



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Dramatizar: levantarse para jugar, sentarse para escuchar un cuento

Presentado por Guillermo Gorria Serrano

Tutelado por: Germán Andrés Marcos

Soria, 24/06/15

Resumen:

En el presente trabajo abordaremos la educación infantil, de una manera ambiciosa a través del movimiento y de la dramatización. Lo que proponemos es una educación basada en la naturaleza del niño como animal y apoyada con palabras de Rudolf Steiner, basándonos en cómo juegan todos los animales al ser educados, en cómo se imitan los unos a otros, entre mayores y pequeños. Es la base para un modelo pedagógico basado en el juego, el movimiento y la dramatización, para que los niños dejen un buen rato el lápiz y el papel en la mesa y dejen de ser “torturados”, como dice María Montessori (1949), para aprender jugando, realizando movimientos coordinados. Una coordinación física que se refleje luego en otra, en una coordinación mental. Se analizarán varios recursos basados en las palabras anteriores, para demostrar la manera de afrontar diferentes contenidos y competencias mediante la dramatización. Siempre pensando en la naturaleza del niño, y de la que le rodea o debería de, intentaremos buscar una época de mayor juego en la educación infantil que incite a una mayor motivación para las enseñanzas futuras del niño.

Palabras clave: naturaleza, dramatizar, imitar, movimiento, jugar, Waldorf, Montessori.

Abstract:

In this project, we are going to deal with pre-school education from an ambitious approach, through movement and dramatization. What we propose is an education based in the children's nature as an animal and supported by the works of Rudolf Steiner. The basis of this project is how animals play while their parents educate them, and how they imitate themselves, the grown ups imitating the little ones and vice versa. It is the basis for a pedagogic model based on games, movement and dramatization. This model encourages the kids to leave their pencils and papers on the table for a long time, stopping them being “tortured”, as María Montessori says (1949), in order to start learning by playing and making movements with coordination. A physical coordination that will reflect in another type, mental coordination. Several resources based on the words above will be analyzed in order to demonstrate the way to face different contents and competences through dramatization. We will try to find a period in pre-school education where playing is more important, always keeping in mind the children's nature, the nature that surrounds, or should surround them, and encouraging motivation for the children's future education.

Key words: nature, dramatize, imitate, movement, play, Waldorf, Montessori.

INDICE

| | |
|----------------------------------------|----|
| 1. Introducción..... | 4 |
| 2. Objetivos..... | 5 |
| 3. Justificación..... | 6 |
| 4. Fundamentación Teórica | 9 |
| 4.1. Pedagogía Waldorf..... | 12 |
| 4.2. Pedagogía Montessori..... | 15 |
| 5. Metodología/diseño..... | 18 |
| 5.1. El mercado..... | 20 |
| 5.2. El NO programa de la NO tele..... | 24 |
| 6. Conclusiones..... | 34 |
| 7. Bibliografía..... | 36 |

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo pretenderemos dar respuestas y alternativas a la clásica organización del tiempo y el espacio en el aula de educación infantil, dar salidas a una manera de educación demasiado tradicional a veces, demasiado repetitiva y monótona para los infantes. Nos referimos a esa costumbre de llegar a clase a las nueve y media y sentarnos en nuestro pupitre con nuestro lápiz y nuestro folio, a realizar ficha tras ficha, hasta que cinco minutos antes del patio paremos para almorzar y salir a jugar. Por tanto proponemos una educación basada en el movimiento, y la coordinación física que apoye en el futuro a la coordinación mental. Una educación basada en el movimiento y la coordinación con el juego dramático como recurso base para trabajar casi cualquier concepto en educación infantil; apoyado en ideas de pedagogías de máxima entidad actualmente.

Ideas de pedagogas con gran presencia en la oferta educativa actual tanto en España como en el resto de Europa e incluso en el continente vecino, éste sería en caso de María Montessori o de Rudolf Steiner. Acompañados por estas dos personalidades en todo momento intentaremos adquirir una perspectiva naturalista que siga los pasos marcados por nuestra naturaleza como tal, naturaleza imitativa; basada en juego y en movimiento, en levantarnos de la silla para jugar y sentarnos en ella para disfrutar de un cuento, una historia, una charla, reírnos; pero no para trabajar, no para convertirnos en los oficinistas del futuro, en personas sedentarias. No. Buscamos personas activas, movidas, y con ganas a afrontar cualquier tipo de aprendizaje. Borrando esa costumbre de trabajar todos los conceptos sentados en una silla, delante de un cuadernillo, y con un lápiz en la mano; buscaremos en el juego y la dramatización la motivación y el goce a la hora de aprender, el gusto por la literatura, la curiosidad para afrontar en el futuro el mundo de la lectura y la escritura. Dramatizaremos para poder convertirnos en cualquier persona, animal, vegetal, o cosa; averiguando así sus gustos, costumbres, comportamiento, movimiento etc. Podremos vivir en nuestras propias carnes conceptos y experiencias exclusivos del mundo adulto dentro de una ficción creada por y para nosotros, para nuestro disfrute y nuestro aprendizaje.

2. OBJETIVOS

- Aprender a través del juego y el movimiento.
- Usar la dramatización como uno de los grandes recursos para realizar un aprendizaje jugado y no tan trabajado como el actual.
- Acercar la expresión oral, el lenguaje y la literatura al niño a través de los cuentos y las dramatizaciones; y no necesariamente mediante el lápiz y el papel.
- Acercar la metodología educativa a la naturaleza evolutiva del niño.
- Mostrar la compatibilidad de las dramatizaciones con el resto de competencias básicas del niño.

3. JUSTIFICACIÓN

No. Ya no estamos en tiempos de teatros romanos llenos a rebosar para ver los espectaculares inicios del teatro, y tampoco vemos “muchas mierdas” por las calles de Madrid cercanas al teatro donde se acaba representar el “*Don Juan Tenorio*”, de José Zorrilla. Inicios del teatro tal vez como arte representativa, pero ¿inicios del drama? El drama propiamente hablado puede que sea tan antiguo como la existencia, pues ¿cómo harían para comunicarse en la prehistoria? Incluso si nos paramos a pensar puede que no seamos el único animal que lo practique.

Pues los mismos simios, parientes nuestros, dramatizan. Sabemos que los líderes de la manada se van relevando quizá porque estén viejos, o quizá sus ideas ya no sean las mismas; el caso es que son relevados por otros monos que entienden mejor el papel y lo representan mejor. Es decir, otros monos que han crecido viendo cuales son las actuaciones de su “sociedad primate”, sus diferentes papeles y roles a partir de los cuales se ocupan los diferentes puestos. Éstos monos tienen que aprender a realizar su pequeña función, saber cuidar de los suyos, pero también saber dar miedo con una magnífica interpretación para intimidar a sus rivales; y finalmente, dar un giro a su papel para llegar a ser el líder de la manada. Esta base dramática de educación primate, es similar a la que el niño tendrá que hacer en nuestra sociedad. Estos y muchos mas secretos de nuestros hermanos son de los que podemos empaparnos con el libro de Pablo Herreros, *Yo, mono*.

Volvamos a los homínidos. A nosotros. Aquel homínido que disfrutaba en los grandes teatros de las representaciones del Tenorio, pidiendo un bis tras otro. Cosas que en el mundo del teatro no se suelen volver a ver (¡Bis! ¡Bis! ¡Bis!), la gente gritaba entusiasmada y los actores volvían a representar la escena una, otra y otra vez; las que hicieran falta. Quizás sea en la mente del niño donde más se aprecian las destrezas artísticas, y serán los niños los que nunca se cansaran de pedir y hacer un bis tras otro, para volver a disfrutar del goce de la representación de su vida. Entonces, será la mente del adulto la que se va regimentando e industrializando de tal manera que pierde la capacidad, la bella capacidad que tiene el niño para el disfrute, para el goce de lo

espontáneo. Un adulto demasiado pendiente del qué pasara luego, mañana, dentro de un mes o en un par de años.

Tal vez la percepción del artista no sea la misma o haya cambiado, pero su dramatización para el niño y con el niño, es una herramienta de primerísimo orden ya no solo en el goce, disfrute o espectáculo, sino para la educación presente y futura del niño. La educación que representa esta herramienta, nuestras raíces, la manera mas natural que tiene el animal que somos de aprender, de recibir la educación; tal vez sea esa naturaleza que tiene la que le otorga un gran valor educativo. Para muchos esa herramienta es la base de la educación, al igual que para el resto de los animales del planeta. Y tal vez sea esa misma herramienta a la que se hacía referencia anteriormente con poesía y teatros de otros tiempos. Obras como el “*Don Juan tenorio*”, que con la buena dramatización y puesta en escena era capaz de entusiasmar a todo el mundo que iba al teatro. Bendita herramienta. Los niños poseen la misma pasión o más que esas personas que iban al teatro entusiasmadas, entonces, puede que ese sea un buen objetivo a buscar y con el que trabajar para la educación, goce y disfrute de los mas pequeños. El entusiasmo mostrado por ellos al ver y poner en práctica la dramatización es inigualable.

