

7

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego dramático Princesas, príncipes, caballeros y castillos



Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

unicef 

7

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego dramático

Princesas, príncipes, caballeros y castillos



Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

unicef 

Sarlé, Patricia M.

Juego dramático. Princesas, príncipes, caballeros y castillos / Patricia M. Sarlé ; Elvira Rodríguez ; Inés Rodríguez Sáenz ; coordinado por Verona Batiuk. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura; Buenos Aires: Unicef Argentina, 2014.

64 p. : il. ; 30x23 cm. - (El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza)

ISBN 978-987-3753-34-3

1. Enseñanza. 2. Educación Inicial. I. Rodríguez, Elvira II. Rodríguez Sáenz, Inés III. Batiuk, Verona, coord. IV. Título

CDD 372.21

Fecha de catalogación: 14/08/2014

Copyright: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura

1ª edición agosto de 2014

2.500 ejemplares

Responsable Técnico de OEI - Oficina Buenos Aires

Verona Batiuk. Especialista en Educación Infantil

Responsable Técnico de UNICEF

Elena Duro. Especialista en Educación

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Oficina Buenos Aires

Paraguay 1510 - (C1061ABD)

Ciudad de Buenos Aires

www.oei.org.ar

UNICEF - Oficina de Argentina

Junín 1940. Planta Baja (C1113AAX)

Ciudad de Buenos Aires

buenosaires@unicef.org

www.unicef.org/argentina

Esta publicación puede ser reproducida parcialmente siempre que se haga referencia a la fuente.

El juego en el Nivel Inicial

Juego dramático

Princesas, príncipes, caballeros y castillos

**Autoras: Patricia Sarlé
Inés Rodríguez Sáenz
Elvira Rodríguez**

Coordinación general: Verona Batiuk

Esta publicación contó con el apoyo de BBVA.

Responsables de Edición: Damián Atadía
Verona Batiuk

Coordinación de producción gráfica: Silvia Corral

Diseño: Hernán Corral

Fotografías: OEI - Argentina

Agradecemos las fotografías
cedidas por el Preescolar del
Colegio Hebreo Maguen David,
Ciudad de México, México

Índice

Prólogo	7
1. Presentación	9
2. Fundamentación de la propuesta	17
2.1. Fuentes de información	20
2.2. La creación de un ambiente lúdico y alfabetizador	21
3. Proyecto de Trabajo	25
3.1. Listado de actividades posibles	28
3.2. Itinerario de propuestas	36
4. Para seguir reflexionando	47
4.1. El tiempo y el Proyecto	47
4.2. El espacio, el ambiente y el Proyecto	47
5. Anexo	51
Ejemplos de cuentos y leyendas	51
Canciones y poesías	61
Bibliografía y normativa	63



Prólogo

La Convención sobre los Derechos del Niño, ratificada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, constituye una expresión firme del compromiso de los Estados por garantizar las mejores condiciones para el crecimiento y desarrollo de todos los niños, su cuidado, asistencia y educación.

En este sentido, el derecho de los niños al juego y a las actividades recreativas propias de su edad es establecido expresamente por la Convención en su Artículo 31. Por primera vez, los Estados se comprometen a garantizar que los niños gocen del derecho al juego y al esparcimiento.

Argentina asume este compromiso en la Ley de Educación Nacional, sancionada en el año 2006. Es objetivo, tanto para el Nivel Inicial como para la Educación Primaria, “promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”.

UNICEF contribuye con esta Serie a impulsar el juego en el Nivel Inicial. Estas páginas se ocupan del juego dentro del contexto escolar. Están destinadas tanto a los equipos directivos como a los docentes de Nivel Inicial y tienen por objeto ofrecer herramientas valiosas para la discusión, reflexión y renovación de las propuestas de enseñanza. Buscan también brindar recursos para planificar la tarea cotidiana en las salas. Toman al Juego como objeto de estudio y analizan su valor central como contenido cultural para los niños pequeños, así como su potencial como medio para la enseñanza de otros contenidos. Ayudan a comprender la importancia del rol del docente en la promoción del juego. Ofrecen también el análisis de diferentes formatos del juego y su inclusión en el diseño de prácticas innovadoras, de modo que juego y contenido se entrecrucen de manera permanente.

Con este material queremos colaborar para que cada vez más niños asistan al Nivel Inicial, pero también y fundamentalmente, para que los jardines de infantes ofrezcan propuestas educativas de calidad. Es nuestro propósito que la experiencia cotidiana en los jardines brinde a los niños propuestas educativas ricas y didácticamente adecuadas, para promover su placer por conocer y aprender.

ANDRÉS FRANCO
REPRESENTANTE DE UNICEF ARGENTINA

1. Presentación

El objetivo de la Serie de Cuadernos *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza*, es brindar itinerarios posibles de actividades que articulen al juego con los contenidos escolares, tomando al primero como eje organizador de las prácticas de enseñanza. En este sentido, el juego en sí mismo, resulta un contenido y no sólo un medio para enseñar contenidos. A partir de la aproximación a diversos formatos de juego, los niños construyen herramientas nuevas para procesar la información y la experiencia que la escuela les acerca, para enriquecer su imaginación y sus posibilidades de comprender el mundo. Jugar se convierte en una **forma de utilizar la mente y una actitud sobre las cosas** que les permite poner a prueba ideas, emociones, iniciativas y experimentar con ellas. (Bruner, 1988).

En este Cuaderno, volvemos a desarrollar una propuesta sobre juego dramático. En el Cuaderno 3 de esta Serie, encontrarán ampliados los desarrollos teóricos que nos permiten conocer y comprender el mundo simbólico que actúa como soporte de este tipo de juego. A continuación presentamos algunos conceptos clave:

¿Qué es el juego dramático?

El juego dramático es un tipo de juego que aparece a partir de los 15-18 meses de vida y tiene como base la posibilidad de sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños transformándola en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones.

TODOS los niños pueden jugar de este modo, asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido.

Los niños NO IMITAN el mundo sino que lo recrean. El juego les permite **ir más allá de lo conocido**, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. Los niños “usan” la imaginación y construyen una situación imaginada que sostiene el guión dramático o la sucesión de acciones conforme a los roles o papeles sociales que asumen.

¿Qué características tiene?

Para pasar de una situación real a una situación imaginada, los niños tienen que contar con algunos elementos que le permitan **crear la escena, comprender los atributos del rol** que van a interpretar y la secuencia de acciones que conlleva ese rol.

Por eso, es tan importante haber brindado **previamente** al juego, diverso tipo de experiencias que faciliten la construcción del escenario, la interpretación de los roles y la construcción de secuencias o guiones temáticos en torno al argumento.

El juego tiene entonces tres características:

- La posibilidad de asumir un **rol** (*Yo soy un pirata; yo soy la mamá; yo soy el artesano*). El juego les permite involucrarse en esa situación asumiendo un rol que no es el que habitualmente desempeñan.
- La posibilidad de realizar **acciones**, asumir diferentes modos de hablar y de pensar, acordes con el rol asumido (Ejemplo: Las mamás planchan, cocinan, atienden a los bebés, van de compras. Los piratas navegan, esconden tesoros, usan espadas y pelean. Los artesanos modelan, cocinan, decoran y venden sus artesanías, etc.).
- La posibilidad de **jugar con otros** construyendo un juego conjunto que involucre los roles que cada uno asume.

Para que esto sea posible, los niños tienen que **conocer y tener experiencia sobre las características del personaje asumido e imaginar la situación en la cual se desarrolla la acción**. El juego les permite conocer más acerca de ese mundo social o ficcional, conocerlo y apropiarse de sus particularidades

¿Qué se aprende con el juego dramático?

En el juego dramático los chicos aprenden acerca de:

- La situación social que se está representando.
- Los roles y sus rasgos.
- Los problemas y conflictos propios de dichos roles.
- Las actitudes que las personas asumen en el marco de determinadas situaciones.
- La búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- La interacción lingüística y la creación de una trama compartida.
- La reelaboración de experiencias personales.



¿Cómo favorece la Escuela el Juego dramático?

La escuela facilita el juego dramático cuando:

- **Profundiza, amplía, enriquece la experiencia de los niños sobre aspectos conocidos de la realidad o ampliando las posibilidades de juego con contenidos y temas novedosos sobre los que se puede jugar** (situaciones de juego de vida cotidiana). Son situaciones del mundo cotidiano: viajar en micro, ir al supermercado, visitar una tienda, ser granjeros, artesanos, doctores, maestros, etc.
- **Acerca conocimiento sobre roles y situaciones que los niños NO CONOCEN por su vida cotidiana y les permite pensar otras situaciones diversas a las ya conocidas** (situaciones de juego del mundo ficcional o contextos lejanos al niño). Son situaciones del mundo fantástico o contextos lejanos: personajes de la literatura como las hadas, los duendes y los brujos; las princesas y los príncipes; los héroes de la televisión (los Power Ranger, Ben10, Drácula, el Zorro, el Hombre Araña, etc.), la vida colonial, los astronautas, los piratas, navegantes o exploradores, etc.

La **variedad de temas** que los niños pueden jugar depende de la experiencia que tienen. De ahí la importancia de **nutrir la experiencia** para que nuevas porciones del mundo puedan ser exploradas, conocidas y recreadas a través del juego.

La escuela debe ofrecer oportunidades para jugar este tipo de juego.

¿Cómo se puede enriquecer el juego desde la escuela?

En el juego dramático el maestro atiende a tres aspectos:

- Los roles posibles de ser jugados.
- Las posibles acciones que esos roles conllevan.
- El armado de una escena que facilite la construcción de la situación en la que se plantea o se produce el juego.

Para enriquecer los roles:

- Los niños tienen que conocer desde diferentes **fuentes** (cuentos, películas, imágenes, etc.) y **experiencias directas**: cómo es el **personaje/papel social/rol** y cuáles son sus acciones en la situación en la que ese personaje se mueve.
- Ejemplo: Si **soy una princesa**: qué usa la princesa, cómo se viste, dónde vive, con quién dialoga.
- Ejemplo: Si **soy un farmacéutico**, cómo se viste, dónde trabaja, qué hace en la farmacia (vender medicamentos, tomar la presión, aplicar inyecciones, etc.).



- El personaje debe disponer de una escena/escenario en la cual despliegue sus acciones. La escena supone la presencia de objetos propios del personaje y sus acciones.
- Las **princesas** viven en los palacios. Los palacios tienen salones de baile, cocinas, tronos, coronas, etc.
- La **farmacia** es un negocio que tiene remedios, balanza, mostrador, caja registradora, termómetro, aparato para tomar la presión, etc.
- Para que se despliegue la **trama** o **guión** tiene que existir diversidad de roles y de escenarios que faciliten el juego y la sucesión de acciones propias de cada personaje.
- Princesas, príncipes, damas de compañía, rey y reina, soldados, cocineros, recámara, sala de baile, sala de trono, torre o masmorra.
- Farmacéutico, enfermos, compradores, zona de venta de remedios, zona para tomar la presión, zona en que se preparan recetas magistrales.

Para jugar **de verdad** a las **princesas** o al **farmacéutico**, los chicos tienen que poseer conocimientos **previos** de las implicancias de cada situación y rol.

En síntesis:

¿Qué hace el maestro?

- Propone situaciones de juego.
- Define temáticas para jugar variadas y enriquecidas.
- Aporta al conocimiento cada vez más profundo de dichas temáticas, recurriendo a diversas fuentes.
- Aporta objetos materiales e ideas que permitan hacer crecer el juego.
- **Juega** asumiendo un rol acorde con la escena que se está desarrollando. No **interrumpe** desde fuera.
- Recapitula con los niños lo jugado a los fines de jugar otra vez mejor, con mayor riqueza lúdica.

¿Que observa el maestro durante el juego?

- El modo en que asumen los papeles sociales/roles que los niños protagonizan para darse cuenta qué nuevos contenidos tiene que aportar.
- El tono afectivo-emocional de los personajes (enojo, alegría, complicidad).
- Cómo usan el espacio y tiempo (ejemplo: materiales o complementos, lugares, duración del juego, etc.).
- Los guiones que se van armando (trama narrativa) durante el juego.
- Las situaciones o incidentes que no aparecen para proponerlos en nuevos juegos o acercar nuevas **fuentes** o informaciones que enriquezcan futuros juegos.

En resumen, el juego dramático tiene como base la capacidad de simbolizar del niño, específicamente a través del juego simbólico:

- Este tipo de juego se nutre de la experiencia de los niños. Tiene como base el **contenido de una experiencia** sobre los diferentes roles y papeles sociales. De ahí que los roles familiares (mamá, papá o hermano) y los personajes de los medios de comunicación social, entre ellos la televisión (robots, superhéroes, etc.), marcan los temas de juego.
- Sin embargo, los niños no quedan “atrapados” por lo cotidiano. El juego les permite **ir más allá de lo conocido**, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. Los niños “utilizan” la imaginación y construyen una situación imaginada que sostiene la historia, narrativa, guión dramático o la sucesión de acciones conforme los roles o papeles sociales que asumen.

La escuela asume, en este sentido, una importancia fundamental **profundizando la experiencia de los niños sobre aspectos conocidos de la realidad y ampliando las posibilidades de juego con contenidos y temas novedosos sobre los que se puede jugar**. En la medida en que se enriquece el conocimiento que los niños tienen de diferentes aspectos de la realidad (cuando se quiere jugar escenas de la vida cotidiana como la panadería, el almacén, el kiosco de la esquina, la terminal de ómnibus, la escuela, los astronautas, etc.) o del mundo de la fantasía (personajes de cuentos o de la ficción como los personajes creados por Charles Chaplin, la Cenicienta, héroes, etc.) se le da contenido a la imaginación. Esto permite que el juego se diversifique y que el niño pueda explorar sentimientos, comprender motivaciones, descubrir formas nuevas de comportamiento, interpretar situaciones nuevas, etc.

Para pasar de una situación real a una situación imaginada, los niños tienen que contar con algunos elementos que le permitan crear la escena, comprender los atributos del rol que van a interpretar y la secuencia de acciones que conlleva ese rol.

Por eso, es sumamente importante haber brindado previamente al juego, diversos tipos de experiencias que faciliten la construcción del escenario, la interpretación de los roles e identificación de las acciones esperables de los personajes y la construcción de secuencias o guiones temáticos en torno al argumento.



