
	<b>2.º</b> Potencia la capacidad lúdica y expresiva en la dramatización.	Dramatización	

### 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
<b>Juego simbólico</b>	<b>Juego dramático</b>	<b>Dramática creativa</b>
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, Montevideo.
- 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. Barcelona.

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

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).