¿Qué buscamos entonces con este trabajo? Se busca una educación. Una educación mas jugada que trabajada, con mas movimiento y diversión que la tradicional y actualmente vigente; donde no estemos tanto tiempo sentados haciendo fichas y mas de pie, jugando, divirtiéndonos y dramatizando para aprender de forma amena y divertida. Abordar en definitiva un currículo mas jugado y menos trabajado, como se expresa teóricamente en el mismo, aunque luego como todos sabemos la teoría se aleje de la práctica. Revisando La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, no encontramos ningún objetivo dentro del área infantil que exprese algo relacionado con estar sentado, ni con agarrar durante dos horas un lápiz, o demás trabajos que realizan los niños en las escuelas españolas y que tanto tiempo ocupan y roban a la posibilidad de realizar otro tipo de actividades. Lo que sí encontramos el siguiente objetivo: “desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión”.

Bien, aquí podríamos incluir el escribir, está claro; pero también el habla, el gestualizar, la dramatización, el lenguaje corporal, los dibujos, la música... Otro tipo de

lenguajes a los que no dedicamos, tal vez, el tiempo que se mereciesen; o al menos desde mi humilde opinión. Por otro lado, en el área de *lenguajes: comunicación y representación*, de entre nueve objetivos la lengua escrita sólo es nombrada en uno de ellos, mientras que por el otro lado no paran de aparecer palabras como curiosidad, creatividad, oral, formas de comunicación, usos sociales, corporal, plástico, musical, cultural... Podríamos seguir así un buen rato. El caso es que si dedicásemos el tiempo de manera más equitativa abordaríamos esta área de manera mas integrada, para ello defenderemos como mayor herramienta, o recurso educativo: la dramatización.

Así pretendemos abordar un currículo más jugado que trabajado, pudiendo llegar a usar la dramatización no sólo enfocada al mundo de la lectura y la escritura, sino enfocada hacia las tres áreas de la Educación Infantil y abordando todo tipo de contenidos como sociales, culturales, o incluso lógico-matemáticos. Buscando el amor y la pasión por el mundo de los libros, de la lectura y también de la escritura; pero todo relacionado, a partir de juegos, cuentos, dramatizaciones, fantasía e imaginación, abordado siempre desde la dramatización y el juego, recursos fundamentales en la educación. Nos apoyaremos en pedagogías actuales que están teniendo grandes éxitos, y que aportan una manera de ver la educación más cercana a la que pretendemos buscar, como son la pedagogía de Maria Montessori y la de Rudolf Steiner (Waldorf).

Buscar el interés por los niños fomentado con recursos dramáticos y no mediante un asiento y un lápiz. Jugando y no trabajando para así no obtener niños, como el que escribe o alguno de los que podemos ver actualmente en nuestra sociedad, odian la lectura, la odian mucho y con todas sus fuerzas y su alma. Esto, puede y sólo puede, que sea por la gran paliza recibida en sus primeros años de educación en este ámbito. En este sistema educativo muchas veces parece que los niños entren a currar en vez de “al cole”, se sientan en su silla a las nueve de la mañana y no se levanta hasta que se ponen a almorzar cinco minutos antes de ir al patio porque no les da tiempo. Así sin comerlo ni beberlo (que irónico) pueden llevar prácticamente unas tres horas sin levantarse apenas de la silla, más que para hacer pis. Pretendemos por tanto plantear una educación más jugada y menos trabajada, para enfocar con mayores ganas y motivación todos los contenidos del currículo.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Tratamos como hemos dicho anteriormente de fijar una educación basada en el movimiento y no en el trabajo mediante fichas, por llamarlo de alguna manera. No estamos diciendo que las fichas sean negativas, pero como dirían muchas personalidades: todo en exceso es malo. Y con estas fichas estamos cometiendo muchos excesos. No pretendemos entonces eliminar las fichas y el trabajo sentado como tal, buscamos un mejor reparto del tiempo en la educación y una mayor participación del movimiento, la coordinación, la expresión y la psicomotricidad. Atendiendo a la naturaleza animal del niño. Como ya hemos dicho anteriormente nombrando a Pablo Herreros y a los homínidos, el niño es un animal, y este animal tiene que crecer jugando y corriendo como cualquier otro y así basar nuestra educación intercalando algunos conceptos y conocimientos; sobre todo jugando. Si ya luego esta sociedad lo quiere transformar en una aburrida e infeliz máquina humana de trabajar, allá ella; pero queremos enseñarle a disfrutar con lo que hace, a sentirse bien espiritualmente, a jugar e intentar que este espíritu que todos tenemos dentro como animales no se vea borrado en el futuro por esta sociedad tan burocratizada.

Aquí veremos como también Johan Huizinga en su *Homo ludens* ya por el 1938 hace referencia a ésta naturaleza animal:

Basta con ver jugar a unos perritos para percibir todos esos rasgos. Parecen invitarse mutuamente con una especie de actitudes y gestos ceremoniosos. Cumplen con la regla de que no hay que morder la oreja al compañero. Aparentan como si estuvieran terriblemente enfadados. Y, lo más importante, parecen gozar muchísimo con esto.

Esos perros no dejarán de jugar hasta que sean muy viejos, en cambio, los humanos lo dejamos mucho antes o cambiamos ese juego tan natural por otros juegos como pueden ser el alcohol, la fiesta y otras drogas; ahí es cuando mas rebrotará de nuevo nuestro instinto animal. Por eso queremos centrarnos en el juego infantil y en las primeras edades como esencia de aprendizaje, y tal vez así permitamos que futuros adultos no necesiten buscar ese gozo por medio de otras sustancias que les animen a

jugar como su naturaleza requiere. Pero sólo tal vez, pues este es un aporte propio propiciado por el momento y la recapitación; por eso insistimos en el “sólo tal vez”, desde mi humilde punto de vista.

Lo cierto es que toda nuestra cultura, con todas sus características ha sido creada a partir del juego; incluso aquella sociedad tan burocratizada de la que hablamos antes. Esa burocratización podrían perfectamente ser las reglas del juego. Volviendo con Johan y a su *homo ludens*; le leemos:

No nos fue difícil señalar, en el surgimiento de todas las grandes formas de la vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y profundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en un juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mayor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre las formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego, como juego.

Estamos viendo la importancia del juego como tal, ya no sólo en la educación del niño, sino en nuestra historia, en la historia de la humanidad. Por ello no debemos nunca de olvidarnos del elemento mas elemental de éste mundo y recuperar su máxima esencia en la educación de nuestros pequeños siendo capaces de propiciar los máximos momentos de juego, tanto libre, como orientado; y siempre con algún fin educativo, pero divertido y que permita al niño disfrutar y gozar a través de él. Insistimos, más movimiento en general frente al trabajo sentado de fichas. Y no nos equivoquemos, se puede jugar perfectamente sentado mediante la música, la poesía, o la escucha de un cuento etc. Tampoco estamos diciendo que tengamos que quemar todo el trabajo mediante fichas, pero sí que el eje comunicador de todos los tipos de aprendizajes debe ser el juego.

El juego y el movimiento, un niño no se está quieto y eso debemos saber aprovecharlo. El niño antes de pensar y de trabajar juega y se mueve, pues mediante el movimiento es como va a iniciarse en todo tipo de conocimiento del mundo exterior, y será a través de ese movimiento como conocerá lo que le rodea y el que le permitirá iniciarse en la vida. Pues quien no puede moverse, tristemente, no puede tener una vida placentera. Por eso creo que en lo primero que nos deberíamos centrar es en ese movimiento, para luego pasar al juego; es la psicomotricidad. Mente y movimiento unidos, para coordinarse juntos, una buena y sana coordinación física que ayuda a la posterior coordinación mental.