Por su estructura organizativa y por el modo de participación del niño y del maestro, diferenciamos cuatro formas de juego dramático (ver Cuaderno 3, pág. 14):

Tipo de Juego	Estructura del juego	Rol del maestro	Rol de los niños
Juego dramático en pequeños grupos	Este tipo de juego es el que surge cuando la sala asume el formato de rincones o sectores como es el caso del juego trabajo. En particular el sector de dramatizaciones. El escenario, los objetos disponibles, la propuesta anticipada del maestro orientarán el juego. El guión dramático no está determinado. Se construye a lo largo del juego.	Interviene esporádicamente durante el desarrollo del juego ya que la simultaneidad de propuestas en los diferentes sectores es muy demandante. Es importante entonces la observación del juego dramático antes de intervenir ya sea jugando o dando sugerencias o indicaciones.	Cada niño elige el rincón o sector. El rol asumido depende de la escena posible en el rincón. Puede jugar en pequeños grupos o en forma individual.
Juego con escenarios y juguetes	La acción dramática se desplaza del sujeto niño al objeto maqueta-juguete. Esta puede estar sobre la mesa o en el piso. Se organizan diferentes grupos dado que por cada escenario no es conveniente contar con más de tres niños. El guión dramático no está predeterminado. Es el movimiento de los objetos (aún en silencio) el que marca la secuencia de juego. La utilización de “maquetas” o “escenarios con juguetes” es muchas veces el modo en que los niños resuelven el juego cuando están solos o los temas son difíciles para asumir roles. Pensemos en jugar a la granja. En este caso, los niños mueven los animalitos en sus corrales, les hacen hablar, los llevan fuera, etc. Difícilmente (aunque no imposible) sería transformar la sala en una granja.	Interviene esporádicamente durante el desarrollo del juego. Selecciona los objetos y facilita la construcción de los escenarios.	Dados los objetos, los niños construyen “por fuera de sí” el juego. El objeto guía el diálogo y la acción. Los escenarios pueden ser individuales o a lo sumo para tres niños simultáneamente.

Tipo de Juego	Estructura del juego	Rol del maestro	Rol de los niños
Juego dramático como juego grupal	Sobre la base de un tema (el supermercado, los castillos y sus habitantes, la casita, etc.), toda la sala se transforma en el escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un período de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia o guión posible de ser jugado, por ej.: si el tema es “El supermercado”, se puede contar con el supermercado y la casa. Esto permitirá asumir roles (comprador, vendedor, repositor, cajero, etc.) y realizar acciones diversas orientadas por el tema (recorrer las góndolas, comprar y pagar, ir a la casa y cocinar, volver al supermercado, reponer la mercadería, etc.).	Asume el rol que facilita el desarrollo del juego. Participa del juego y sostiene el guión a lo largo del tiempo que dura la propuesta.	Dada la situación, se distribuyen y asumen roles en función del tema elegido. Los roles suelen ser complementarios en función de los escenarios.
Juego dramático como juego teatral	Aparecen dos espacios diferenciados: el de la actuación y el de los espectadores. El guión dramático está predeterminado por el cuento, la poesía, o la canción que se dramatiza. En este caso, los niños dramatizan escenas seleccionadas y no todo el relato. El objetivo es representar un fragmento, disfrutar al introducir pequeños cambios según quien asuma el personaje y la tensión que le asigne a la escena. No es propio del juego utilizar esta forma para "galas", "ensayos para actos", etc. De ser así perdería el carácter lúdico que estamos tratando de rescatar.	Es el director de escena: distribuye los roles, facilita la interpretación y la memoria del guión, señala el comienzo y el fin de la actuación, define los espacios de la actuación y de los espectadores.	Doble rol: algunos niños actúan (actor) y otros observan e interpretan lo actuado (espectador). Los niños pueden decidir actuar o no. Es decir, la actuación es voluntaria.



En todos los casos, el maestro:

- Propone el tema.
- Selecciona los materiales.
- Dispone los escenarios de juego.
- Observa con una mirada comprensiva lo que hacen los niños.
- Interviene en función de las modalidades específicas de cada tipo de jugar (asumiendo un rol, solucionando problemas, acercando materiales nuevos, etcétera).

Como se desprende del cuadro, en la mayoría de las propuestas, el **guión dramático** se construye **durante** el juego a partir de las acciones que despliegan los niños al asumir los roles y las intervenciones motivadoras que pueda hacer la maestra desde el lugar que asuma en el juego, o los objetos que haya anticipado o incorporado en el desarrollo del juego. En este sentido, el juego dramático **no es una actuación**. Los niños no juegan para ser observados por otros. Esto sólo es así cuando el tipo de juego asume el formato del juego teatral o dramatización y solo en la intimidad del grupo de la sala.

De este modo, diferenciamos las acciones propias del jugar de otras actividades o propuestas que suelen sucederse en la sala con motivo de actos escolares o fiestas de fin de año. Para nosotros, el juego dramático forma parte de las actividades posibles que el maestro realiza a lo largo de su propuesta didáctica. En el caso de los cuadernos de esta serie, el tema elegido se despliega a partir de diversas situaciones de juego dramático. Es un juego que se enriquece en la medida en que el maestro aumente el caudal de información disponible acercándoles a los niños diferentes fuentes (diversos textos, imágenes, músicas, etc.), proponiendo experiencias directas a través de salidas y disponiendo de escenarios y objetos para jugar.

2. Fundamentación de la propuesta

Esta nueva propuesta basada en el juego dramático, guarda relación con las diseñadas para el Proyecto: “Hadas, brujas y duendes” (ver Cuaderno 3). Ustedes encontrarán grandes similitudes entre el tipo de actividades, su estructura, los modos de desarrollarlas y las sugerencias para cada una de ellas.

Notarán asimismo, que partimos de los cuentos maravillosos, pero abrimos las fuentes de información hacia otros terrenos, dado que éste resulta un tema propicio para trabajar otras cuestiones vinculadas, por ejemplo, con países lejanos, las costumbres sociales ficcionalizadas en la literatura y las diferencias en los modos de vida, la fantasía, etc.

La existencia, aunque lejana en tiempo y espacio, de un mundo palaciego, con familias reales, princesas verdaderas, reinas, reyes y carruajes marca una diferencia en relación con el tipo de fuentes a las que se puede recurrir a los fines de recabar datos que permitan profundizar en la cuestión. Este doble punto de anclaje en la realidad y en la fantasía hace que las fuentes de información se diversifiquen y habilita la posibilidad de poner a disposición de los niños otros contextos de aprendizaje.

Real o fantástico, actual o pasado, sin duda, éste será un mundo distante y alejado de las realidades de los niños destinatarios de estas acciones. Es probable que cada uno de ellos, en mayor o menor medida, cuente con alguna información, conocimiento o contacto con esta temática. Sin embargo es necesario ampliar, profundizar y enriquecer la experiencia de cada uno en relación con este particular recorte de la realidad. Esto implica ofrecer a los niños la posibilidad de aproximarse en forma organizada y sistemática a este mundo desconocido, o escasamente conocido, donde la fuente privilegiada suelen ser las películas clásicas de Disney, haciéndolo un poco más cercano y significativo para ellos.

Desde la **narrativa**, podemos pensar diferentes **fuentes** a las cuales recurrir para ampliar la perspectiva de los niños¹. Una de las más ricas son los **cuentos maravillosos** ya sea de origen popular como los cuentos de los Hermanos Grimm, (Rumpelstilzchen, La cenicienta, Las princesas bailarinas, etc.), muchos de los cuales están disponibles en la Web (http://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/list) o han sido adaptados al cine. También los cuentos maravillosos como es el caso de “Historia de una Princesa, su papá y el Príncipe Kinoto Fukasuka” de María Elena Walsh (disponible en <http://www.cancioneros.com/nc.php?NM=9522>).



¹ En el Anexo les presentamos algunos de estos relatos.



La familia de Felipe V pintada por Louis Michel van Loo en 1743.



La Familia Real Española en la actualidad.



Cámara Oficial del Palacio de la Zarzuela.



Vista exterior del Palacio de la Zarzuela, Madrid, España. Esta es una de las residencias de la Familia Real Española.

Todas éstas pueden ser algunas de las interesantes opciones para aproximarse a perspectivas particulares sobre el mundo de la realeza. La mirada de la literatura aporta, además del disfrute estético de la obra, muy valiosos elementos para imaginar este alejado y casi desconocido territorio. Encontraremos en esta aproximación interesantes apreciaciones acerca de las princesas de los cuentos, los príncipes valientes, los reyes malhumorados y las reinas despistadas, pero lo cierto es que no sólo en los cuentos podemos encontrarnos con estos personajes.

Las reinas, los castillos y los príncipes tienen existencia real, la han tenido en el pasado extendiéndose hasta el presente. Forman parte de la tradición de algunos pueblos y ocupan una geografía.

En algunos casos, es tal la vigencia que la forma de gobierno incluye la monarquía² y tanto la moneda como las estampillas se identifican por la figura del rey o de la reina. Incluso algunos detalles de la vida actual de la realeza nos llegan a través de la televisión o por medio de diarios y revistas.

Tenemos también acceso a detalles de la vida palaciega del pasado a partir de la observación de reproducciones de pintores famosos que hicieron retratos de familias reales, de sus fiestas y sus modos de vida. Podemos también acceder a la producción de diferentes músicos que hoy llamamos “clásicos” quienes escribieron obras especialmente compuestas para escuchar en palacio. En este sentido, de existencia real y concreta, tanto pasada como actual, de la realeza, las **fuentes** de información se expanden y pueden incluir no sólo **textos narrativos** sino también **textos informativos** (enciclopedias, libros de arte, de historia) que acercan una realidad lejana y diferente.

El Proyecto asume fuertemente un recorte de la vida palaciega que se centra y emerge de los cuentos. Hace hincapié en el vuelo imaginativo, el campo ficcional, maravilloso o fantástico, propio del bagaje literario. Sin embargo, resulta de gran riqueza abordar fuentes que nos permitan una mirada sobre el mundo palaciego, más centrado en la realidad, obviando frivolidades y a la vez asumiendo las tensiones o conflictos inherentes a las distintas realidades de vida.



Escudo de la Casa Borbón.



2 No se pretende que los niños se apropien de un período histórico o de una forma de gobierno para relacionarlo-recrearlo con el mundo de la fantasía a partir de determinados datos de la realidad. El trabajo con la fuente que diseña y desarrolla el maestro con los niños, hace visible una faceta de un contexto histórico-social que puede activar situaciones de aprendizaje que resulten significativas para los niños. El niño puede desplegar una motivación intrínseca, una intención y una voluntad lúdica, en la medida en que propiciemos desde variados ángulos el contacto directo, con experiencias concretas, basados en fuentes diversas.

2.1. Fuentes de información

Existen innumerables “puertas de entrada” a la vida en esas realidades tan alejadas de la nuestra. Las posibilidades de obtener información se diversifican y podríamos entonces señalar las siguientes:

- Observar **imágenes** que provienen de diversos portadores (cuentos, revistas, enciclopedias) a fin de comparar vestimentas de princesas europeas, japonesas, griegas. Diferenciar castillos, residencias, diseños de parques, etc.
- Observar **obras de arte**, reproducciones de distintos artistas plásticos sobre princesas, príncipes, castillos. Por ejemplo: Velázquez y “Las meninas”; Goya y “La familia de Carlos IV”, etc.
- Mirar **películas** o fragmentos de películas, especialmente si éstas no son especialmente destinadas a los niños (por ejemplo: Amadeus, Crónicas de Narnia, El último emperador, etc.).
- Escuchar **poesías y canciones** que hablen de castillos y príncipes (ver Anexo).
- Escuchar fragmentos de **música** clásica (Haydn, Mozart, Liszt); fragmentos de sinfonías (Sinfonía de los juguetes, Haydn; Novena Sinfonía de Beethoven). Escuchar música del medioevo (por ejemplo, Grupo Música Ficta).
- Buscar en las **enciclopedias, diccionarios enciclopédicos y libros de historia** las formas de vida en los palacios. Diferenciar los juglares y los bufones. Las formas de comunicación en los palacios: las proclamas reales, los edictos, etc. El significado del Mester de juglaría, con sus carromatos recorriendo los pueblos y las aldeas, dando funciones de títeres o marionetas para el pueblo, etc.



(Izq.) *Las Meninas* de Diego Velázquez, 1656. (Arriba) *La familia de Carlos IV* de Francisco de Goya, 1800. Ambas obras se encuentran en el Museo Nacional del Prado, Madrid, España.



Cada una de estas fuentes nos permite observar, descubrir e imaginar: los comportamientos para caminar, saludar, andar a caballo, ademanes, gestos; la música, los modos de bailar, de hablar según cada papel social (reyes, cortesanos y pajes); escenas en palacio; decorados; el tipo de vestimentas y las telas de diferentes texturas que se utilizaban, etc.

El acceso a un abanico amplio de “portadores” o ámbitos de referencia desde los cuales acceder a datos e información, permite al niño ir construyendo, de a poco, una imagen cada vez más completa de la escena social que se está abordando. En todos estos casos, el objetivo está centrado en facilitar la apreciación, la comparación y nutrir la imaginación.

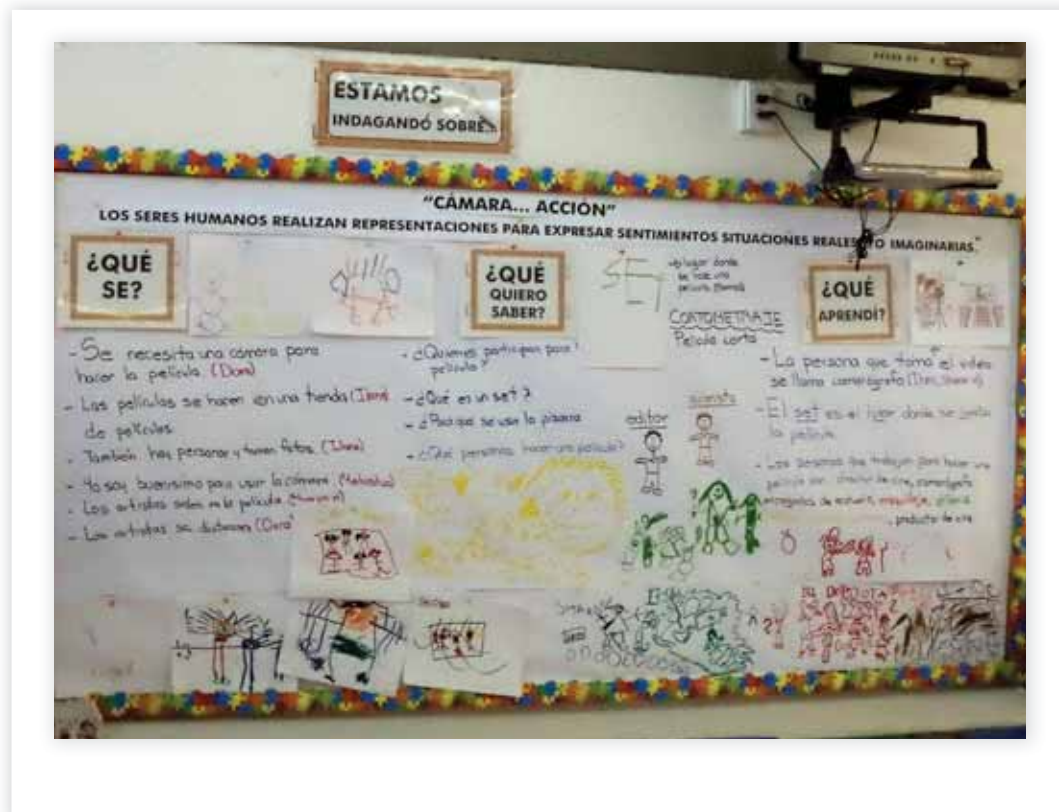
Es importante puntualizar que el contacto del niño con diferentes fuentes (cuentos, enciclopedias, música, revistas, obras de arte, fragmentos de música clásica, etc.) resulta enriquecedor en un doble sentido. Por un lado, aporta datos e información interesante a los fines del Proyecto que se está abordando. Por otro, resulta formativo en tanto instruye acerca de los modos, los caminos, las vías para obtener el conocimiento. No sólo posibilita “el saber” sobre la temática, sino que informa acerca de “cómo acceder al conocimiento”.

En esto radica nuestra insistencia en torno a las fuentes de información y por esto, resulta importante que el maestro ponga a disposición de los niños en forma directa estos materiales a fin de darles la posibilidad de tomar conocimiento de las mismas.

2.2. La creación de un ambiente lúdico y alfabetizador

Como señalamos en el Proyecto “*Hadas, brujas y duendes*”, el juego supone la creación de un espacio imaginario que se nutre de la experiencia que vamos adquiriendo sobre las cosas, los modos de actuar de las personas y los lugares que visitamos. Por esto, instalar en la sala una propuesta de trabajo compartido, siempre implica generar un clima afín con la temática, propiciando en los niños el compromiso, el entusiasmo y la intención de participar voluntariamente en el Proyecto que se desarrolle³. Lograr que el Proyecto les pertenezca a todos, compromete la creación de un *microcosmos de trabajo* en la sala que los involucre progresivamente. En este sentido, las carteleras de la sala, la presencia de imágenes y carteles con expresiones de los niños pueden acompañar el desarrollo de los diferentes temas que se traten.

3 Como señalamos, el hecho de jugar supone una elección por parte del jugador de querer participar. Desde ese lugar, decimos que el juego es voluntario (ver. Cuaderno 1 de esta Serie). En este sentido, cada vez que el maestro propone un juego grupal puede suceder que el niño no juegue “inmediatamente” o no se sume a la propuesta. En estos casos, el maestro necesita prever alguna actividad, escenario o material alternativo que permita incluir al niño en la propuesta sin que quede aislado. Siempre el maestro necesitará darle “buenas razones” para que el niño quiera voluntariamente comprometerse y participar.



A través de variadas experiencias concretas con las diversas fuentes que se ponen a disposición de los niños, es posible construir y recrear situaciones que faciliten los aprendizajes, generando en forma colectiva, este “microcosmos” que va transformando la sala en un ambiente alfabetizador, que hace explícito aquello sobre lo cual se está trabajando.

No se trata entonces, sólo de que el docente narre un cuento y elijan entre todos un fragmento para que los niños se disfrazen y “actúen” de acuerdo a una consigna determinada. Este es un modo posible de actuar, pero sólo participa el niño que asume el papel que se está representando. Como “juego teatral”, el niño imita y hace aquello que le indican, tiene un comportamiento cercano a los “actores” del teatro. Por eso denominamos este tipo de actividad como “dramatización”. La dramatización puede ser un modo inicial de comprender los roles y las acciones propias de cada personaje pero este tipo de actividad necesita complementarse con otros tipos de juego dramático en donde la elección del personaje, las acciones que se realicen, la secuencia narrativa se construya durante el jugar y no esté dada de antemano.

¿Cómo hacer de la sala un “microcosmos” en donde sea posible jugar?

En el caso que nos ocupa, ¿cómo la transformación del ambiente cotidiano puede ayudar a “meternos” en la temática de los príncipes, las princesas, los caballeros, en la vida de los castillos y palacios?

Algunas ideas:

- Organizar, en lugares visibles de la sala, muestras de reproducciones de obras de arte, con carteles escritos con oraciones simples (dictadas por los niños, en primer lugar), donde se comunica en qué se desea hacer foco en esa imagen.



- Incluir algunas fotografías en una suerte de mural (en la sala o en el hall de entrada al Jardín), donde los niños y la docente bailan un vals con “disfraces” (simples), como si estuvieran en un palacio (con escenografía sencilla). A estas imágenes se le pueden agregar oraciones escritas, tales como: *“Acá estamos bailando al compás de un vals. Se nos caían las coronas y las capas; fue divertido”*.





- Armar carteleras con producciones artísticas de los niños (con pintura -témpera-; con dibujo -crayón o lápiz-) en donde ellos, autores de las obras, informan acerca de qué han hecho.
- Escuchar música “clásica” en diferentes momentos del día. Por ejemplo, durante el momento de colación o como “sorpresa” para recibir a los padres en la despedida. Música que puede pasar a ser “fondo acompañante” de una actividad, o bien “figura” a la hora de dibujar princesas y hacerlas “bailar” en la hoja, con lápiz o pintando con témpera.
- Armar un correo, como forma de comunicarse tipo cartero, entre la casa y la escuela a modo de “proclama reales” (por ejemplo, rollitos de papel para ser leídos atados con una cinta o “lacrados” para luego ser colgados en la cartelera con diferentes noticias).
- Cambiar el modo de identificar (con una corona por ejemplo) al “secretario” o “ayudante del día de la sala”.





3. Proyecto de trabajo

Todos sabemos que los modos de organización de las propuestas que llevamos cotidianamente a las salas pueden variar, sin que esto implique mayor o menor calidad en lo que se ofrece como situación de enseñanza. Cada uno de nosotros, frente a cada proyecto toma decisiones acerca de la gestión del tiempo, la organización de los distintos espacios.

Aquí nos interesa presentar distintas opciones en la organización de las propuestas para que seleccionen aquellas que les parezcan más ajustadas a sus deseos y posibilidades, aquellas con las que se sientan más identificados. Por esto, en esta oportunidad, les presentamos un listado de actividades posibles y luego una suerte de “ordenamiento” en diferentes cronogramas o agendas semanales, en los que se puede visualizar un itinerario factible para el desarrollo de todo el proyecto. La idea es, una vez planteadas las actividades posibles o viables, desagregarlas en una organización semanal.

Tal como lo planteamos en los otros cuadernos de la serie, el recorrido que presentamos es tentativo, se trata de una alternativa entre muchas otras. Cada uno de ustedes, de acuerdo con los intereses de los niños, los materiales disponibles, el tiempo, etc. podrá ampliarlo, enriquecerlo, transformarlo.

Sólo es importante tener en cuenta, que el conocimiento que los niños tienen de los roles y papeles sociales, los escenarios reales o ficticiales, les permite construir una situación imaginaria en la que se desarrollan diálogos y se sostiene el juego. Los niños construyen un “mundo imaginario” a través de las acciones y el lenguaje del personaje que asumen. La escuela pone a disposición de los niños variadas fuentes y situaciones de aprendizaje, abre a temas nuevos y ricos sobre los cuales jugar, potencia la capacidad del niño en el uso de la imaginación, amplía su universo, le permite ir más allá de lo cotidiano y más allá de lo contextual y próximo. Tal como señalamos, el juego le permitirá continuar trabajando la eficacia comunicativa en múltiples actos de interacción, ampliar los registros de habla y su vocabulario, encontrar formas nuevas de expresarse a través de gestos y acciones situadas (vinculadas con determinadas escenas), construir escenarios que acompañen las situaciones dramatizadas, negociar significados con los otros jugadores, compartir situaciones de alegría, mantener actitudes de cooperación, etc.



Por esto, resulta de singular importancia cuidar el balance y el equilibrio entre distintos tipos de actividades “irrenunciables” que nutren el Proyecto:

- Momentos de búsqueda de información sobre el tema que se va a dramatizar empleando diversas fuentes que nutran su imaginación (Actividades no lúdicas).
- Juegos dramáticos grupales y en pequeños grupos: en los que los niños puedan ir construyendo diálogos “espontáneos” y una trama argumental a lo largo del juego (Actividades lúdicas).
- Momentos de producción y disfrute estético, que pueden comprometer diferentes lenguajes verbales, visuales o estético-expresivos (plástica, expresión corporal, literatura, música)⁴ (Actividades no lúdicas) y que permiten sistematizar y retroalimentar futuros juegos.

Como puede observarse es un ir y venir entre actividades que ofrecen información sobre el tema a dramatizar (actividades no lúdicas), juegos propiamente dichos, y actividades que permiten sistematizar lo jugado a fin de tomarlo como punto de partida para “jugar mejor” (actividades no lúdicas).

Este cuidado garantiza la presencia y asegura la recurrencia de cada uno de estos grupos de propuestas.

Volvemos a repetir, el juego dramático se nutre de la experiencia de los niños con lo que la alternancia entre unas y otras se muestra como imprescindible. Cuanta más rica resulta la variedad de fuentes, y experiencias vividas por los niños, hay más posibilidades de imaginar situaciones nuevas, personajes diversos, acciones y actitudes, diálogos y guiones posibles de ser jugados.

Así, el camino que vamos invitando a recorrer a nuestros niños implica:

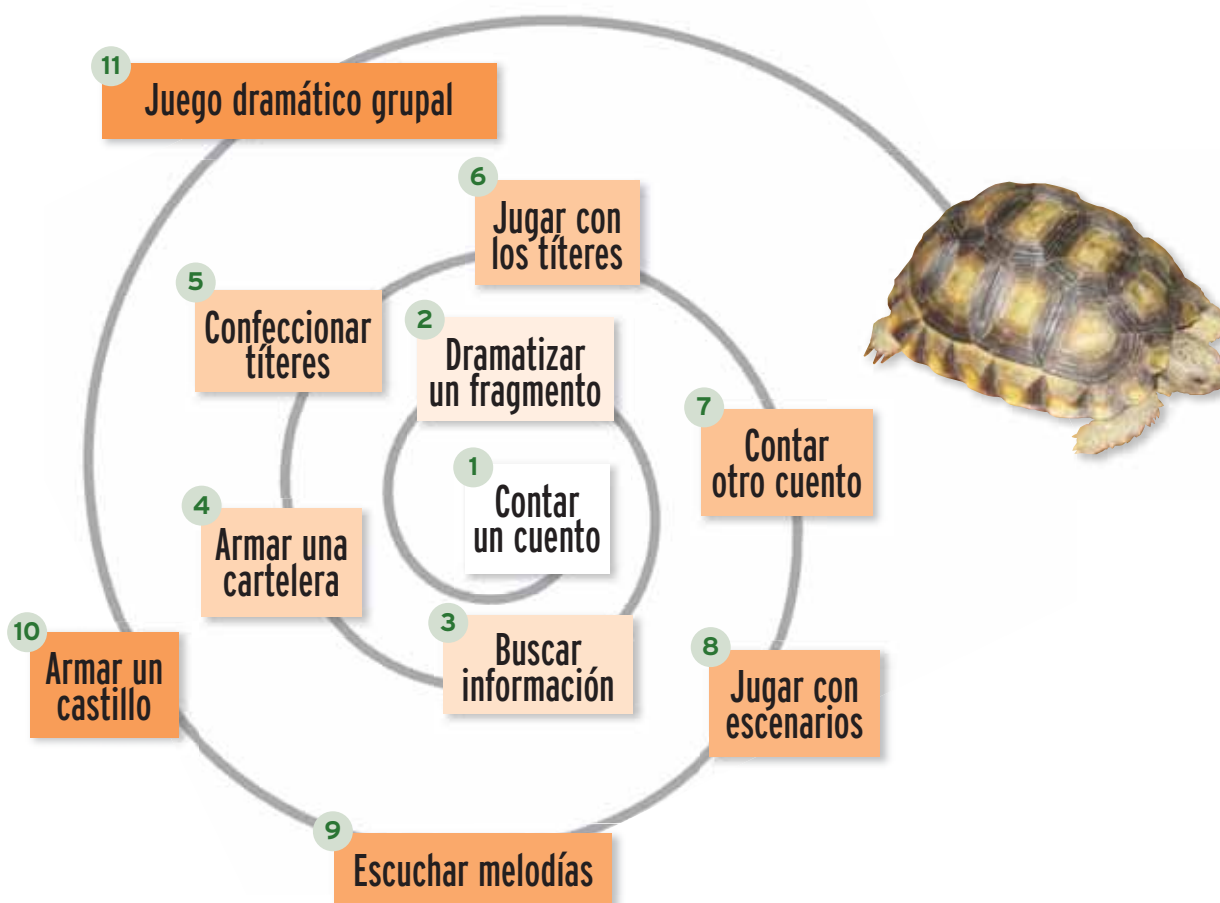
- Poner a disposición de los pequeños fuentes de información, de conocimientos diversos, variados, ricos.
- Generar experiencias que promuevan a lo largo de todo el Proyecto recurrir o remitirse a dichas fuentes.
- Jugar, desplegando todo aquello que ya se posee, todo aquello que se ha aprendido, para seguir aprendiendo durante el juego.
- Crear un ambiente, un clima, un modo de intervenir, un escenario novedoso en donde el diálogo entre “juego y conocimiento” aliente la comprensión, la imaginación, el deseo de aprender, los modos diferentes de expresión, etcétera.

4 Por ejemplo, siguiendo la modalidad de la rima del texto de María Elena Walsh, acerca de la princesa Sukimuki: “... la princesa se queda quieta, quieta, quieta, como una galleta”, inventar colectivamente otras rimas con palabras clave, dramatizar escenas “congeladas”, fotografiarlas, etc.

Eleanor Duckworth (1994)⁵ señala que: “La inteligencia no se puede desarrollar sin algo sobre qué pensar. El establecimiento de nuevas conexiones depende, en primer lugar, de tener conocimientos suficientes sobre algo que constituya una base para pensar en otras cosas que hacer -u otras preguntas que plantear- que, a su vez exijan conexiones más complejas para tener sentido. Cuántas más ideas sobre algo tienen las personas a disposición, más ideas nuevas se les ocurren y más ideas pueden coordinar para construir esquemas aun más complicados”. Tener conocimientos suficientes es un requisito para tener **ideas maravillosas**.