Para definir la psicomotricidad y entender su función integradora en el desarrollo global de todas las facetas y habilidades motrices y mentales del niño; usaremos las palabras de Nayeli Díaz (2006) en las primeras páginas de su libro *Fantasia en movimiento*:

La psicomotricidad es una ciencia que contempla al ser humano desde una perspectiva integral, considerando aspectos emocionales, motrices y cognitivos. Es decir, que busca el desarrollo global del individuo, tomando como punto de partida el cuerpo y el movimiento para llegar a la maduración de las funciones neurológicas y a la adquisición de procesos cognitivos, desde los más simples hasta los más complejos, todo esto revestido de un contenido emocional, basado en la intencionalidad, la motivación y la relación con el otro.

Es decir, por medio del movimiento corporal es como el niño establecerá relación con el mundo que le rodea, establecerá una comunicación con el mismo. Probablemente podríamos decir que será uno de sus primeros actos comunicativos. Por tanto, haremos más hincapié en eso de que el niño no solamente aprende mediante el papel o unas fichas que nosotros programemos, sino a través de unas vivencias en las que asimila e interioriza posibles situaciones que pueden sucederse en su vida futura. Juzgándolas, entendiéndolas, eligiendo, barajando posibilidades, maneras de actuar...

Lo cual nos llevaría a entender que en los primeros años de la educación del niño es psicomotriz, porque todo el conocimiento y el aprendizaje, parte de la propia acción del niño sobre el medio, los demás y de las experiencias que recibe. Así al alcanzar un

nivel de madurez psicomotriz tiene una buena base de aprendizaje, que le ayudará de cara a su desarrollo afectivo-social, de lenguaje, cognitivo y emocional, logrando ser un verdadero actor en el proceso de crecimiento y de aprendizaje, no solamente en esta primera etapa, sino a lo largo de su vida (Comellas, Torregrosa; 1984).

Bien. Hasta ahora hemos hablado de tres cosas claras de cara a la educación del niño y la niña infantiles: juego, movimiento e imitación. Son las tres reglas que pretendemos seguir este trabajo hacia la educación de los mismos, y lo que pedagógicamente defenderíamos como principios más importantes a la hora de la programación de las actividades en la escuela. Como todo el mundo sabe, los informes PISA, no son conocidos por colocar en buena posición a España; pero sí a otros países como Finlandia. Finlandia, un país donde se defiende que el niño en Educación Infantil no tiene por qué ir a la escuela sino que tiene que jugar, dónde no enseñan la lectura y la escritura hasta llegada la Educación Primaria y dedican la Educación Infantil al juego, a sus valores. Pero se dedican a jugar. Esto es lo que se persigue con este trabajo, un juego, unas dramatizaciones, encaminadas a unos conceptos y contenidos de aprendizaje donde, sin embargo, lo importante sea la diversión, el juego sano y natural, un niño feliz. Un niño que no sienta que va al colegio a “trabajar”, sino a jugar, que le guste y que le motive, ahora y en el futuro. Para ello no nos apoyaremos en más informes o países, sino en algunas pedagogías de fuerza actual, interesantes, usadas y de calidad; avaladas por Rudolf Steiner y Maria Montessori.

4.1. PEDAGOGÍA WALDORF

Comenzamos con la pedagogía Waldorf de Rudolf Steiner, maestro de la pedagogía antroposófica en las primeras décadas del siglo XX, alejándose del pensamiento educativo predominante en esas épocas. De postura transgresora, no sólo llevó a repensar las nociones educativas y del juego en la infancia, sino también al ser humano en su totalidad, incluyendo su pasado y su futuro (Quiroga, Igelmo; 2013). Vamos a leer ahora las palabras textuales de Patricia y Jon:

Es cierto que Steiner y su propuesta pedagógica han sido clasificados de excéntricos, sectarios y elitistas, y que en la mayoría de los casos el impacto del trabajo desarrollado en las escuelas Waldorf ha sido marginal. Sin embargo a la sombra de los síntomas de la crisis económica, medioambiental, política, cultural y educativa que hoy experimenta occidente, quizá sea el momento de poner más atención precisamente en aquellas propuestas que desde su aparición han denunciado muchas de las consecuencias que se podían derivar de un modelo de convivencia que en la actualidad se muestra decadente y caduco.

Las reflexiones las dejamos de mano de los lectores, pasaremos a entender un poco mejor qué es la pedagogía Waldorf en cuanto a la educación infantil, y el concepto de la antroposofía de Steiner. Antroposofía, como ciencia espiritual fundada por el propio Steiner y que tiene como línea central al ser humano. Leyendo así la cita más célebre de Steiner, mediante la pluma de Easton en 1980: “La antroposofía es un sendero de conocimiento que pretende conducir lo espiritual en el ser humano a lo espiritual del universo.” Con todo, aunque el punto de partida es la visión material, anímica y espiritual del hombre, la antroposofía también es un camino de conocimiento en aras de conseguir elevados estados de conciencia partiendo de despertar facultades y órganos que duermen en todo ser humano (Steiner, 1996).

Era necesario entender este concepto tan filosófico y espiritual de Steiner para comprenderle, y para entender su pedagogía. Metiéndonos en su materia más pedagógica, destacamos como ya hemos visto anteriormente en este trabajo y en el pensamiento del propio Steiner, la naturaleza del ser humano. Una naturaleza imitativa desde sus inicios, como cualquier otro animal, punto importantísimo de esta pedagogía, el seguir los pasos que nos marca nuestra naturaleza.

Una de las propuestas es un aula en la que conviven los niños de todas las edades para que los mayores tengan la responsabilidad de ser el ejemplo de los más pequeños, que se tienen que fijar en sus mayores. De esta imitación es de dónde sacaremos el recurso de la dramatización como eje de nuestra propuesta, basada en las leyes, no del currículo, sino de la madre naturaleza; de la *pachamama*, como nos dirían Rodolfo Merlino y Mario Rabey.

Imitación importantísima para Steiner, sobre todo en los primeros siete años, se habla de un aula y unos materiales lo mas naturales posible, en cuanto a su fabricación y a su juego, hechos de madera y no de metal, jugando en contacto con la naturaleza. Alzando así el concepto de nuestra naturaleza animal y un símil en la educación, donde las palabras imitación y ejemplo adquieren una vital importancia. Y es que se considera que al imitar todo lo que acontece a su alrededor, los órganos físicos del niño están estructurando sus propias formas (Quiroga, Igelmo; 2013).

Nuevamente Patricia y Jon os muestran los seis elementos que se integran en esta pedagogía y en el concepto del juego:

- Los hitos evolutivos: son tres, en este orden: andar, hablar y pensar. Debemos tenerlos en cuenta en toda programación de juegos y actividades.
- La naturaleza imitativa del niño.
- La respiración del niño.
- Los objetos con los que juegue y manipule, como ya dijimos, deben ser los mas naturales posibles.
- Los elementos intelectuales. Para los que Steiner comenta que realizamos un juego libre con pequeñas pretensiones intelectuales del mundo adulto. Pequeñas, y cuidadas pretensiones, sin excedernos.
- La espiritualidad.

“Y es que el modo en que se ha trabajado la actividad lúdica durante la infancia encuentra su reflejo en el inicio del cuarto septenio” (a partir de los 21 años).

Gran importancia la que otorga Steiner al juego con esas palabras. La manera en que se haya trabajado esta actividad se verá reflejada en la edad adulta, a partir de los 21 años (el cuarto septenio). Al juego y a la naturaleza imitativa del niño, dentro de ese juego. Un juego que no busca encajarse dentro de una propuesta educativa, sino una propuesta educativa que busca encajarse alrededor de este juego, viéndolo así como eje central. Centrando la naturaleza imitativa del niño en lo que los adultos, los mayores, hacen. Por tanto hay que tener mucho cuidado en quiénes son nuestros ejemplos de comportamiento para los más pequeños.

Naturaleza, imitación y juego, Estas son las palabras que podríamos destacar de la propuesta de Steiner, es como si cogiésemos de ejemplo la manera en que la naturaleza educa, y nos tocara “darle una vuelta”. Pues el ser humano es el animal que mas se ha salido de esa naturaleza, que mas ha sido capaz de jugar con sus leyes a su antojo; pero no podemos olvidarnos de dónde venimos, somos simios, somos animales de la naturaleza como todos los de este planeta. Y este debería ser el guión de nuestro trabajo, la naturaleza. Darle una vuelta a nuestra manera, pero nuestra base educativa debería ser la misma que la de cualquier otro animal: jugar e imitar. No nos podemos olvidar de dónde venimos, pero tampoco de a dónde vamos, por eso la base será ésta y las vueltas que le demos a la misma será cosa nuestra, siendo conscientes de que no dejamos nunca de ser animales, naturaleza, *pachamama*; pero lo que no somos es máquinas con cerebro. Somos un animal mas, nacemos, crecemos, nos reproducimos y morimos. Nuestra educación debe ser como la de un animal en esencia al menos, y más en nuestros primeros años de vida.