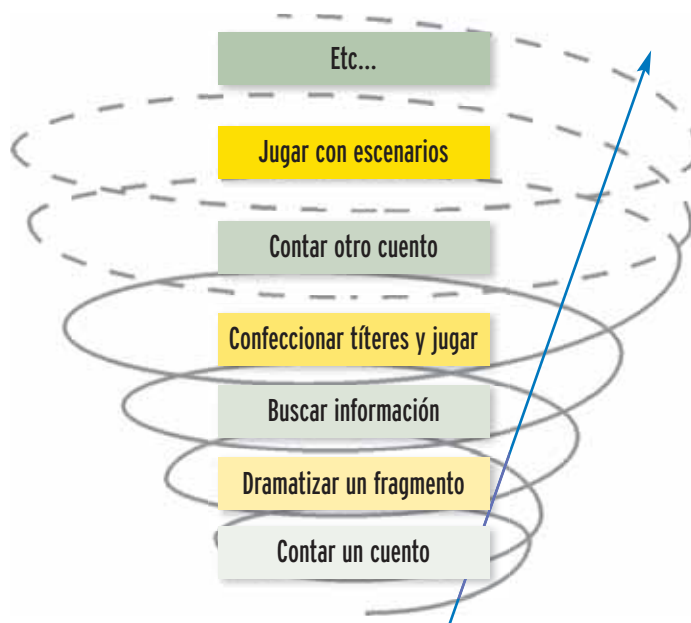
Si pudiéramos representar este movimiento de ida y vuelta entre la experiencia que la escuela propone, el juego y las posibilidades imaginativas de los niños, el mejor diseño sería el de una espiral que es válido para todas las propuestas de proyectos de la serie (Cuadernos 2, 3, 4, 6 y 8).

En el caso del Proyecto *Princesas, príncipes, caballeros y castillos*, un recorrido posible puede ser el siguiente: partimos de un cuento como fuente de información, elegimos un fragmento para luego dramatizarlo (juego dramático teatral), buscamos información sobre los diversos personajes, armamos una cartelera, confeccionamos títeres, dramatizamos con títeres, escuchamos otro cuento, elegimos los personajes y armamos muñequitos para jugar en un escenario (castillo, bosque encantado, etc.), escuchamos algunas canciones y melodías que “ambienten” el tema, transformamos la sala en un castillo, jugamos a ser príncipes y princesas, charlamos sobre la vida en palacio, volvemos a jugar enriqueciendo los escenarios, buscamos más información, volvemos a jugar.



⁵ Duckworth, Eleanor (1994) *Como tener ideas maravillosas*. Madrid: Aprendizaje Visor, p.28.

Otro modo de representación puede facilitarnos la comprensión de cómo se va enriqueciendo el juego del niño a partir de las diversas experiencias que el maestro ofrece sobre el tema a ser jugado.



El compromiso está en enriquecer desde la escuela los registros de vida de los niños. El desafío central es lograr “amasar” una forma de enseñanza que, considerando los bagajes y capitales culturales de los niños, sus familias y los grupos sociales de procedencia, nos permita ampliar los horizontes de su vida, más allá de los límites que su propia condición y la percepción acerca de sí mismos le permiten imaginar.

Es un desafío inmenso, pero es nuestra responsabilidad avanzar en este sentido y garantizar experiencias que ofrezcan verdaderas oportunidades educativas para los niños y recurrentes ocasiones para jugar.

3.1. Listado de actividades posibles

Los queremos invitar ahora a pasar a “nuestra cocina” de trabajo. La etapa de diseño resulta uno de los momentos más creativos de la tarea del docente en la que, de algún modo, se comprometen y entrelazan la intencionalidad educativa con nuestros gustos y emociones: aquello que nos resulta interesante a nosotros, lo que consideramos importante para los niños; aquello que nos apasiona, lo que imaginamos puede apasionar a nuestros grupos.

Aunque a veces es sentida como una carga, esta tarea resulta esencial y otorga consistencia o estructura interna a una práctica docente comprometida. Ponemos nuestro conocimiento y capacidad de anticipación a efectos de modelar la situación de enseñanza que consideramos potencialmente más rica para los niños.

Trataremos de centrar la atención en el contenido del Proyecto, más que en una especificación exhaustiva dado que este aspecto lo tratamos con mayor amplitud en el Cuaderno 3 de esta Serie (*Juego dramático. Hadas, brujas y duendes*).

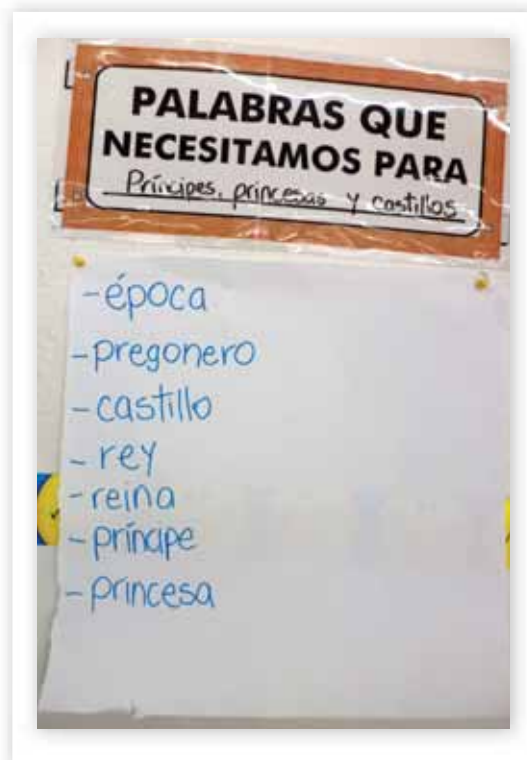
En este caso, primero les presentamos un **listado de propuestas** o tipos de propuestas de un nivel general y abarcativo y luego una suerte de **desagregado semanal** con mayor nivel de especificación.

Las actividades se presentan, en un primer momento, en forma desordenada y cada una de ellas involucra un conjunto de alternativas posibles del mismo tipo (por ejemplo, “escuchar cuentos” supone más de una actividad. Las actividades se identificarán cuando se seleccione el cuento y se lo vincule con el Proyecto).

Actividades sugeridas

1. Leer cuentos y recitar poesías sobre príncipes y princesas. Armar un sector para la lectura. Buscar lugares diferentes para leer cuentos.
2. Ambientar el rincón de lectura con materiales desestructurados, tales como: tules, gasas, telas, pañuelos. Pueden ser sectores dentro de la sala, o en espacios aledaños que resulten funcionales, cómodos, “amigables” para los niños. Se puede incluir una “alfombra mágica”, almohadones, banquitos, banquetas, sillas pequeñas. Sectores que inviten y faciliten el clima de encuentro, comodidad, escucha, concentración e intercambio.
3. Mirar fragmentos de películas como por ejemplo “La bella durmiente”, “Valiente”, “Amadeus”, “El último emperador”, “Elizabeth”, “Shakespeare enamorado”, etc. Elegir un personaje e interpretarlo. Reflexionar acerca de lo visto: trajes, actitudes, modos de actuar y costumbres.
4. Buscar diferentes portadores de textos (enciclopedias, libros de arte, manuales o libros de texto de los hermanos mayores, etc.) que nos informen sobre las características básicas de personajes tales como: los reyes, los sucesores (los príncipes), los lacayos o pajes, los bufones o la guardia imperial.





5. Inventar su propio personaje (princesa, príncipe, rey, paje, juglar, etc.). Describirlo, asignarle determinadas características, identificarlo poniéndole nombre. Puede dibujarse en cartulinas y recortarlos para usar como “Imágenes para el registro de asistencia” en lugar de las fotos o los nombres usuales. Se puede armar en imanógrafo o feltógrafo. Se pueden realizar exposiciones de “personajes”. A lo largo del Proyecto van a tener ocasión de enseñar vocabulario sobre la temática que no es conocido por los niños.
6. Dramatizar con títeres de diferente tipo los personajes creados (títeres de medias, de varilla, con las manos, los pies, manoplas, de mate, animando objetos). Diferenciar los titiriteros y los espectadores en grupos de a dos o de a cuatro. Inventar historias con los diferentes personajes. Recrear, transformar escenas vinculadas con los cuentos, los personajes y sus características. Armar retablos sencillos, para que los niños puedan hacer las obras (mesas rebatidas; con sábanas, con cajas de cartón, etc.).



El caballero de la mano de fuego. Títeres Teatro de la Cooperación. Disponible en https://www.google.com.ar/search?q=titeres+el+caballero+de+la+mano+de+fuego&espv=210&es_sm=93&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=0YQLU93sBtC80AHZ7IH4Dg&ved=0CFQQsAQ&biw=1280&bih=923



7. Inventar efectos especiales para las representaciones.

- **Efectos visuales:** en un momento de una determinada escena aparecen burbujas de la parte inferior del retablo; o bien: “vuelan copos de algodón”; hay “lluvia de papelitos o de caramelos”; con linternas cubiertas con celofanes de diferentes tonos se ilumina la escena de rojo, amarillo o azul.
- **Efectos sonoros:** se escucha cómo un personaje escapa en su brioso caballo, relincha y se escucha el galope; se escuchan los truenos, la lluvia, la tormenta. Aparecen fondos musicales diferentes. Se escuchan melodías y los títeres bailan al compás; los títeres cantan y se pasa una grabación de cantos de los niños.

8. Transformar los rincones o armar “nuevos”. Ejemplo: armar un castillo en el rincón de dramatizaciones. El sector del vestuario, del maquillaje o elementos propios de los personajes (coronas, cetros, capas, espadas, cofre de secretos, joyas, llaves, etc.). En cartón corrugado (rollo grande de pintor; cajas desarmadas) pintar a modo de mural un fondo tipo escenografía. Pintar siluetas de árboles para hacer un bosque. Armar caballitos de palo de escoba y media rellena para cabalgar por el bosque.



9. Inventar fórmulas de cortesía entre príncipes y cortesanos; reyes y lacayos; los juglares, el bufón del rey, etc. Inventar piropos para conquistar a las princesas.

10. Crear situaciones mágicas de transformaciones (similares a las de los cuentos). Por ejemplo: cómo el sapo se convirtió en príncipe; cómo el zapa-
llo se convirtió en carroza. Recrear los elementos/objetos que acompañan estas situaciones: varitas, polvos o fórmulas mágicas.

11. Buscar en los cuentos costumbres de formas de vida en los castillos: cómo hacen para proclamar noticias, para entretenerse los adultos, los retablos de teatro, los juglares en los carromatos, las proclamas o edictos reales, etc. Se pueden armar escenarios propios e instalar en la sala el rincón del “castillo”, los patios y los teatros, colgar pancartas, etc.

12. Aprender Rondas y canciones populares, tales como: “Mambrú se fue a la guerra”, “El conde Olinos”, “En coche va una niña”, etc.
13. Crear accesorios según características de los personajes: coronas, capas, polleras, varitas mágicas, diademas, zapatos o zapatillas para decorar, kimonos, túnicas, binchas, etc. Fabricar joyas (anillos, pulseras, collares, prendedores, cadenas de hombre y de mujer) para reinas, príncipes y princesas.
14. Jugar a imitar peinados y maquillaje de época.



15. Diseñar objetos para los juegos: armar trompetas para anunciar la llegada del rey; bandos para leer las proclamas; armar estandartes y escudos de armas. **Intervenir objetos** comunes de uso, para hacerlos semejantes a los de los personajes de palacio. Por ejemplo, los zapatos de hombres adultos en zapatos de rey, los zapatos de taco de señora en calzados de princesas; las zapatillas viejas de hermanos se las puede decorar como zapatillas de bufones.



16. Sacar fotos y armar un álbum de las caracterizaciones de los personajes. A través de carteleros o murales exhibir el proceso del Proyecto con producciones de los niños, fotos, objetos reales o fabricados artesanalmente.

17. **Dramatizar** fragmentos de cuentos: escenas interesantes para que los niños las recreen dramáticamente. Se pueden tomar fotografías y armar un fotograma o libros de cuentos con diversos finales (nuestras versiones), armar historietas agregando cuadros de diálogo o globos donde se explicita el diálogo.
18. **Armar un libro artesanal** con las historias a partir de imágenes recopiladas, fotos y dibujos de los niños.
19. **Hacer publicidades e invitaciones para festejos, bodas, desfiles, eventos reales.** Por ejemplo, *la princesa Ana y el príncipe Felipe se casan*. En soporte de papel con escritos, publicidades y dibujos para invitar a los desfiles. En días previos al evento se organiza a los niños como los “chicos sandwich” que muestran a las familias, pasan por las distintas salas, con un sombrero de paje, o de bufón del rey, con publicidad sobre el desfile. Las “chicas princesas-sandwiches” con publicidad escrita y con dibujos. Pueden fabricar y expresarse a través de distintos portadores alusivos como “folletería”, publicidad en carteles, el propio “sándwich”, entradas. También pueden armar cotillón artesanal para el evento, piñata y souvenirs.
20. **Organizar desfiles y disfraces.** Interpretar diferentes tipos de princesas de los cuentos e inventar otras. Interpretar al enano, el bufón o el príncipe, la reina mala. Inventar otros. Definir de antemano qué sector de la sala se podrá usar, cómo se lo va a iluminar, qué se necesita modificar para ambientar el espacio (por ejemplo, iluminación con espejitos, linternas, cortinas de celofán).



21. **Organizar muestras y exposiciones de distinto tipo.** Muestras de libros donde se recrean los desfiles, alguna escena dramática de un cuento, escenografías, vestuarios o elementos de personajes, escenas de obras de títeres, obras de arte o producciones de los niños que mantengan relaciones con las escenas.
22. **Armar maquetas para juegos con escenarios:** castillos, torres, puentes levadizos, lagos artificiales que circundan al castillo con cocodrilos. Preparar los personajes en siluetas pequeñas de cartón y ubicarlas en las escenas. Pueden ser varios tipos de escenarios o maquetas sencillas. Teniendo en cuenta el telón de fondo de una pequeña maqueta, o de un sector (mediano) de la sala, se pueden armar “telones” de fondo sencillos con bosques, imágenes del castillo para dramatizar.



23. **Escuchar música palaciega y aprender algunas danzas sencillas.** Escuchar y bailar, si fuera posible observar algún video, ver danza clásica o de palacio. Fabricar artesanalmente, inventar instrumentos/cotidiáfonos para acompañar los bailes. Algunos de ellos pueden ser; Caja-tarra, lata-tarra (cuerdas), de percusión (tambores), de viento, chinchines, metales, etc. Hacer “acompañamiento” con los cotidiáfonos (Akoschky, 2007)⁶ al modo de organización de “orquesta” teniendo como base determinada melodía musical. Hacer juegos de eco, o canon, con instrumentos y voces.

⁶ Ver http://ieseccleston.buenosaires.edu.ar/Revista%20N%BA%206_Akoschky.pdf.

24. Cocinar y armar un “banquete” de palacio. Diseñar y fabricar artesanalmente en forma sencilla las servilletas y la vajilla (copas, bandejas de “plata” forradas en papel aluminio). Escribir el menú. Definir roles: lacayos, príncipes, princesas, juglares, los músicos, los bailarines, el mago, etc. Escuchar música mientras se come. Rearmar el espacio, intervenir el ambiente en función de la fiesta.



Castillo de Chapultepec, Distrito Federal, México.



Castillo del Principado de la Glorieta, Sucre, Bolivia.



Castillo de Matsumoto, en la ciudad del mismo nombre, Japón.



Palacio Potala, Tibet, China.



Castillo Nido de Golondrina, Yalta, Ucrania.



Palacio Jag Niwas, en el Lago Pichola, Udaipur, India.

3.2. Itinerario de propuestas

Todas estas actividades necesitan pasar por un proceso de selección en función del interés del docente, del tiempo, el armado o intervención del ambiente, las características del grupo, los intereses, la información que seleccionamos, etc. A modo de ejemplo, les acercamos nuestra posible organización. Las actividades que son propuestas específicas de juego dramático en sus diferentes formas (juegos grupales, en pequeños grupos, con escenarios o maquetas y dramatizaciones o juegos teatrales) están sombreadas con el propósito de diferenciarlas del resto de las propuestas, algunas de las cuales están vinculadas a lo lúdico pero no constituyen juego en sí mismas y otras que, por el tipo de aproximación que proponen a la temática, no son en absoluto juego.

Semana 1

En la primera semana se abrirá el Proyecto.

- Es importante que de a poco podamos ambientar los espacios de la sala. Los niños, a su tiempo, empezarán a interesarse por la temática.
- Entrando en clima. El patio es un buen lugar para transmitir juegos y canciones que pueden estar relacionados con la temática. Jugar a “Mantantiru-lirulá” (aprender palabras nuevas y su significado, como por ejemplo: “su señoría”); armar Rondas en el patio: “Mambrú se fue a la guerra”; “El conde Olinos”; “En coche va una niña” son opciones interesantes para cualquiera de los días.



En coche va una niña

En coche va una niña
 En coche va una niña, carabí,
 en coche va una niña, carabí,
 y sale un capitán, carabíurí, carabirurá,
 y sale un capitán, carabíurí, carabirurá.

Qué hermoso pelo tiene, carabí,
 qué hermoso pelo tiene, carabí,
 quién se lo peinará, carabíurí, carabirurá,
 quién se lo peinará, carabíurí, carabirurá.

Lo peinará la reina, carabí,
 lo peinará la reina, carabí,
 con mucha suavidad, carabíurí, carabirurá,
 con mucha suavidad, carabíurí, carabirurá.

Con peinecito de oro, carabí,
 con peinecito de oro, carabí,
 y horquillas de cristal, carabíurí, carabirurá,
 y horquillas de cristal, carabíurí, carabirurá.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
1. Narración: “Las doce princesas bailarinas” (Hermanos Grimm).	Este cuento sitúa a las princesas en los palacios, los bailes, los soldados, los túneles secretos, las capas, las pociones y la magia. Es necesario mantenerse en el terreno de la experiencia estética.	La importancia de crear un ámbito propicio para la lectura afín con la temática.
2. Juego dramático grupal.	La idea es que después de la lectura del cuento, se invite a los niños a jugar dando margen para que cada uno elija un personaje de la vida palaciega que le guste. Esta primera propuesta de juego es abierta y probablemente sea desordenada porque se trata de la primera ocasión y los chicos jugarán a lo conocido.	Se pueden disponer las sillas para que sean “los tronos” de los reyes; incluir música para que las princesas y los príncipes bailen, etc.
3. Escuchar música clásica (por ejemplo, fragmentos de Valses de Strauss). Mirar un baile de palacio (fragmento de la película <i>Shakespeare enamorado</i>). Buscar imágenes de cuadros de princesas y palacios.	Estas actividades son de indagación. Podemos pedirles a los niños que traigan cuentos, poesías, imágenes de príncipes, princesas, palacios; podemos llevar nosotros imágenes que ilustren las diferentes situaciones. Podemos retomar el cuento leído con el objeto de sistematizar alguna información. Dejar registro escrito de lo que se trabaje.	La música colabora en gran medida a la creación de un microclima. Puede escucharse en distintos momentos: mientras se desayuna o merienda, mientras se pinta o dibuja, para acompañar el resto del tiempo que dure el Proyecto.
4. Armar un castillo y jugar todos juntos (el castillo puede quedar armado en el rincón de dramatizaciones para poder volver a jugar en pequeños grupos en otras ocasiones).		Tener presente la importancia de ambientar la sala para el juego, prever más de un escenario, tener en cuenta que todos jueguen, identificar personajes variados para asumir, jugar con los niños y pensar episodios críticos que puedan hacer crecer el juego.
5. Juego dramático grupal: Los accesorios pueden ser coronas y capas (para las princesas y los príncipes). Se puede haber preparado previamente. Durante el juego, pueden volver a escucharse fragmentos de música.	Para facilitar la construcción de la escena dramática, organizar el espacio para que los diferentes personajes puedan moverse. Por ejemplo: la recámara para las princesas, el salón del trono para los reyes, la sala de esgrima o las caballerizas para los caballeros y príncipes, la cocina para los que preparan el banquete, etc.	





Como se desprende de este cuadro, la segunda y la quinta actividad **son juegos dramáticos grupales**. En la segunda el juego probablemente será menos organizado que en la quinta. En este caso, la segunda actividad nos permite conocer cuánto saben los niños sobre el tema y a partir de allí, incluir la información y fuentes que enriquezcan futuros juegos. Las actividades 1 y 3 les permiten a los niños conocer cómo son los palacios, los príncipes y las princesas para poder elegir un rol y dramatizar breves escenas. La actividad 4, nos pone de cara al “armado del escenario”. Esta actividad incluye el jugar con los objetos que se van confeccionando como forma de ir “metiéndose” en el tema.

Semana 2

Continuamos con el tema y enriquecemos el conocimiento de los chicos a partir de consultar enciclopedias y revistas. Durante la semana anterior, probablemente las nenas fueron las mayores protagonistas. En esta semana, la educación del caballero, las armaduras, los combates, las andanzas a caballo, el encuentro con los dragones, etc., pueden ocupar más lugar. Se busca enriquecer la imaginación y facilitar la aparición de roles complementarios (príncipes, pajes, trovadores, etc.) que enriquezcan la emergencia de guiones sencillos en el juego dramático.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
6. Leer el libro <i>Las ocupaciones del Caballero y la Dama en el Castillo</i> (Caballeros y Castillos. Mi pequeña Enciclopedia Larousse) o alguno similar donde se describa el entrenamiento de los caballeros y sus modos de vida.	Las imágenes de armaduras, escudos de familia, etc. Los puentes levadizos, las torres, el hilado y los paseos. Las damas aprenden a bordar en bastidores, o a tejer (con aguja gruesa de madera). Los caballeros aprenden a andar a caballo. Se puede sistematizar la información armando un cuadro comparativo simple.	Tener presente la importancia de ir registrando lo que los niños piensan y dicen acerca de lo que se indaga. Es interesante también que dibujen aquello que ven en los libros o imaginan; toda expresión es válida para dejar huellas del Proyecto en las paredes de la sala o en sectores de la escuela.
7. Juego dramático grupal.	Con los mismos objetos y escenarios que en el juego anterior (Actividad 5), se incluyen escenarios propios de los caballeros: caballeriza, sala de esgrima, tiro al blanco. Pueden armarse caballos de madera y escudos; bastidores reales para bordar con lanas; coronas y capas.	Aparecen nuevos roles: palafrenero, maestro de esgrima, escudero, etc.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
8. Inventamos un personaje y armamos un títere de palito (príncipe, princesa, dragón, paje, bufón, etc.), le asignamos características y le ponemos nombre. Luego cada uno inventa su propio personaje, qué puede comunicar, qué acciones puede realizar.	La sala puede tener colgadas ilustraciones diversas que permitan a los niños pensar cómo quieren que sea su personaje. Puede dibujarse en un cartoncito cada personaje y luego recortarse y pegarse en un palito o rama, palito de brochet o helado. Es interesante que dibujen la espalda de los personajes para poder usarlos como títeres para obritas o como muñecos para jugar en maquetas. Anverso y reverso de las figuras, es un buen desafío.	Esta es una actividad que se puede abrir en muchas otras. Como algunas de ellas serán de dramatización sería bueno que el personaje de cada niño tuviera un nombre y características que delinearan un modo de ser. Así, se podría definir que la princesa es chiquita, que el rey siempre está enojado o que la reina es mala.
9. Jugamos con los títeres en parejas o tríos.	Es un juego dramático con escenarios y juguetes. El acento está puesto en el manejo del títere y el establecimiento de pequeños diálogos entre los niños. Puede confeccionarse a modo de “telón” la escena en la que estarán situados los diálogos de los personajes. También puede utilizarse una lámina de alguna obra de arte que contextualice la escena.	
10. Armamos retablos de cartón duro (corrugado o común), donde se pintan los diferentes telones: bosque, castillo, etc. Jugar a dramatizar acciones simples (estornudo, choque entre dos títeres, cantar, bailar, dormir-despertar). Jugar a improvisar escenas y diálogos con los títeres de varilla en los diferentes escenarios (es muy probable que esta propuesta requiera de otros momentos en la semana para finalizarla).	A diferencia de la actividad anterior, aquí se enfatizan las diferentes acciones que pueden realizar los personajes para facilitar la construcción del guión dramático de los títeres y que puede constituirse en una pequeña obra. Si el maestro “toma nota” de los diálogos que van surgiendo, puede considerarse como punto de partida para otras actividades en donde se “recrea” la obra frente a otros niños.	Las tareas de preparación de materiales u objetos de trabajo requieren de mucha previsión. Así se podrá definir cuáles serán los distintos telones o escenografías que se pintarán, se podrán poner imágenes que ayuden a imaginarlos, habrá que organizar los grupos para cada uno de los telones que se pinten.

Continúa de la página anterior.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
11. Juego dramático en pequeños grupos (con títeres).	El retablo puede constituirse en un nuevo rincón en la sala. También pueden tener diferentes retablos movibles de cartón, pequeños que se apoyan sobre las mesas. Pueden armar escenas y guiones sencillos con diferentes tipos de títeres. El retablo puede constituirse en un nuevo rincón en la sala. También pueden tener diferentes retablos movibles de cartón, pequeños que se apoyan sobre las mesas. Pueden armar escenas y guiones sencillos con diferentes tipos de títeres.	
12. Diseñar y fabrica disfraces y llevarlos al patio para jugar. Recorremos la escuela mostrando disfraces (si es posible, tomar fotografías de distintos momentos de la propuesta).	La recorrida puede ser precedida por dos niños con “trompetas” hechas de cartulina y “bando” (rollo largo del que se leían los mensajes del Rey) quienes forman parte de la “recorrida real” por la escuela.	“Con poco se puede hacer mucho”. Unos tules de colores pueden ser capas, polleras, vestidos. Una media rellena de algodón y un palo de escoba puede transformarse en caballito y un tubo de cartón puede ser una espada. Siempre es bueno tener a mano cintas o pañuelos para atar las espadas a la cintura de los príncipes y evitar que se caigan las polleras de las princesas.

- Durante todas las semanas que dure el Proyecto se podrán usar los distintos materiales, objetos, disfraces, libros en los momentos de Juego-trabajo⁷ dentro del marco del rincón de dramatizaciones. En literatura se podrán observar libros o láminas del tema, narrarse cuentos alusivos. En arte se podrán confeccionar algunos implementos, personajes o escenas diferentes.
- También es importante y necesario que las actividades ya realizadas, puedan volver a repetirse. Por ejemplo, puede volver a narrarse “Las princesas bailarinas” y dramatizar un fragmento del relato. Volver a leer cuentos es muy importante. Nunca puede leerse un libro tan sólo una vez en el año. Se necesitan variadas ocasiones para disfrutarlos mejor, para comprenderlos mejor, para apreciar la riqueza de los dichos, de los personajes.

⁷ Esto no significa que todo deba girar en torno a la temática. La idea es que esos espacios puedan nutrirse del entusiasmo que seguramente reinará en la sala, pero de ninguna manera debiéramos considerar como únicas posibilidades de trabajo las ligadas al Proyecto.

Semana 3

En esta semana continuamos enriqueciendo la información sobre los diferentes escenarios y formas de vida.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
13. Narración: “La bella durmiente”. Imaginar el palacio con el paso de los años, dibujarlo. Dramatizar una parte del cuento en pequeños grupos. También pueden utilizarse los títeres de palito para interpretar diferentes fragmentos del cuento.	A partir de la narración puede surgir la posibilidad de abrir hacia otras propuestas que tal vez no se realicen en el mismo día. Resulta interesante anticiparlas y dejarlas planteadas para generar expectativa en relación a cómo va a continuar el Proyecto.	Es conveniente que el “tono” de la actividad de narración se mantenga en el terreno de la experiencia estética. La creación de un clima y un ambiente favorecedor de la narración o lectura ayuda a mantener la atención y la emoción de los niños durante el relato.
14. Poesía: <i>Los Castillos</i> (M. E. Walsh). Aprendemos palabras nuevas (alimaña, musgo, etc.).	Puede ir haciéndose un listado de características de los castillos y registrar también lo que les va sucediendo con el paso del tiempo. Dado que es una canción, sería bueno tanto leerla como escucharla e incluirla en la música que acompaña la vida de la sala.	
15. Armar un castillo “grande” de cajas de cartón. Hacemos muñecos con cajas para que representen los guardianes del castillo, el rey, los soldados, las princesas, etc.		Cuando las tareas son múltiples es necesario prever que todos tengan algo para hacer con cierto nivel de autonomía ya que no podemos estar colaborando en todos los lados al mismo tiempo.
16. Juego dramático con escenarios y muñecos: Es interesante jugar con los muñecos algunas situaciones dramáticas en el castillo o alrededor de él. También se podría recolectar hojas, ramitas, paja, etc. para “jugar” con el paso del tiempo en el castillo.		

Continúa en la página siguiente.

Continúa de la página anterior.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
17. Mirar revistas y libros con imágenes de castillos y palacios.	Recuerden hacer anotaciones que sirvan para sistematizar la información, guardar registro de aquello que averiguan y hacer comunicable lo que los niños van aprendiendo.	Las paredes de la sala, las carteleras internas y externas o espacios próximos son ideales para ir organizando y mostrando el desarrollo de la temática. Recuerden cuidar la estética. Se puede armar un cuadro en un afiche con la información y pegarle dibujos hechos por los niños en una hoja, luego recortarlas y adherirlas.
18. Jugar al castillo.		La propuesta es como las anteriores de este tipo, sólo que se incluyen los nuevos personajes, las nuevas actividades de los personajes según se haya ampliado la experiencia de los niños en la temática.
19. Juego dramático grupal. Como ya tenemos mayor conocimiento sobre el tema, se pueden armar escenarios diferenciados: el patio donde los caballeros aprenden a montar caballos o defenderse; las habitaciones del castillo donde se visten, peinan y bordan las princesas; el salón donde se baila o donde “juegan” los bufones, etc.		