Y aquí vamos a tener la última cita de Steiner, en Jaffre (2004), donde exalta la importancia de ese juego tan natural, en edades tempranas y futuras, que es al fin el objetivo de toda educación, formar esas personas futuras: “El juego de los niños hasta los siete años entra en el cuerpo a la edad de los 21-22, cuando ganamos independencia en nuestro entendimiento y la habilidad de juzgar las experiencias.”

4.2 PEDAGOGÍA MONTESSORI

Ahora es cuando nos despedimos de Steiner para saludar a una pedagoga, con también mucha presencia en la actualidad. Su método, el de María Montessori, se encuentra con bastante presencia en toda la geografía española. La, podríamos decir, revolucionaria Montessori, madre de los rincones, no estaba nada contenta con el modelo educativo de su tiempo. Casi cárceles donde el niño era obligado a trabajar encerrado, condenado en vida a estudios forzados, sentado en un silla de cuatro patas bajo los mandatos de un tirano, un dictador que le impone pensar como él quiere, que le impone hacer lo que él le exige (Romero, 2012). Pero mejor nos apoyaremos en las palabras de

la misma Maria Montessori (1949), para que nos exprese mejor esta idea, para que podamos observar mejor quién era, y qué buscaba:

Los niños fueron torturados, sus dedos apretados para coger la pluma, fueron golpeados y forzados a un ejercicio cruel. Su espina dorsal fue torcida por la condena a permanecer sentados día tras día y año tras año desde la primera edad. En la aglomeración, en la promiscuidad de las enfermedades, sufriendo el frío, así se vive la infancia en aquellos campos de concentración favorecidos y aprobados por la sociedad y por las familias que pretenden con la educación un elevamiento cultural y social de los niños.

María Montessori es una pedagoga que cree que la educación debe hacer hincapié, no solo en el analfabetismo (o en números y letras), sino en el desarrollo intelectual y cultural de la humanidad para que ésta responda a las nuevas condiciones sociales, económicas y culturales para las cuales no estaba, ni está, preparada. Por tanto es una mujer, que como Steiner, se separa de las posturas políticas y educativas de su tiempo. Es una persona muy intelectual que se sirvió de muchas personalidades de la humanidad para infundir sus teorías; una de ellas, y que nos viene muy a cuento por todo aquello de la naturaleza de la que hablábamos antes, es la de Charles Robert Darwin. Aquí las palabras de Romero (2012) sobre éste tema:

Cuando Montessori habla de Evolución, tiene en cuenta los desarrollos teóricos de Darwin, quien en sus teoría atribuye substancialmente al ambiente la causa de la evolución de los organismos, su variabilidad y la herencia, que trasmite los caracteres a través de las generaciones; señaló como medio necesario para provocar la evolución, la lucha por la selección natural de los organismos que logran adaptarse al ambiente. La evolución es más bien perfeccionamiento y crecimiento que transformación.

El método utilizado por Montessori para la educación es, por tanto, de crecimiento y desarrollo; y no de integración y adaptación social. Haciendo referencia al gran Charles de nuevo, mas que un ser social, vendría a ser un ser biológico. A partir de éste punto tres son los principios fundamentales para Montessori en la educación: *libertad, actividad, e individualidad*. Libertad en cuanto a expansión de la vida, en cuanto a no

trabajar con pupitres, ni con mesas fijas, a ser espontáneos, a creer en nosotros mismos en nuestras acciones e ideas: individualidad. No hay premio ni castigos, para afianzar esa libertad y buscar una motivación hacia la actividad por parte del niño, a entender sus intereses. Los intereses del niño, del mundo del niño y no los del mundo adulto (Casares, Soriano; 2014).

En palabras de la propia Montessori (1999):

En un ambiente preparado, el niño se concentra en un determinado centro de interés y se le permite trabajar en él, los defectos desaparecen. Un niño alborotado se ordena, el pasivo se vuelve activo y el inadaptado, solidario. Estos defectos no son fallas reales sino características adquiridas debido a su mal manejo y mala orientación. A los niños hay que motivarlos, para que puedan nutrir sus mentes con el ejercicio intelectual.

El eje de este método es una autoeducación, como proceso interior y espontáneo para el que se deben ofrecer un ambiente y unos materiales libres de obstáculos y apropiados para la consecución del mismo, para el tipo de vida del niño. Basados en el niño y no en lo que el adulto quiera. Así, citando de nuevo a María en 1949, nos damos cuenta de la importancia de esa naturalidad imitativa a la que también referenciaba anteriormente el propio Steiner: “El niño absorbe la cultura a través de experiencias individuales y con la repetición de ejercicios interesantes a los cuales contribuye la actividad pedagógica en el desarrollo de la inteligencia”.

Esas experiencias individuales y repeticiones de ejercicios interesantes es lo que buscaremos nosotros mediante la dramatización y el movimiento. Mediante la naturaleza imitativa del niño. Mediante las bases pedagógicas de grandes autores como María y Rudolf.

5. METODOLOGÍA/DISEÑO

Llegados a este punto es cuando trabajaremos todos esos conceptos de los que nos han hablado María y Ruldolf, sobre la naturaleza imitativa del niño y sobre ese aprendizaje mas libre, mas autónomo, sin barreras ni fronteras dadas por una silla un papel y un folio; levantándonos a jugar. Jugar es la esencia del niño como ya hemos mencionado anteriormente, por eso, ayudados de las palabras de Peter Slade en 1978, hablaremos de dos tipos de juego en el niño: distinguiremos entre juego proyectado y juego reflexivo. Esto quiere decir que el niño en su juego, o en su “película”; puede ser tanto el director (juego proyectado) como el actor (juego reflexivo) Veamos:

- Cuando el niño esta jugando con algún objeto o con algún muñeco a que son superhéroes perseguidos por el terrible dinosaurio cara tiburón y que para escapar tienen que llegar hasta la cima del monte sofá y allí preguntarle al señor mando a distancia que cómo pueden matar un dinosaurio con cara de elefante... esta siendo el director de su extraña película donde los dinosaurios cambian de cara a su antojo, es el director y su juego es **proyectado**.

- Cuando el propio niño es un dinosaurio con cara de... (juzgue usted mismo señor lector). Ese será juego **personal**, como los médicos, papás y mamás etc. Aquí los niños toman papel en su extraña película, y se convierten en actores.

Vemos que los niños pueden ejercer varios papeles dentro de sus juegos desde ser el director, el malo, el bueno, incluso ser director y actor al mismo tiempo al mas puro estilo de *Quentin Tarantino*. Juego dramatizado claro, mediante el cual van a estar “enfrentándose” a problemas que quizás puedan tener mañana o en un tipo de vida adulta, mejorando también su movilidad, coordinación y lenguaje; e incluso pueden soltar sus odios y miedos sobre esas actividades sin peligro de hacerse daño a ellos mismos o a los demás.

Cuántas veces habremos visto a un niño con un pedazo de papel colocado entre dos piedras diciendo que es un perrito en su casita; para que mas tarde otro niño u otra

niña lo convierta en una señorita joven que vive en un piso; pero claro, el piso con dos piedras no se podrá sostener... ¿Habrá que hacer algo no? ¡Madre mía que lío! Así ponen de manifiesto ciertas experiencias de la vida y preocupación por lo que le vaya a pasar a esa joven que vive ahí. Casi estamos ante un estudio de civilizaciones, y podríamos encontrar infinitos ejemplos.

El niño crecerá, y estos juego también convirtiéndose en otro tipo, que como hemos hablado antes quizás no sean ya tan provechosos para el ser humano. Por lo pronto el juego personal evolucionará hacia atletismo, danza, fútbol, carreras, frontón... y multitud de ejemplos deportivos y artísticos. Mientras que el juego proyectado se llevará a disciplinas artística como la pintura, música, escritura, la observación y juegos más pacíficos como el ajedrez, las chapas etc. En lo que nunca nos queremos convertir, es en grandes artífices del juego proyectado como lo fue *Adolf Hitler*, con mucha maldad y poco respeto; a saber que es lo que pasaría por la cabeza de ese “pequeñín” para terminar su vida “jugando” de esa manera.