- Durante las semanas que dure el Proyecto se podrá escuchar en la sala música de palacio: música clásica.
- Todos los materiales y objetos que se van construyendo se incluyen en los diferentes rincones del juego-trabajo (libros con las narraciones y títeres en biblioteca; disfraces en dramatizaciones; etc.). Sería interesante sacar fotos de las fabricaciones.

- También se puede armar una “Maqueta del Palacio” con los niños e incluirla en los rincones.
- Con las palabras nuevas, pueden armarse frases y rimas. Escribirlas en afiches y colgarlas en algunos lugares del salón.



Semana 4

Princesas de oriente, emperadores. Un modo de enriquecer la imaginación es facilitando escenarios “comparativos” sobre un mismo tema. En este caso, la “Historia de una Princesa, su papá y el Príncipe Kinoto Fukasuka” de María Elena Walsh, sitúa a las princesas en países y costumbres lejanas para los niños. También puede elegirse una leyenda u otro cuento. Lo importante es ofrecer la posibilidad de ampliar la experiencia y nutrir la imaginación.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
20. Cuento: “Historia de una Princesa, su papá y el Príncipe Kinoto Fukasuka” (M. E. Walsh).	Con este cuento permitimos conocer princesas diferentes a las que suelen conocerse y a las que hasta ahora tratamos en el proyecto. Sería importante centrar la atención en sus características, sus ropajes, sus modos de actuar.	Es necesario acercar a los niños imágenes y canciones que les permitan situarse en otra experiencia. La “Canción de bañar la Luna” de María Elena Walsh, es un buen recurso para ambientar este cambio de lugar que nos propone la narración. Disponible en http://cancionesconalas.wordpress.com/category/walsh-maria-elena
21. Armar una armadura con cajas y forrarla con papel aluminio (o pintar de plateado). Ponerla en la entrada de la sala o del rincón de dramatizaciones. También pueden armarse armaduras individuales y espadas.		Estas son propuestas que sería bueno dejar registradas con fotografías para luego ver y mostrar. Esto ayuda a mantener la memoria de aquello que se va jugando, produciendo y aprendiendo; muestra y hace circular a otros.

Continúa en la página siguiente.

Continúa de la página anterior.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
22. Juego dramático en pequeños grupos. Con pecheras de cartón con cintas que se atan por detrás pueden armar armaduras sobre las cuáles pueden pegar papelitos. Las niñas pueden tratar de armarse kimonos con las telas existentes, o bien con pecheras de cartón, fabricar distintos modelos. Estos objetos quedarán disponibles en el rincón de dramatizaciones.		
23. Juego dramático teatral. Se puede pasar una película en determinado momento y repetir lo que se ve, por ejemplo una reverencia, el modo de saludar a un rey, o “gestos” particulares que en general identifican a las reinas, caballeros, bailes, etc.		
24. Ver algunos fragmentos de películas en donde apreciar danzas, vestidos, movimientos. Por ejemplo: fragmentos de “El último emperador”, “Ana y el Rey”, “Mulán”, etc.		Registrar estos momentos con fotos resulta muy interesante. Tener en cuenta que algunas de las películas que recomendamos, no fueron filmadas para niños. La intención no es verla en forma completa sino sólo fragmentos que faciliten comprender otras realidades.

- Se puede hacer una recorrida por la escuela disfrazados, con las trompetas y un nuevo bando contando por ejemplo que: *Su majestad comunica que la semana próxima hay una muestra, desfile y banquete en palacio.*
- También se pueden narrar otros cuentos como “*El traje del emperador*” de C. Andersen o leyendas como “*Las estrellas y la princesa Liwayway*”.

- Así como el juego-trabajo se enriquece con nuevos materiales, puede ser que a esta altura del Proyecto, convenga habilitar un nuevo rincón donde los niños puedan jugar dramáticamente o simplemente disfrazarse e interpretar diferentes personajes.

Semana 5

Dado que este Proyecto está pensado para desarrollarse en cinco semanas, en esta semana comienza a sistematizarse y cerrarse la propuesta.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
25. Armar telones (escenografía) para el juego dramático. Ejemplo: el bosque o los jardines del palacio de la princesa Sukimuki; el salón de baile de un palacio; los establos con los caballos y las armaduras.	Los telones pueden realizarse con papeles grandes (murales) y témperas. Pueden trabajar cuatro niños en cada proyecto y utilizarse para el juego o para fotografiarse disfrazados delante de ellos; jugar a las estatuas representando escenas de los cuentos escuchados, etc.	No es necesario que todos los niños realicen esta actividad. Puede ser una propuesta para el rincón de arte durante un Juego Trabajo.
26. Jugar al castillo y al palacio (juego dramático grupal). Aquí pueden habilitarse dos palacios (uno para las princesas orientales y otro para las occidentales). Los diferentes accesorios (kimonos, abanicos, coronas, armaduras, farolitos de papel, trompetas) pueden facilitar la aparición de personajes nuevos.		Los telones preparados pueden ubicarse en diferentes sectores de la sala para ambientar los diferentes escenarios posibles.
27. Se prepara la sala para el banquete del día de cierre del Proyecto.	Colgar en la sala todas las producciones, ambientar con todo lo existente. Preparar algún alimento especial para hacer un festejo del día de cierre del Proyecto .	Puede ser una fiesta para el grupo o con invitados. Si es así habría que hacer las invitaciones (con papel glasé u origamis sencillos); pueden invitarse a las familias, a otras salas y a los directivos.

Continúa en la página siguiente.

Continúa de la página anterior.

Actividades	Sugerimos...	Les recordamos...
28. Juego dramático teatral. Se puede parar la película en determinado momento y repetir lo que se ve, por ejemplo una reverencia, el modo de saludar a un rey, o “gestos” particulares que podemos identificar como de reina, o caballero, bailes, etc.		
29. “Una fiesta en el castillo”. Juego dramático. Los niños se disfrazan con lo que crearon y reciben de ese modo a los invitados. Las armaduras de cajas están en la puerta, se organiza el desfile y luego se merienda.		La muestra, se organiza como exposición con todo lo elaborado. En el momento de la fiesta puede ambientarse con música clásica u oriental.

■ Si en los diferentes Juegos dramáticos se fueron registrando las escenas jugadas, puede armarse una cartelera con fragmentos de lo jugado o expresiones de los niños.



4. Para seguir reflexionando

Tal como se ha mencionado al inicio, se presentó una alternativa de ordenamiento de las propuestas a través de la cual se mantuvo la unidad de sentido del Proyecto: *Juego dramático: Princesas, príncipes, caballeros y castillos*. Se presentaron opciones para expandirlo a través del desarrollo de diversas propuestas que siempre guardaron la alternancia entre actividades no lúdicas y actividades lúdicas, de juego.

Se trató en definitiva de un itinerario posible en el que se puso foco en la gestión de dos aspectos estructurales de la tarea docente: **el uso del tiempo y el espacio**.

4.1. El tiempo y el Proyecto

El tiempo se organizó y distribuyó a lo largo de cinco semanas posibles, a sabiendas que existen propuestas que por su envergadura o tiempos de desarrollo interno, pueden requerir de más de un encuentro con los niños. Algunas actividades ameritan ser reiteradas, para no caer -como ya hemos visto- en una suerte de “toco y me voy”. La reiteración o recurrencia permite por parte de los niños el logro de un conocimiento más pleno o superador, la posibilidad de anticipar, de recrear con confianza, facilita el dominio del formato, otorga familiaridad, ayuda a la implicancia personal y abre la posibilidad de expresión.

La consideración del tiempo implica secuenciación, distribución y búsqueda de armonía de sentido entre la iniciación, la continuidad y el cierre. Requiere una complejización progresiva; encierra una lógica interna, factible de ser inferida. En la variable tiempo, el docente modela y opera dentro del marco regulatorio de la institución (la hora de la colación, la hora de la despedida del Jardín o la hora de Música -si hubiese-). Fuera de estos tiempos no existen mayores límites o imposiciones externas. El docente, en general, es en gran medida “dueño del tiempo” y es el responsable último de los equilibrios necesarios para lograr una propuesta de calidad que propicie genuinos aprendizajes.

Es importante que nos preguntemos a lo largo del Proyecto: los niños, ¿jugaron y aprendieron?, ¿cuándo, cómo, dónde?

4.2. El espacio, el ambiente y el Proyecto

Si bien el espacio se relaciona con el contexto de sentido del Proyecto, presenta una “lógica” de carácter diferente a la del tiempo. Al igual que con el tiempo, el uso que se hace del espacio compromete la intervención del docente y es éste quien, a través de sus decisiones, tiene la posibilidad de configurar un ambiente amigable a los niños y adecuado al desarrollo de las diferentes situaciones que conforman el Proyecto. La intervención que el maestro hace del espacio genera un ambiente despojado, rígido/estático o, por el contrario, flexible y poblado de sentidos.

Las decisiones del maestro pueden determinar que “la balanza se incline” en uno u otro sentido y según cómo resulten dichas decisiones, el espacio podrá funcionar a favor del Proyecto u obstaculizándolo.

En otras palabras:

El ESPACIO escolar	
Dificulta la propuesta cuando resulta:	Facilita la propuesta cuando resulta:
■ Rígido, estático.	■ Flexible, dinámico.
■ Desnudo, vacío, despojado.	■ Comunica, con testimonios tangibles del Proyecto; informa, muestra, invita.
■ Todo el año igual.	■ Va cambiando.
■ Unitario, sólo dentro de la sala.	■ Trasciende a otros espacios y no queda “encerrado” en la sala.
■ Es un Contexto que contiene pero no acompaña la propuesta didáctica.	■ Es un texto que “habla”, comunica; es “casi” un contenido; enseña, alfabetiza, en un sentido estricto y amplio.

La intervención del espacio es una tarea del docente. Aún cuando no pueda estructuralmente modificar determinantes físicos estables del espacio -como una pared, el tamaño de la sala o el exceso de luminosidad- sin embargo, el maestro puede incidir con intervenciones oportunas y adecuadas en el ambiente, de manera tal que minimicen, neutralicen o generen mejores condiciones que las existentes y den cuenta de la singularidad del Proyecto.

El espacio, como ambiente intervenido resulta tangible y concreto. El ambiente resulta contexto y texto de aprendizaje. Habilitamos con el Proyecto, la creación -sencilla- de “micromundos” para los niños que activan el goce y guardan un fuerte sentido de juego y conocimiento situado a través de un tema específico. “Micromundos” que van más allá de los registros de vida cotidiana, habilitan y abren nuevos universos para los niños.

El ambiente se construye y refleja como el mundo fantástico, simbólico, ficcional crea otros mundos, simbólicos y reales, posibles dentro de la sala o fuera de ella. **La influencia del ambiente vinculada con el Proyecto tiene que ir tornándose continua y “penetrante”.**

Con los dos Proyectos de juego dramático, “*Hadas, brujas y duendes*” y “*Princesas, príncipes, caballeros y castillos*”, hemos recorrido con ustedes casi dos meses y medio de propuestas para el Nivel Inicial. Hemos transitado por variados caminos donde el juego y el conocimiento se abrazan, remitiéndose a fuentes, ampliando experiencias para los niños; organizando tiempos e interviniendo ambientes.

Trabajamos al **juego** como contenido de valor social y diseñamos Proyectos de enseñanza en base al **juego dramático**.

Esperamos que lo hayan disfrutado tanto como nosotras pero, sobre todo esperamos que pueda garantizarse que los niños y niñas que asisten al Nivel Inicial y que están a su cargo, puedan disfrutarlo también y aprender.



5. Anexo

Ejemplos de cuentos y leyendas

Rumpelstilzchen

Cuento de los Hermanos Grimm Disponible en:

http://www.grimmstories.com/es/grimm_cuentos/rumpelstilzchen

Cuentan que en un tiempo muy lejano el rey decidió pasear por sus dominios, que incluían una pequeña aldea en la que vivía un molinero junto con su bella hija. Al interesarse el rey por ella, el molinero mintió para darse importancia: –Además de bonita, es capaz de convertir la paja en oro hilándola con una rueca. El rey, francamente contento con dicha cualidad de la muchacha, no lo dudó un instante y la llevó con él a palacio.

Una vez en el castillo, el rey ordenó que condujesen a la hija del molinero a una habitación repleta de paja, donde había también una rueca: –Tienes hasta el alba para demostrarme que tu padre decía la verdad y convertir esta paja en oro. De lo contrario, serás desterrada. La pobre niña lloró desconsolada, pero he aquí que apareció un estrafalario enano que le ofreció hilar la paja en oro a cambio de su collar.

La hija del molinero le entregó la joya y... zis-zas, zis-zas, el enano hilaba la paja que se iba convirtiendo en oro en las canillas, hasta que no quedó ni una brizna de paja y la habitación refulgía por el oro. Cuando el rey vio la proeza, guiado por la avaricia, espetó: –Veremos si puedes hacer lo mismo en esta habitación -y le señaló una estancia más grande y más repleta de oro que la del día anterior.

La muchacha estaba desesperada, pues creía imposible cumplir la tarea pero, como el día anterior, apareció el enano saltarín: –¿Qué me das si hilo la paja para convertirla en oro? -preguntó al hacerse visible. –Sólo tengo esta sortija -dijo la doncella tendiéndole el anillo. –Empecemos pues -respondió el enano. Y zis-zas, zis-zas, toda la paja se convirtió en oro hilado.

Pero la codicia del rey no tenía fin, y cuando comprobó que se habían cumplido sus órdenes, anunció: –Repetirás la hazaña una vez más, si lo consigues, te haré mi esposa -pues pensaba que, a pesar de ser hija de un molinero, nunca encontraría mujer con dote mejor. Una noche más lloró la muchacha, y de nuevo apareció el grotesco enano: –¿Qué me darás a cambio de solucionar tu problema? -preguntó, saltando, a la chica.

–No tengo más joyas que ofrecerte -y pensando que esta vez estaba perdida, gimió desconsolada. –Bien, en ese caso, me darás tu primer hijo -demandó el enanillo. Aceptó la muchacha: “Quién sabe cómo irán las cosas en el futuro” -dijo para sus adentros. Y como ya había ocurrido antes, la paja se iba convirtiendo en oro a medida que el extraño ser la hilaba.