Nosotros tenemos que buscar la vía sana de estos juegos cuando están en el tiempo libre, y la coordinación ayudando y sumándonos también a sus juegos. Pero también tenemos que buscar la organización del juego dramático en clase de manera mas personal, donde ellos serán los actores, pero sin olvidarnos tampoco de la faceta proyectada, pues cualquier idea puede ser buena y digna de analizar y experimentar, aunque lo mas normal es que no haya tanta proyección. El juego proyectado puede centrarse más hacia inventarse cuentos, o los finales de los cuentos para que luego sean dramatizados en clase consiguiendo así su propia proyección. Aunque nuevamente la realidad es que aquí trabajaremos más la faceta de actor del niño, aun están lejos del gran *Quentin Tarantino*.

Nos centraremos, por tanto ahora en la opinión de Cervera (1981), para hablar de la dramatización y del juego; del juego dramático que es a lo que hemos venido aquí. Cervera habla de la dramatización diciendo que debe entenderse como el proceso para dar forma y condiciones dramáticas, para convertir en materia dramática y dar rasgos teatrales, a algo que de por sí no lo es en su origen, o sólo lo es virtualmente. El resultado será el denominado juego dramático, algo bien diferente del teatro. También

se dice que habrá dramatización o juego dramático cuando alguien se expresa ante los demás con deleite, a través del gesto o la palabra (González, M.P. 2003).

Bien entrados ya en la materia, nos disponemos a mostrar un par de recursos para trabajar la dramatización en clase, y un buen montón de ideas que podamos sacar a partir de los mismos, de cómo seguir trabajando en el aula de Educación Infantil mediante la dramatización, el movimiento o la escucha de un cuento. Pues puede ser que los bebés, o los niños mas pequeños, que no llegan a entender la estructura semántica de una historia y mucho menos llegan a dramatizarla, puedan disfrutar de una narración emocional y/o rítmica que les lleva a través de una serie prevista de sonidos y/o acciones familiares; que a su vez les transporten a nuevos mundos llenos de fantasía e imaginación usando como coche aquella fantástica narración (Llorente, P. A., Leonet, G. L., de Barrón, I. C. O., & Rey-Baltar, A. Z.; 2013). Pero nosotros seguiremos centrándonos en el juego dramático.

5.1 EL MERCADO

Un juego dramático bastante típico sería el del mercado. Pero le vamos a dar una vuelta. Supongamos que queremos aprender el ciclo vital de una planta, así que haremos una manualidad con ella. La manualidad es un muñeco crece-pelo. Esto quiere decir que en una media meteremos arena y semillas de césped, de modo que por los agujeros de la media empezarán a brotar las briznas a modo de pelo. Por el extremo opuesto habremos hecho un nudo que meteremos en un vaso. La media se decorará con rasgos faciales divertidos para que tenga más gracia.

Bien. Este es el objetivo de nuestra manualidad, ahora viene lo divertido, ¿Cómo llegar hasta ahí? Pues tendremos que ir al mercado a comprar los materiales necesarios para realizar nuestra manualidad, y aquí es donde empezará nuestra dramatización:

REPARTO

Tendero 1 – Juan

Tendero 2 – Rocío

Tendero 3 – Iñaki

Tendero 4 – Andrea

Camionero – Rene

Pareja 1 – Josete y María

Pareja 2 – Lidia y Sara

Pareja 3 – Marta y Rosa

Pareja 4 – Tomas y Tomasa

Escena 1

Son las 8:45 de la mañana, y nuestro mercado está a punto de abrir sus puertas, pero nuestros tenderos todavía no tienen el producto que tienen que vender en sus puestos. Están impacientes porque la hora de apertura está cerca y todavía no ha llegado el camión. ¿Dónde estará Rene se pregunta impaciente Iñaki? Cuando le ve entrando por la puerta conduciendo una caja con ruedas a modo de camión llena con todos los materiales necesarios que va a repartir para realizar la manualidad. Iñaki procede a realizar el reparto de las medias, las semillas, la tierra, y las macetas (que en realidad son tazas); necesarias para realizar la manualidad. Conversa un rato con los tenderos y les ayuda a preparar sus puestos. Iñaki se despedirá y marchará con su camión hacia su nuevo destino...

Escena 2

Los tenderos empiezan a colgar los carteles para abrir el mercadillo, pues ya son las 9:00 de la mañana y dentro de poco empezará a llegar la gente a comprar. Así empiezan a llegar las primeras parejas al mercadillo a observar lo que hay en los puestos. Cada pareja tiene el objetivo de comprar un objeto así que tendrán que leer el cartel, y preguntarle a los tenderos a ver si tienen el producto que buscan. Empiezan a dialogar Marta y Rosa encuentran a Rocío que vende las medias, como ese era su objetivo ya estarán dispuestas a comprarlas, ahora sólo falta saber cuánto vale.

Escena 3

Llega el momento de ver el precio, para pagar utilizaremos los bloques lógicos atendiendo tres características: forma, tamaño y color. Y un billete que atiende a

una menor o mayor anchura. Por tanto en el puesto hay unos moldes hechos con plastilina atendiendo a esas tres características. Marta y María tienen que pagar lo que parece a primera vista un triángulo verde pequeño y otro grande o mediano, un círculo rojo bastante grande, un cuadrado amarillo pequeño o mediano y un billete de mayor de igual anchura que el pedazo de plastilina. El banco se encuentra al otro extremo de la clase por eso les está costando mas de un intento sacar el dinero, y le han tenido que dar bastantes explicaciones a Rocío que se muestra muy comprensiva. Hasta que por fin consiguen reunir todo el dinero y comprar las medias.

Cada pareja, cuando va a pagar y no tiene el dinero adecuado tiene que inventarse una excusa, para lo que vale todo, pueden mentir y puede ser lo mas disparatada que se nos ocurra, así será aun mas divertida nuestra actividad.

Escena 4

Cuando las cuatro parejas hayan comprado todo se recogerá el mercadillo que ya cierra sus puertas hasta el próximo día. Entonces será cuando nos sentemos en asamblea para realizar nuestra manualidad.

El profesor hará una pequeña y divertida demostración de cómo interpreta a un camionero conduciendo, o de como inventarse una excusas tanto reales como disparatadas. Así los niños tendrán ese buen ejemplo de imitación y mas herramientas a partir de las que desarrollar su creatividad y dar rienda suelta a la fantasía e imaginación.

Este es un juego muy típico durante casi cualquier periodo de tiempo en la educación, me atrevería a decir, educación mundial. Pues, ¿Quién de nosotros no ha jugado al mercado? Alguna vez en su vida, incluso fuera del colegio, muchos son los niños que en verano montan una “tienda” (se sienta en la calle), donde venden juguetes viejos para luego no saber en que gastar el dinero; tal vez en mas juguetes que volverán a vender otro años, en chucherías etc.

Aquí estamos dándole otra vuelta a ese recurso para un aprendizaje más globalizado, dónde el niño trabaja la cultura del mundo adulto -por decirlo de alguna

manera-, los conceptos acerca del trabajo y de cómo funciona un mercado, qué trabajo hay detrás de esos productos que compramos, etc. Dará pie a hablar de muchos conceptos a raíz del ejercicio como el de donde vienen los productos que compramos, que trae un camionero desde el campo de un señor para que luego los venda el tendero.

Se puede trabajar todo el proceso a posteriori de hacer la actividad. También se pueden meter a niños en la supuesta “fábrica” de los productos que luego darán al camionero que los hará llegar al mercado; así trabajamos todo el proceso del mercado y del trabajo en general. El niño se da cuenta de todo lo cuesta que haya un alimento o un producto en su casa, todo el trabajo que hay detrás de fábricas, agricultores, camioneros, intermediarios, mercado, etc. Estamos demostrando así que ésta misma actividad puede seguir teniendo infinitas orientaciones para trabajarla de diferentes maneras.

Nos interesaba trabajar las plantas y para ello añadimos el mercado y la lógica-matemática unida a la memoria, con el ejercicio del dinero para añadir más campo que trabajar. Aprovechamos para expandir el campo de conocimiento abarcado por el recurso, que como ya hemos mencionado en el párrafo anterior puede ser expandido en muchas direcciones. Todo lo trabajado viene dado desde esa naturaleza imitativa del niño hacia el mundo adulto de la que nos hablaba Rudolf Steiner anteriormente; y con ese levantar de la silla y soltar ese lápiz, que tanto criticó Maria Montessori. Movimiento y dramatización para un aprendizaje motivador y placentero. Un aprendizaje donde el niño puede ser una parte individual del proceso, a la vez que observa el resto del mismo como un espectador más, pero un espectador que luego podrá adoptar otro de los papeles en nuestro pequeño juego de representación.

Esta dramatización tan típica de la que hemos hablado, despertará el interés del niño por saber más sobre el mundo expuesto, lo que nos podría dar más pie aun a explicar aquello de lo que ya hablamos: agricultores, intermediarios, repartidores, etc. Es decir, a raíz de la dramatización de conceptos sencillos podemos motivar al niño de tal manera que nos sea más sencillo -gracias a su interés y motivación- a trabajar conceptos más difíciles. Es un poco a lo que nos referiríamos con el mundo de la lectura y la escritura unidas a ese otro recurso dramático por excelencia que es el cuento y sus dramatizaciones.

Son muchos los trabajos hallados sobre este tema y lo que proponemos buscar es motivación por la escucha de cuentos de todo tipo, y motivaciones por sus dramatizaciones, incluso por inventarnos las propias dramatizaciones y cuentos junto a los niños. Diversos juegos con la literatura como eje fundamental que despierten el futuro interés por este mundo para un trabajo futuro más motivado y fluido de la lectura y la escritura. Un trabajo que propicie el mayor nivel de juego en la educación infantil, y el mejor trato de este mundo en su futura educación, a partir de los siete años. Conseguido tras una motivación infundada mediante el juego en la etapa más infantil, olvidándonos así de tantas horas invertidas sentados en esas sillas y sujetando esos lapiceros. Levantándonos para jugar y sentándonos para escuchar un cuento.

5.2 EL NO PROGRAMA DE LA NO TELE

Antes de comenzar con este recurso, conviene leer a varios de nuestros autores para ir entrando en materia. Pues este recurso no va a ser el típico recurso de dramatización. Para ello conviene centrarnos con una idea sobre la dramatización y su versatilidad, la misma que vamos a encontrar en este recurso. Las palabras en las que vamos a apoyarnos ahora son de García del Toro (1995), quien habla de la relación de las dramatizaciones respecto a otras materias:

Pueden ser de gran utilidad para la enseñanza de ciertas materias, especialmente en historia, ética y geografía humana. Si dramatizamos incidentes o situaciones, los alumnos van interesándose en los acontecimientos a medida que están sucediendo.

No debemos quedarnos sólo aquí, viendo algunos de los posibles ámbitos de la dramatización, sino que debemos profundizar más en la dramatización. Dramatización no como simple herramienta para narrar situaciones o hechos, sino dramatización como elemento comunicativo general. Elemento comunicativo aplicable a cualquier materia y a casi cualquier cuestión, siempre, con un poco de imaginación, creatividad y predisposición como demostraremos en el siguiente recurso. Primero necesitaremos las

acertadas palabras de González, M.P. (2003) acerca de la dramatización y este tema comunicativo:

Pero no sólo es el área de la lengua la que se ve implicada, también lo están la plástica, música, corporal, lógico-matemática, etc., que, unidas a historia, geografía o ética, conforman la práctica de la totalidad del currículo escolar. La dramatización, por tanto, podemos considerarla como un lenguaje integral para una expresión total.

Centrémonos en esa última frase, “lenguaje integral para una expresión total”, ¿Suena bien verdad? Imaginemos la cantidad de cosas que podemos hacer con ese lenguaje integral y esa expresión total. Pues puestos a imaginar nos vamos a imaginar un programa televisivo de niños y para niños, pero para niños que no van a ver la tele, que la van a vivir de una forma pasional como ninguna otra. El teatro. Estos niños van a dramatizar esa tele en una crítica teatral a los valores de la misma, en una práctica dramática como lenguaje integral y expresión total a través de la cual trabajaremos contenidos infinitos.

Bien. Por todo ello con el siguiente recurso, no nos vamos a centrar en este mundo de las letras, el lápiz y el papel, tantas veces mencionados anteriormente; sino que vamos a pretender abarcar mas campos a raíz de la herramienta dramática, a raíz de experimentar e investigar tanto por parte del profesor como del alumno.

Es un recurso pensado para l segunda etapa de Educación Infantil, pero como podemos ver en su estructura es adaptable y modificable para cualquier periodo educativo, tanto para el primera etapa de la Educación Infantil como para toda la Educación Primaria. Sería un recurso guía y base para trabajar una educación mediante la dramatización, la investigación, la acción y la experiencia. Mediante el juego y el movimiento básicamente.

Con este recurso trabajaremos ordenaciones, manipulaciones e identificaciones a través de los sentidos, correspondencias cualitativas y sobretodo el razonamiento lógico. Es un recurso en este caso enfocado a la lógico-matemática, demostrando así todas las “caras” que podemos obtener de un recurso dramático. Recursos normalmente anclados

al mundo de la literatura, con lo que demostramos la versatilidad de esta herramienta. Y aunque estemos trabajando la lógico-matemática, el niño investiga, experimenta, se mueve y juega para resolver un problema, todo ello desde la herramienta dramática.

A parte de todos esos conocimientos, de los que podíamos decir que son más teóricos o implícitos en el mundo de la Educación Infantil; gracias a la dramatización, al convertirnos en actores y encarnar un papel, también trabajaremos los distintos tipos de personas y de gentes habidas y por haber en esta sociedad. En todos sus sentidos, siempre dejaremos banda ancha a la improvisación, a la imaginación y a la creatividad; para que así puedan aparecer más modelos o conflictos sociales a trabajar. Todo esto unido al sentido del ritmo y el baile. Y por último, entenderemos como funciona la televisión y para qué se hace, cuáles deberían ser sus usos adecuados, etc. Y todo esto, dentro de un mismo juego, dentro de un recurso dramático.

Vamos a dramatizar, por tanto, un programa televisivo para que el niño entienda que no hace falta ver la tele para divertirse; ya sea en un día de lluvia, de nieve o de sol. Y como creo que todos nos hacemos a la idea mas o menos de cómo dramatizar un cuento, y como ya hemos dejado claro anteriormente se puede dramatizar cualquier cosa –resaltando la palabra cualquier-. Aunaremos así esa cosa cualquiera que queremos trabajar directamente con el pequeño, con su mundo y con lo que nos interesa que trabaje. Aquí vamos a proponer un recurso dramático para trabajar conceptos lógico-matemáticos, a la vez que conocemos mejor nuestra sociedad y realizamos una dura crítica al modelo educativo ofrecido por la televisión a nuestros pequeños. Pues nunca en la vida nos gustaría ver a uno de nuestros pequeños convertidos en esos estúpidos vecinos que salen todos los días por la televisión, que tanto gustan a los niños y que tanto repiten sus mil frases xenófobas, racistas y machistas. Quizás, tal vez sea por aquello a lo que llamó Rudolf Steiner, naturaleza imitativa del niño. Por ella hay que tener entonces, especial cuidado de quiénes son los ejemplos que éste imita, buscar los correctos, o buscar la manera correcta para que pueda percibir lo bueno y lo malo de estos ejemplos. Trabajar los buenos y los malos ejemplos, para que puedan entrar en las carnes de ambos y vivir desde su propia experiencia las dos perspectivas.

Así poco a poco nos daremos cuenta de cómo funciona la vida fuera del colegio mediante estas dramatizaciones, y a su vez trabajaremos varios conceptos en las pruebas del propio concurso, y otros conceptos de tipo social mediante las interpretaciones de los actores.

El concurso, el juego consta de tres partes diferenciadas que serían la música/baile, las pruebas y la publicidad. Es como cualquier programa televisivo que empieza con su sintonía, siguen con las pruebas en sí y cuando tiene saciados a sus espectadores, es cuando se van a publicidad. Nosotros vamos a dramatizar todo. Vamos a dramatizar desde el antes de empezar en el plató, los nervios de salir en la tele, hasta los propios anuncios.

Para empezar, elegiremos una canción para bailarla todos juntos haciendo una pequeña coreografía, que podemos ir mejorando a lo largo del tiempo, ya que nos encontramos ante un recurso que se puede trabajar en innumerables ocasiones cambiando sólo el contenido de las pruebas. Así, esta canción y baile la podremos hacer al principio y al final, e incluso alguna vez más después de la publicidad.

Tras este intervalo de tiempo será cuando demos más rienda suelta a la improvisación y dramatización, pues el presentador empezará a preguntarles a los equipos de concursantes quiénes son, de dónde vienen, para qué quieren el dinero, qué saben hacer, etc. Los grupos de concursantes, que serán nuestros alumnos, tendrán que haber debatido antes entre ellos todas estas preguntas, pudiendo ser lo que quieran ellos unas veces, y otras lo serán guiados por el profesor. Pues siempre es bueno que el profesor les dé unas directrices e incluso unos disfraces, ya que las posibilidades pueden ser infinitas. En este concurso podemos encontrarnos desde una familia francesa pobre que necesita dinero para comer, hasta una rica inglesa que quiere comprarse una nave espacial, o incluso un clan de superhéroes que necesitan el dinero para salvar el mundo, una legión de emperadores romanos, una familia vikinga que quiere un calefactor para el duro invierno, unos extraterrestres, neandertales...