Cuando el rey entró en la habitación, sus ojos brillaron más aún que el oro que estaba contemplando, y convocó a sus súbditos para la celebración de los esponsales. Vivieron ambos felices y al cabo de un año, tuvieron un precioso retoño. La ahora reina había olvidado el incidente con la rueca, la paja, el oro y el enano, y por eso se asustó enormemente cuando una noche apareció el duende saltarín reclamando su recompensa.

–Por favor, enano, por favor, ahora poseo riqueza, te daré todo lo que quieras. –¿Cómo puedes comparar el valor de una vida con algo material? Quiero a tu hijo -exigió el desaliñado enano. Pero tanto rogó y suplicó la mujer, que conmovió al enano: –Tienes tres días para averiguar cuál es mi nombre, si lo aciertas, dejaré que te quedes con el niño.

Por más que pensó y se devanó los sesos la molinerita para buscar el nombre del enano, nunca acertaba la respuesta correcta. Al tercer día, envió a sus exploradores a buscar nombres diferentes por todos los confines del mundo. De vuelta, uno de ellos contó la anécdota de un duende al que había visto saltar a la puerta de una pequeña cabaña cantando: “Yo sólo tejo, a nadie amo y Rumpelstilzchen me llamo”.

Cuando volvió el enano la tercera noche, y preguntó su propio nombre a la reina, ésta le contestó: –¡Te llamas Rumpelstilzchen! –¡No puede ser! -gritó él- ¡No lo puedes saber! ¡Te lo ha dicho el diablo! -Y tanto y tan grande fue su enfado, que dio una patada en el suelo que le dejó la pierna enterrada hasta la mitad, y cuando intentó sacarla, el enano se partió por la mitad.



Las doce princesas bailarinas

Cuento de los Hermanos Grimm disponible en:

<http://mural.uv.es/lauagar/princesas>

Había un rey que tenía doce hermosas hijas. Dormían todas en doce camas en una habitación y cuando se acostaban, las puertas estaban cerradas con candado. Aún así, cada mañana sus zapatillas aparecían bastante gastadas como si se hubieran usado para bailar toda la noche. Nadie podía descubrir como pasaba, o donde habían estado las princesas.

Así que el rey hizo saber a todo el reino que si alguien conseguía descubrir el secreto y averiguar donde habían estado las princesas bailando por la noche, podría elegir a la que más le gustara como su esposa, y sería rey después de su muerte. Pero cualquiera que lo intentara sin éxito, después de tres días y noches, sería llevado a la muerte.

Un Príncipe lejano pronto llegó. Fue bien recibido, y por la noche fue llevado a la sala al lado de la habitación donde las princesas estaban acostadas en sus doce camas. Allí estaba para sentarse y observar donde iban a bailar, y para que nada ocurriera sin que él lo escuchara, dejó la puerta de su habitación abierta. Pero el Príncipe pronto se durmió; y cuando se levantó por la mañana encontró que las princesas habían estado todas bailando, ya que las suelas de sus zapatos estaban llenas de agujeros.

Lo mismo ocurrió la segunda y a tercera noche por lo que el rey ordenó que le cortaran la cabeza. Después de él, llegaron unos cuantos más, pero ellos también tuvieron la misma suerte y todos ellos perdieron la vida de la misma manera.

Lo que ahora ocurrió es que un viejo soldado, que había sido herido en batalla y ya no podía luchar, atravesó el lugar donde reinaba este rey, y mientras viajaba a través de un bosque, se encontró a una anciana que le preguntó dónde iba.

“Apenas sé dónde voy, o lo que debería hacer”, dijo el soldado; “pero creo que me gustaría encontrar el lugar donde bailan las princesas, y después puede que con el tiempo me convierta en rey”.

“Bueno”, dijo la anciana, “eso no es una tarea difícil: simplemente ten cuidado con no beber nada del vino que una de las princesas te traerá por la noche; y tan pronto como te deje finge que te has dormido rápido”.

Después le dio una capa, y dijo: “En cuanto te la pongas encima te harás invisible, y así serás capaz de seguir a las princesas allá a donde vayan”. Cuando el soldado oyó este buen consejo, se determinó a probar suerte, así que fue al rey y le dijo que estaba dispuesto a ocuparse de la tarea.

Fue igual de bien recibido que los otros, y el rey ordenó que le entregaran las mejores ropas reales; y cuando se hizo de noche fue conducido a la habitación externa.

Justo cuando estaba a punto de acostarse, la mayor de las princesas le trajo una copa de vino, pero el soldado la tiró en secreto, con cuidado de no beberse una gota. Después se acostó él mismo en su cama, y en un ratito empezó a roncar muy fuerte como si se hubiera dormido rápido.

Cuando las doce princesas le oyeron se rieron a carcajadas; y la mayor dijo, “¡Este chico también debería haber hecho algo más sabio que perder su vida de esta manera!” Después se levantaron y abrieron sus cajones y cajas, y sacaron sus mejores ropas, y se vistieron enfrente del espejo, y saltaron al tema de si estaban deseosas de empezar a bailar.

Pero la más joven dijo, “No sé por qué, pero mientras vosotras estáis tan contentas yo me siento muy inquieta. Estoy segura de que alguna desgracia nos va a acontecer”.

“Qué inocente”, dijo la mayor, “siempre tienes miedo, ¿has olvidado cuántos hijos de reyes ya han vigilado en vano? Y por este soldado, incluso si no le hubiera dado su brebaje para dormirse, se habría dormido profundamente”.

Cuando estaban todas preparadas, fueron a mirar al soldado; pero seguía roncando, y ni una mano ni pie movía; así que pensaron que estaban a salvo.

Después la mayor subió a su cama y aplaudió, y la cama se hundió en el suelo y una trampilla se abrió de golpe. El soldado las vio bajarse por la trampilla una detrás de otra, la mayor liderando el camino; y pensando que no tenía tiempo que perder, dio un salto, se puso la capa que le había dado la anciana y las siguió.

Sin embargo, en medio de las escaleras, pisó en el vestido de la princesa más joven, y les gritó a sus hermanas: “Algo no va bien; alguien me ha agarrado del vestido”.

“¡Criatura tonta!”, dijo la mayor, “¡sólo es un clavo de la pared!”. Fueron todas abajo y en el fondo se encontraron en una arboleda de lo más encantadora; y las hojas eran todas de plata, y brillaban y relucían hermosamente. El soldado deseó llevarse alguna prueba del lugar; así que rompió una pequeña rama, y se oyó un fuerte ruido del árbol. Y la hija más joven dijo otra vez, “Estoy segura de que algo no va bien. ¿No habéis oído ese ruido? Nunca había ocurrido antes”.

Pero la mayor dijo, “Son sólo nuestros príncipes que están gritando por la alegría de nuestra aproximación”.

Llegaron a otra arboleda, donde todas las hojas eran de oro; y después a una tercera, donde todas las hojas eran diamantes brillantes. Y el soldado rompió una rama de cada una; y cada vez se oía un fuerte ruido, lo que hizo a la hermana pequeña temblar de miedo. Pero la mayor aún decía que sólo eran los príncipes, que estaban gritando de alegría.

Siguieron hasta que llegaron a un gran lago; y en la orilla del lago había doce pequeñas barcas con doce hermosos príncipes en ellas, que parecían estar allí esperando a las princesas.

Cada una de las princesas fue a una barca, y el soldado se metió en el mismo barco que la pequeña. Mientras remaban por el lago, el príncipe que estaba en la barca con la princesa pequeña y el soldado dijo, “No sé por qué, pero aún estando remando con toda mi fuerza no avanzamos tan rápido como de costumbre, y estoy bastante cansado: el barco parece muy pesado hoy”.

“Es sólo el caluroso tiempo”, dijo la princesa, “Yo también tengo mucho calor”.

En el otro lado del lago había un bonito e iluminado castillo del cual venía la alegre música de cuernos y trompetas. Todos amarraron allí, y fueron dentro del castillo, y cada príncipe bailó con su princesa, y el soldado, que aún era invisible, también bailó con ellos. Cuando cualquiera de las princesas dejaba junto a ella una copa de vino, él se la bebía entera, así que cuando ella se echaba la copa a la boca estaba vacía. También por esto la princesa más joven estaba terriblemente asustada, pero la mayor siempre la callaba.

Bailaron hasta las tres de la mañana, y entonces todas sus zapatillas estaban gastadas, por lo que estuvieron forzadas a irse. Los príncipes remaron de vuelta otra vez por el lago (pero esta vez el soldado se situó en la barca con la princesa más mayor); y en la orilla opuesta se despidieron unos de otros, prometiendo las princesas volver otra vez la siguiente noche.

Cuando llegaron a las escaleras, el soldado corrió delante de las princesas y se acostó. Y cuando las doce hermanas cansadas subieron despacio, le oyeron roncando en su cama y dijeron, “Ahora todo está bastante a salvo”. Después se desvistieron, se quitaron la ropa bonita, y se quitaron las zapatillas y se fueron a la cama.

Por la mañana el soldado no dijo nada de lo ocurrido, pero estaba determinado a ver más de esta extraña aventura, y fue otra vez la segunda y la tercera noche. Todo ocurrió igual que antes: las princesas bailaban hasta que sus zapatillas se gastaban y quedaban hechas polvo, y después se volvían a casa. La tercera noche el soldado se llevó una de las copas de oro como prueba de donde habían estado.

Tan pronto como llegó el momento de declarar el secreto, fue llevado delante del rey con las tres ramas y la copa de oro; y las doce princesas se quedaron escuchando detrás de la puerta para oír lo que diría.

El rey le preguntó. “¿Dónde bailan mis doce hijas por la noche?”

El soldado respondió, “Con doce príncipes en un castillo subterráneo”. Y después le contó al rey todo lo que había ocurrido, y le enseñó las tres ramas y la copa de oro que había traído con él.

El rey llamó a las princesas, y les preguntó si lo que había dicho el soldado era cierto y cuando vieron que habían sido descubiertas, y que no valía la pena negar lo que había pasado, lo confesaron todo.

Así pues el rey le preguntó al soldado a cual de las princesas elegiría como esposa; y contestó, “No soy muy joven, así que me quedará con la mayor”. Y ese mismo día se casaron, y el soldado fue elegido como heredero al trono.



Historia de una princesa, su papá y el príncipe Kinoto Fukasuka

María Elena Walsh (2011) *Cuentopos de Gulubú*. Buenos Aires: Alfaguara.

Disponible en: <http://www.cancioneros.com/nc.php?NM=9522>

Esta es la historia de una princesa, su papá, una mariposa y el Príncipe Kinoto Fukasuka. Sukimuki era una princesa japonesa. Vivía en la ciudad de Siu Kiu, hace como dos mil años, tres meses y media hora.

En esa época, las princesas todo lo que tenían que hacer era quedarse quietitas. Nada de ayudarle a la mamá a secar los platos. Nada de hacer mandados. Nada de bailar con abanico. Nada de tomar naranjada con pajita. Ni siquiera ir a la escuela. Ni siquiera sonarse la nariz. Ni siquiera pelar una ciruela. Ni siquiera cazar una lombriz. Nada, nada, nada. Todo lo hacían los sirvientes del palacio: vestirla, peinarla, estornudar por... -atchís-, por ella, abanicarla, pelarle las ciruelas. ¡Cómo se aburría la pobre Sukimuki!

Una tarde estaba, como siempre, sentada en el jardín papando moscas, cuando apareció una enorme Mariposa de todos colores. Y la Mariposa revoloteaba, y la pobre Sukimuki la miraba de reojo porque no le estaba permitido mover la cabeza.

—¡Qué linda mariposapa! -murmuró al fin Sukimuki, en correcto japonés.

Y la Mariposa contestó, también en correctísimo japonés:

—¡Qué linda Princesa! ¡Cómo me gustaría jugar a la mancha con usted, Princesa!

—Nopo puepedopo -le contestó la Princesa en japonés.

—¡Cómo me gustaría a jugar a escondidas, entonces!

—Nopo puepedopo -volvió a responder la Princesa haciendo pucheros.

—¡Cómo me gustaría bailar con usted, Princesa! -insistió la Mariposa.

—Eso tampococo puepedopo -contestó la pobre Princesa.

Y la Mariposa, ya un poco impaciente, le preguntó:

—¿Por qué usted no puede hacer nada?

—Porque mi papá, el Emperador, dice que si una Princesa no se queda quieta, quieta, quieta como una galleta, en el imperio habrá una pataleta.

—¿Y eso por qué? -preguntó la Mariposa.

—Porque sípi -contestó la Princesa-, porque las Princesas del Japonpón debemos estar quietitas sin hacer nada. Si no, no seríamos Princesas. Seríamos mucamas, colegialas, bailarinas o dentistas, ¿entiendes?

—Entiendo -dijo la Mariposa-, pero escátese un ratito y juguemos. He venido volando de muy lejos nada más que para jugar con usted. En mi isla, todo el mundo me hablaba de su belleza.

A la Princesa le gustó la idea y decidió, por una vez, desobedecer a su papá. Salió a correr y bailar por el jardín con la Mariposa. En eso se asomó el Emperador al balcón y al no ver a su hija armó un escándalo de mil demonios.

—¡Dónde está la Princesa! -chilló.

Y llegaron todos sus sirvientes, sus soldados, sus vigilantes, sus cocineros, sus lustrabotas y sus tías para ver qué le pasaba.

–¡Vayan todos a buscar a la Princesa! -rugió el Emperador con voz de trueno y ojos de relámpago.

Y allá salieron todos corriendo y el Emperador se quedó solo en el salón.

–¡Dónde estará la Princesa! -repitió.

Y oyó una voz que respondía a sus espaldas:

–La Princesa está de jarana donde se le da la gana.

El Emperador se dio vuelta furioso y no vio a nadie. Miró un poquito mejor, y no vio a nadie. Se puso tres pares de anteojos y, entonces sí, vio a alguien. Vio a una mariposita sentada en su propio trono.

–¿Quién eres? -rugió el Emperador con voz de trueno y ojos de relámpago.

Y agarró un matamoscas, dispuesto a aplastar a la insolente Mariposa. Pero no pudo. ¿Por qué? Porque la Mariposa tuvo la ocurrencia de transformarse inmediatamente en un Príncipe. Un Príncipe buen mozo, simpático, inteligente, gordito, estudioso, valiente y con bigotito. El Emperador casi se desmaya de rabia y de susto.

–¿Qué quieres? -le preguntó al Príncipe con voz de trueno y ojos de relámpago.

–Casarme con la Princesa -dijo el Príncipe valientemente.

–¿Pero de dónde diablos has salido con esas pretensiones?

–Me metí en tu jardín en forma de mariposa -dijo el Príncipe- y la Princesa jugó y bailó conmigo. Fue feliz por primera vez en su vida y ahora nos queremos casar.