Esta sería la parte más dramática del concurso. Luego tendríamos las partes lógicas, con ejercicios matemáticos a resolver en equipo y en un tiempo determinado; y en la publicidad, vendría tras cada prueba, tras bailar la música una vez que acaba ya estamos

en “anuncios”, ese es el tiempo que dedicaremos a debatir cómo se ha hecho la prueba, qué es lo que estaba bien y qué es lo que estaba mal. Pero, muy importante es que, aunque esta sea la parte de las pruebas y la parte menos dramática, nunca debemos salirnos del papel; es decir, si los concursantes son dos grupos de animales, pues deberán realizarlas como tales. Al igual que si son dos familias de neandertales, o una de la época neandertal y otra un poco mas avanzada; actuarán como tal diciendo ¡Uh! ¡Uh! ¡Uh! Etc.

Este sería el esquema del programa, que insistimos está abierto siempre a modificaciones, que puedan surgir a raíz de los propios niños, de lo que va surgiendo, analizado por el profesor. Ya que en este recursos somos todos los que vamos a investigar, a experimentar y los que vamos a actuar a la vez. Por ejemplo, si un día queremos realizar un experimente científico en clase podemos incluirlo dentro, etc. El esquema de nuestro recurso televisivo, hasta este punto (sin nuevas aportaciones llegadas por la experimentación e investigación dentro del mismo) sería el siguiente:

ESQUEMA

-Canción/baile/dramatización

-Prueba

-Publicidad

Es así como llegaremos al punto de explicar el concurso en sí con algunos ejemplos de pruebas, pero insistimos en que las pruebas se pueden modificar, añadir nuevas, cambiar, etc. Al igual que el propio concurso, abierto siempre a modificaciones, pues como cualquier programa televisivo se va actualizando, añadiendo secciones, etc. Pues llegado a un punto podríamos incluir una pequeña sección de noticias donde los chicos diesen noticias a sus compañeros sobre el colegio, el barrio, la ciudad, etc. O, al fin y al cabo, cualquier sección que se nos ocurra, ya sea de fotos, de risas, de videos, del tiempo... Pero vamos a centrarnos en representar el programa con la idea actual, ya que es muy fácil irse por las ramas pensando en cambios, nuevas ideas, etc. El programa en cuestión le hemos llamado: **“NO programa de la NO tele”**:

Si somos pocos jugaremos individualmente, si somos muchos podremos jugar por equipos que será mucho mas divertido. Es un día de nieve, por tanto el día perfecto para jugar a nuestro propio “NO programa de la NO tele”. La idea es muy sencilla:

Tenemos que hacer entender al niño que en los días que no podemos salir a la calle porque llueve o nieva mucho, no tenemos porque quedarnos viendo la tele. Porque en la tele nunca elegimos lo que queremos ver, nos tenemos que conformar con lo que nos dan, nos guste o no; todo lo que podemos hacer es cambiar de canal. Así que, aquí aparte de aprender muchos conceptos matemáticos de muchas clases vamos a jugar a hacer nuestra propia tele que es mucho más divertida y educativa que la tele de verdad.

MATERIALES

1.Tenemos varias cajas:

- Caja con nieve, o algo que la simule, nos podría valer también un taper con hielo.
- Caja con un taper lleno de agua calentita
- Caja llena de tierra y hojas.
- Caja de arena, simulando el desierto. Es difícil de conseguir pero muy interesante de tener.
- Caja colgada del techo y sin fondo. Es decir, esta caja simula el aire
- Caja sin fondo apoyada en el suelo. Es decir, esta caja simula la acción del hombre sobre la tierra. Es decir el suelo asfaltado, el habitat en el que vive el hombre y realiza muchas de sus tareas.

2.Plastilina

3.Círculos, tapas de botes de diferentes tamaños, en definitiva, cualquier objeto circular.

4.Sonidos buscados por ordenador o imitados por el profesor (presentador)

5.Alimentos de diferentes sabores: dulce, salado, ácido y amargo.

REPARTO

Presentador – El profesor debe ser un presentador muy dinámico y divertido, metido mas que nunca en el papel, pues él es la base de que el juego salga rodado y de que los demás se metan en sus papeles.

Concursantes – Grupo de alumnos, de cuatro en cuatro, por ejemplo. Cada grupo tendrá un tema. Unos pueden ser neandertales, otros vikingos, otros magos y otros romanos. También pueden ser modelos sociales actuales, incluso animales, famosos, súper héroes... Ésta es la magia, en la que el presentador también puede entrar.

CONCURSO

Nos pondremos todos en semicírculo en el espacio más amplio del que dispongamos en clase:

Inicio del concurso

¡Sean todos bienvenidos al NO programa de la NO tele hecho por niños y para niños! (empieza hablando y animando el profesor cual presentador). Lo siguiente será presentar colectiva e individualmente a los equipos, quienes habrán tenido que elegir previamente y en consenso el nombre del equipo. Cada equipo tendrá que decir también qué le gustaría cambiar o qué deseo les gustaría que les fuese concedido con el supuesto “premio” del concurso. Tras esta presentación llegará el baile de la “melodía” del concurso, uno de los momentos más esperados y divertidos para la mayoría de los concursantes. Una buena canción sería “Che Sudaka – De corazón”, aunque esta elección será siempre de nuestro querido presentador. Para este momento se puede buscar una sencilla coreografía que interpretar con los niños, que sea algo divertido y movido, donde nos explayemos y podamos trabajar el ritmo y la coordinación. Este baile no tiene porque hacerse

sólo al inicio del concurso, también se puede hacer a la vuelta de publicidad, para dar más vida, mas música y más movimiento a nuestro programa.

1ª Prueba – “La Plasti”

Hacer por equipos bolas de plastilina de diferentes tamaños y que las ordenen de más pequeñas a más grandes y viceversa:

- 1 Dos bolas ordenadas de menor a mayor.
- 2 Tres bolas ordenadas de menor a mayor.
- 3 Cuatro bolas ordenadas de mayor a menor.
- 4 Las mismas de antes pero esta vez ordenadas de menor a mayor.
- 5 Cinco bolas ordenadas de menor a mayor.
- 6 Las mismas cinco bolas ordenadas de mayor a menor.

* Por cada mini prueba bien hecha cada equipo podrá ganar un punto y no está prohibido ayudarse entre los equipos.

Antes de la segunda prueba volveremos a hacer nuestro pequeño baile con la melodía del concurso o canción que nos podamos inventar.

2ª Prueba – “Los círculos locos”

Esta prueba consiste en ordenar formas circulares de la misma manera que la anterior prueba, pero con una variante más divertida y emocionante. Consiste en que los círculos que tiene que ordenar cada equipo, deben obtenerlos de objetos con dichas formas que se encuentren por la clase. El profesor antes debe haber colocado estratégicamente algún objeto con esa forma circular por la clase, y vale cualquier objeto siempre y cuando la perspectiva que nos muestre el concursante sea un círculo.

1. Dos círculos ordenados de menor a mayor.
2. Tres círculos ordenados de menor a mayor.
3. Cuatro círculos ordenados de mayor a menor.
4. Las mismas de antes pero esta vez ordenadas de menor a mayor.
5. Cinco círculos ordenados de menor a mayor.

6. Los mismos cinco círculos ordenadas de mayor a menor.
7. Repetiremos con seis círculos si vemos capaces a los pequeños.
8. Por último con gomets cada grupo colocara un gomet en el círculo mas pequeño, dos en el siguiente mas pequeño y así sucesivamente hasta el mas grande, que tendrá seis gomets.

* Por cada “mini prueba” bien hecha cada equipo podrá ganar un punto y no está prohibido ayudarse entre los equipos.

¡A bailar!

3ª Prueba – Las cajas

Tenemos las seis cajas anteriores con las que los equipos realizarán de nuevo varias minipuebas:

1. Identificación de lo que tenemos dentro de cada caja. Cada niño meterá la mano en todas las cajas, y después en equipo, en consenso decidirán que hay en cada caja., basándose o no, en unas tarjetas donde está escrito el medio que representan. Por cada caja acertada un punto para el equipo.
2. Con varias tarjetas plastificadas de animales, les iremos dando una a cada equipo que de nuevo en consenso decidirán en que caja colocarla. Hay que tener en cuenta que hay animales que les puede corresponder mas de una caja, y así seguiremos dando punto por caja. Repetiremos con más tarjetas de animales.
3. Ahora las tarjetas vendrán con acciones como jugar, leer, dormir, nadar, esquiar, cazar, saltar en paracaídas, volar...
4. Las tarjetas esta vez vendrán con objetos como la taza donde come el gato, una pirámide, un barco, un avión, una televisión, una pelota, una montaña...
5. Esta vez cada equipo tendrá que buscar por la clase objetos o imágenes que pueda meter en alguna caja dándonos una explicación; si la explicación es convincente lo daremos por bueno. Por ejemplo: un cuento en el mar. Porque es de la sirenita, o porque una mamá se enfadó con su hijo lo tiró por el retrete y llegó

hasta el mar. Cabe lugar a lo inverosímil en este juego, siempre que se le ocurra al niño, con un mínimo ápice de haber sido pensado y relacionado.

* Por cada “mini prueba” bien hecha cada equipo podrá ganar un punto y no está prohibido ayudarse entre los equipos.

4ª Prueba – Los sonidos

En esta prueba escucharemos diferentes sonidos típicos de alguna de las cajas, es decir cada equipo tendrá que relacionar el sonido con su caja.

* Por cada sonido bien hecho cada equipo podrá ganar un punto, esta vez tendremos que estar en silencio y los equipos no podrán ayudarse.

5ª Prueba – Los gustos

Taparemos los ojos a un miembro del equipo y le acercaremos un alimento para que primero lo huela y luego lo pruebe, tendrá que distinguir si ese alimento es dulce, salado, ácido y amargo. Luego haremos el experimento de tapar los ojos y la nariz, para que los sabores sean menores y la actividad más compleja.

*Por cada alimento que acierte el equipo obtendrá un punto.

****La Publicidad***

Es muy interesante en este tipo de recursos incluir una sección al final de cada prueba a la que llamaríamos los anuncios o la publicidad. En esta sección, al igual que en la televisión de verdad, irían los anuncios, pero nosotros en vez de ver anuncios lo que haremos será hablar con los pequeños sobre la prueba anterior lo que ha hecho bien y mal y los errores que podríamos corregir.

CONCLUSIONES

Intentamos, y me atrevería a decir que con bastante éxito, abordar en líneas generales y mediante la dramatización y el juego, los contenidos del currículo y las diferentes competencias del niño. Pasaremos así de basar un sistema educativo en sillas, lapiceros, y mesas; a sustentarlo en el arte, la música, la dramatización, el baile, el movimiento, la coordinación y sobre todo nuestra naturaleza. Esa naturaleza de la que tanto nos hablaba Pablo Herreros con sus homínidos, al igual que María Montessori o Rudolf Steiner hacía mucho hincapié en ella.

Como animales y miembros de este mundo que somos, de esta naturaleza, debemos seguir los pasos que nos muestra la misma a la hora de formar nuestra educación. Cuando el humano aprendía a volar miraba a los pájaros para adaptar su forma de hacerlo a nuestros medios, y lo mismo debemos hacer con la educación. Nos fijamos en cómo el resto de animales educan a sus hijos y ahí es donde tenemos las directrices para formar nuestra escuela. Una escuela más maternal con más juego y diversión y menos trabajo, mas movimiento y baile, frente a menos tiempo sentado en una silla observando una ficha tras otra sin hacerle el mínimo caso a su contenido aburrido y monótono. La idea es movernos porque el mundo es muy grande como para quedarse sentados, y así no parecerá que estemos educando secretarios, oficinistas o máquinas de trabajar delante de un ordenador para cuatro peces muy gordos y su gorda sociedad. Así una escuela no parecerá una adena de montaje sino un lugar abierto a la diversión, a la improvisación y a las risas.

Siempre, claro está, apoyándonos en grandes pensadores como fueron Steiner y Montessori. Ambos rompedores con sus ideas hacia lo “normal” en su momento, y apoyándose siempre en esa espiritualidad y esa conexión del niño con sus raíces, con su naturaleza, su lugar de procedencia. El niño se acerca a un mundo complicado y debe verlo desde su natural perspectiva y ser capaz de juzgarlo por él mismo con autonomía y decisión. Aquí es en una de las partes donde la dramatización, el hecho de encarnar en nuestra propia piel un papel de la vida futura, nos acercará a esa autonomía personal y confianza en un mismo. Por esto, y sobre todo por ser un ejercicio tan antiguo como la vida misma es por lo que estamos dando tanta importancia a la dramatización.

Con el recurso dramático buscamos esa conexión con la naturaleza imitativa del niño y de cualquier otro animal, con la tarea educativa. Todo animal suele aprender por

imitación en sus primeros años de vida, con ello nosotros buscamos esa continuidad en nuestra educación ya que somos el animal que mas periodo de tiempo dedicamos a la misma. Dar esa continuidad jugando con la dramatización, y minimizando así el tiempo que pasamos sentados en nuestras cuadradas sillas que nos dejan culos planos con forma cúbica. Buscando a la vez una motivación mayor hacia los contenidos a trabajar, para que a su vez despierte el interés de los niños en trabajar la lectura y la escritura u otros contenidos en sus futuras etapas educativas.

Aunando también de forma magistral mediante la dramatización los conceptos de trabajo, de lectura, de escritura, del arte, de la danza, la coordinación, la música, el conocimiento del mundo exterior, la expresión oral, la autoconfianza... Infinidad de opciones tiene para trabajar el profesor. Un profesor que mediante este modelo favorecerá la aparición de unos niños mucho mas creativos, de lo que se verá favorecida toda la sociedad, creando a su vez profesores mas creativos; un circulo vicioso del que estoy seguro, que a todos los lectores de este trabajo nos gustaría conocer. Pues el papel mas importante para que todos estos planteamientos salgan bien es el del profesor, el de un profesor dispuesto, enérgico, con ganas de hacer el tonto, de reir, de saltar, de bailar, cantar, jugar, correr, caerse...

BIBLIOGRAFÍA

1. La Ley Orgánica 2/2006, BOE núm.4, 2007, 474
2. Cervera, J. (1981). *Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años*. Cincel.
3. Clouder, C., & Rawson, M. (2002). *Educación Waldorf: ideas de Rudolf Steiner en la práctica*. Editorial Rudolf Steiner.
4. Comellas, M. J., & Torregrosa, A. P. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. Ceac.
5. Díaz, N. (2006). *Fantasia en Movimiento*. México, Editorial Limusa.
6. Easton, S. C. (1980). *Rudolf Steiner: herald of a new epoch*. SteinerBooks.
7. García del Toro, A. (1995) *Comunicación y expresión oral y escrita: la dramtización como recurso*. Barcelona: Graó.
8. García, P. C., Díaz, A. S., Castillo, E. G., Ríos, F. J. J., Moreno, T. L., Caballero, M. O., ... & Casares, J. A. V. (2014). *Teoría de la educación*. Ediciones Pirámide.
9. Gonzalez Mulero, M^aP. (2003) *Valoración y función de la dramatización en la educación infantil y primaria*. El Guiniguada, n^o12
10. Huizinga, J. (1938). *Homo ludens* (E. Imaz, trad.). Buenos Aires: Emecé.
11. Jaffre, F. (2004). *On the play of child. Indications by Rudolf Steiner for working with young children*. Waldorf Early Childhood Association of North America.
12. Llorente, P. A., Leonet, G. L., de Barrón, I. C. O., & Rey-Baltar, A. Z. (2013). Las claves de la comunicación en el teatro para bebés. *Aula abierta*, 41(3), 91-100.
13. Montessori, M. (1949). *Formazione dell'uomo*. Garzanti (IS).
14. Montessori, M., & tr Wolfson, L. (1999). *La educación de las potencialidades humanas*.
15. Montessori, M. (2013). *The montessori method*. Transaction Publishers.
16. Romero, O. D. J. M. (2012). *La pedagogía científica en maria montessori: aportes desde la antropología, medicina y psicología*. Saarbrücken: Editorial Académica Española

17. Steiner, R. (1996). *Cómo conocer los mundos superiores*. Editorial Rudolf Steiner
18. Steiner, R. (2000). *Filosofía de la Libertad*.
19. Uceda, P. Q., & Zaldívar, J. I. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 79-92.
20. Ubalde, P. H. (2014). *Yo, mono: nuestros comportamientos a partir de la observación de los primates*. Grupo Planeta Spain.