–¡No lo permitiré! -rugió el Emperador con voz de trueno y ojos de relámpago.

–Si no lo permites, te declaro la guerra -dijo el Príncipe sacando la espada.

–¡Servidores, vigilantes, tías! -llamó el Emperador.

Y todos entraron corriendo, pero al ver al Príncipe empuñando la espada se pegaron un susto terrible. A todo esto, la Princesa Sukimuki espiaba por la ventana.

–¡Echen a este Príncipe insolente de mi palacio! -ordenó el Emperador con voz de trueno y ojos de relámpago.

Pero el Príncipe no se iba a dejar echar así nomás. Peleó valientemente contra todos. Y los vigilantes se escaparon por una ventana. Y las tías se escondieron aterradas debajo de la alfombra. Y los cocineros se treparon a la lámpara. Cuando el Príncipe los hubo vencido a todos, preguntó al Emperador:

–¿Me deja casar con su hija, sí o no?

–Está bien -dijo el Emperador con voz de laucha y ojos de lauchita-. Cásate, siempre que la Princesa no se oponga.

El Príncipe fue hasta la ventana y le preguntó a la Princesa:

–¿Quieres casarte conmigo, Princesa Sukimuki?

–Sípi -contestó la Princesa entusiasmada.

Y así fue como la Princesa dejó de estar quietita y se casó con el Príncipe Kinoto Fukasuka. Los dos llegaron al templo en monopatín y luego dieron una fiesta en el jardín. Una fiesta que duró diez días y un enorme chupetín. Así acaba, como ves, este cuento japonés.



Las estrellas y la princesa Liwayway

(1975. Serie A. Imago-Santillana. Impreso en España. Leyenda filipina. Versión libre.)

Cuenta, una vieja leyenda, que hace muchos años, muchísimos años, las cosas no eran como son ahora. No había luna ni estrellas. El cielo estaba muy cerca de la tierra. Y las nubes pasaban tan bajas, que se enganchaban en las ramas de los árboles. Los hombres estaban muy enojados porque tenían que caminar siempre agachados. Si no, se daban la cabeza contra las nubes y contra el cielo. Sin embargo, los niños se divertían mucho. Como eran pequeños, no llegaban con la cabeza al cielo. Y se pasaban el día tirándose bolas de nube, como si fueran bolas de nieve. Pero los mayores terminaban muy cansados de caminar agachados todo el santo día. Y las noches eran tristes y oscuras, porque no había luna ni estrellas.

Es un país muy lejano vivía la princesa Liwayway. Su nombre quiere decir amanecer. Una tarde salió Liwayway a su jardín y comenzó a bordar. Era un día magnífico. Los pájaros cantaban, cantaba el surtidor de siete fuentes y cantaba la princesa Liwayway. Como le pesaban mucho sus joyas, se sacó la peineta y la colgó entre dos nubes. Y también colgó los aros y su collar de brillantes. Cada vez que levantaba su cabeza se daba un golpe contra el cielo.

Liwayway, enojada, llamó a su hermano:

—¡Malakás! ¡Ven un momento!

Su hermano se llamaba Malakás, que quiere decir fuerte, porque era el hombre más fuerte de todo el reino. Con los puños cerrados, Malakás se daba golpes en el pecho. Y el pecho del príncipe sonaba como un tambor.

—¿Qué quieres de mi, hermana Liwayway? -dijo Malakás.

Y, la princesa respondió: Malakás, eres el más fuerte de todo el reino. Ya es hora de que uses tu fuerza para ayudarnos a todos, en vez de andar por ahí golpeándote el pecho como un gorila.

Malakás, un poco avergonzado, le dijo: —¿Qué debo hacer?

Levanta un poco el cielo. Así nunca tendremos que andar agachados.

Malakás se quedó un poco pensativo. ¿Tendría fuerza suficiente para hacerlo? Por fin tomó impulso y... Se lanzó contra el cielo. Dio un empujón tan grande que el cielo empezó a subir por los aires. Estuvo subiendo días y días, y meses y años.

Y como Liwayway se había olvidado de recoger sus joyas...

¡Allá arriba se quedó brillando su peineta! Y por todo el cielo se esparcieron los brillantes de su collar y de sus aros.

Y, más tarde, a la peineta la llamaron luna. Y a los brillantes, estrellas.



El traje nuevo del emperador

Hans Christian Andersen. Disponible en:

<http://www.ciudadseva.com/textos/cuentos/euro/andersen/trajenue.htm>

Hace muchos años había un Emperador tan aficionado a los trajes nuevos, que gastaba todas sus rentas en vestir con la máxima elegancia.

No se interesaba por sus soldados ni por el teatro, ni le gustaba salir de paseo por el campo, a menos que fuera para lucir sus trajes nuevos. Tenía un vestido distinto para cada hora del día, y de la misma manera que se dice de un rey: “Está en el Consejo”, de nuestro hombre se decía: “El Emperador está en el vestuario”.

La ciudad en que vivía el Emperador era muy alegre y bulliciosa. Todos los días llegaban a ella muchísimos extranjeros, y una vez se presentaron dos truhanes que se hacían pasar por tejedores, asegurando que sabían tejer las más maravillosas telas. No solamente los colores y los dibujos eran hermosísimos, sino que las prendas con ellas confeccionadas poseían la milagrosa virtud de ser invisibles a toda persona que no fuera apta para su cargo o que fuera irremediabilmente estúpida.

—¡Deben ser vestidos magníficos! -pensó el Emperador-. Si los tuviese, podría averiguar qué funcionarios del reino son ineptos para el cargo que ocupan. Podría distinguir entre los inteligentes y los tontos. Nada, que se pongan enseguida a tejer la tela-. Y mandó abonar a los dos pícaros un buen adelanto en metálico, para que pusieran manos a la obra cuanto antes.

Ellos montaron un telar y simulaban que trabajaban; pero no tenían nada en la máquina. A pesar de ello, se hicieron suministrar las sedas más finas y el oro de mejor calidad, que se embolsaron bonitamente, mientras seguían haciendo como que trabajaban en los telares vacíos hasta muy entrada la noche.

“Me gustaría saber si avanzan con la tela” -pensó el Emperador. Pero había una cuestión que lo tenía un tanto cohibido, a saber, que un hombre que fuera estúpido o inepto para su cargo no podría ver lo que estaban tejiendo. No es que temiera por sí mismo; sobre este punto estaba tranquilo; pero, por si acaso, prefería enviar primero a otro, para cerciorarse de cómo andaban las cosas. Todos los habitantes de la ciudad estaban informados de la particular virtud de aquella tela, y todos estaban impacientes por ver hasta qué punto su vecino era estúpido o incapaz.

“Enviaré a mi viejo ministro a que visite a los tejedores -pensó el Emperador-. Es un hombre honrado y el más indicado para juzgar de las cualidades de la tela, pues tiene talento, y no hay quien desempeñe el cargo como él”.

El viejo y digno ministro se presentó, pues, en la sala ocupada por los dos embaucadores, los cuales seguían trabajando en los telares vacíos. “¡Dios nos ampare! -pensó el ministro para sus adentros, abriendo unos ojos como naranjas-. ¡Pero si no veo nada!”. Sin embargo, no soltó palabra.

Los dos fulleros le rogaron que se acercase y le preguntaron si no encontraba magníficos el color y el dibujo. Le señalaban el telar vacío, y el pobre hombre seguía con los ojos desencajados, pero sin ver nada, puesto que nada había. “¡Dios santo! -pensó-. ¿Seré tonto acaso? Jamás lo hubiera creído, y nadie tiene que saberlo. ¿Es posible que sea inútil para el cargo? No, desde luego no puedo decir que no he visto la tela”.

—¿Qué? ¿No dice Vuecencia nada del tejido? -preguntó uno de los tejedores.

—¡Oh, precioso, maravilloso! -respondió el viejo ministro mirando a través de los lentes- ¡Qué dibujo y qué colores! Desde luego, diré al Emperador que me ha gustado extraordinariamente.

—Nos da una buena alegría -respondieron los dos tejedores, dándole los nombres de los colores y describiéndole el raro dibujo. El viejo tuvo buen cuidado de quedarse las explicaciones en la memoria para poder repetirlas al Emperador; y así lo hizo.

Los estafadores pidieron entonces más dinero, seda y oro, ya que lo necesitaban para seguir tejiendo. Todo fue a parar a sus bolsillos, pues ni una hebra se empleó en el telar, y ellos continuaron, como antes, trabajando en las máquinas vacías.

Poco después el Emperador envió a otro funcionario de su confianza a inspeccionar el estado de la tela e informarse de si quedaría pronto lista. Al segundo le ocurrió lo que al primero; miró y miró, pero como en el telar no había nada, nada pudo ver.

—¿Verdad que es una tela bonita? -preguntaron los dos tramposos, señalando y explicando el precioso dibujo que no existía.

“Yo no soy tonto -pensó el hombre-, y el empleo que tengo no lo suelto. Sería muy fastidioso. Es preciso que nadie se dé cuenta”. Y se deshizo en alabanzas de la tela que no veía, y ponderó su entusiasmo por aquellos hermosos colores y aquel soberbio dibujo.

—¡Es digno de admiración! -dijo al Emperador.

Todos los moradores de la capital hablaban de la magnífica tela, tanto, que el Emperador quiso verla con sus propios ojos antes de que la sacasen del telar. Seguido de una multitud de personajes escogidos, entre los cuales figuraban los dos probos funcionarios de marras, se encaminó a la casa donde paraban los pícaros, los cuales continuaban tejiendo con todas sus fuerzas, aunque sin hebras ni hilados.

—¿Verdad que es admirable? -preguntaron los dos honrados dignatarios-. Fijese Vuestra Majestad en estos colores y estos dibujos -y señalaban el telar vacío, creyendo que los demás veían la tela.

“¡Cómo! -pensó el Emperador-. ¡Yo no veo nada! ¡Esto es terrible! ¿Seré tan tonto? ¿Acaso no sirvo para emperador? Sería espantoso”.

—¡Oh, sí, es muy bonita! -dijo-. Me gusta, la apruebo-. Y con un gesto de agrado miraba el telar vacío; no quería confesar que no veía nada.

Todos los componentes de su séquito miraban y remiraban, pero ninguno sacaba nada en limpio; no obstante, todo era exclamar, como el Emperador: —¡oh, qué bonito!—, y le aconsejaron que estrenase los vestidos confeccionados con aquella tela en la procesión que debía celebrarse próximamente. —¡Es preciosa, elegantísima, estupenda!— corría de boca en boca, y todo el mundo parecía extasiado con ella.

El Emperador concedió una condecoración a cada uno de los dos bribones para que se las prendieran en el ojal, y los nombró tejedores imperiales.

Durante toda la noche que precedió al día de la fiesta, los dos embaucadores estuvieron levantados, con dieciséis lámparas encendidas, para que la gente viese que trabajaban activamente en la confección de los nuevos vestidos del Soberano. Simularon quitar la tela del telar, cortarla con grandes tijeras y coserla con agujas sin hebra; finalmente, dijeron: —¡Por fin, el vestido está listo!

Llegó el Emperador en compañía de sus caballeros principales, y los dos truhanes, levantando los brazos como si sostuviesen algo, dijeron:

—Esto son los pantalones. Ahí está la casaca. —Aquí tienen el manto... Las prendas son ligeras como si fuesen de telaraña; uno creería no llevar nada sobre el cuerpo, más precisamente esto es lo bueno de la tela.

—¡Sí! -asintieron todos los cortesanos, a pesar de que no veían nada, pues nada había.

—¿Quiere dignarse Vuestra Majestad quitarse el traje que lleva -dijeron los dos bribones- para que podamos vestirle el nuevo delante del espejo?

Quitose el Emperador sus prendas, y los dos simularon ponerle las diversas piezas del vestido nuevo, que pretendían haber terminado poco antes. Y cogiendo al Emperador por la cintura, hicieron como si le atasen algo, la cola seguramente; y el Monarca todo era dar vueltas ante el espejo.

—¡Dios, y qué bien le sienta, le va estupendamente! -exclamaban todos-. ¡Vaya dibujo y vaya colores! ¡Es un traje precioso!

—El palio bajo el cual irá Vuestra Majestad durante la procesión, aguarda ya en la calle -anunció el maestro de Ceremonias.

—Muy bien, estoy a punto -dijo el Emperador-. ¿Verdad que me sienta bien? -y volvióse una vez más de cara al espejo, para que todos creyeran que veía el vestido.

Los ayudas de cámara encargados de sostener la cola bajaron las manos al suelo como para levantarla, y avanzaron con ademán de sostener algo en el aire; por nada del mundo hubieran confesado que no veían nada. Y de este modo echó a andar el Emperador bajo el magnífico palio, mientras el gentío, desde la calle y las ventanas, decía:

—¡Qué preciosos son los vestidos nuevos del Emperador! ¡Qué magnífica cola! ¡Qué hermoso es todo!

Nadie permitía que los demás se diesen cuenta de que nada veía, para no ser tenido por incapaz en su cargo o por estúpido. Ningún traje del Monarca había tenido tanto éxito como aquél.

—¡Pero si no lleva nada! -exclamó de pronto un niño.

—¡Dios bendito, escuchen la voz de la inocencia! -dijo su padre; y todo el mundo se fue repitiendo al oído lo que acababa de decir el pequeño.

—¡No lleva nada; es un chiquillo el que dice que no lleva nada!

—¡Pero si no lleva nada! -gritó, al fin, el pueblo entero.

Aquello inquietó al Emperador, pues barruntaba que el pueblo tenía razón; mas pensó: “Hay que aguantar hasta el fin”. Y siguió más altivo que antes; y los ayudas de cámara continuaron sosteniendo la inexistente cola.



Romance del Conde Olinos

(Popular Español)

Madrugaba el Conde Olinos,
mañanita de San Juan,
a dar agua a su caballo
a las orillas del mar.
Mientras el caballo bebe
canta un hermoso cantar:
las aves que iban volando
se paraban a escuchar;
caminante que camina
detiene su caminar;
navegante que navega
la nave vuelve hacia allá.

Desde la torre más alta
la reina le oyó cantar:
–Mira, hija, cómo canta
la sirenita del mar.
–No es la sirenita, madre,
que esa no tiene cantar;
es la voz del conde Olinos,
que por mí penando está.
–Si por tus amores pena
yo le mandaré matar,
que para casar contigo
le falta sangre real.

Los castillos

Los castillos se quedaron solos,
sin princesas ni caballeros.
Solos a la orilla de un río,
vestidos de musgo y silencio.

A las ventanas suben
los pájaros muertos de miedo.
Espían salones vacíos,
abandonados terciopelos.

Ciegas sueñan las armaduras
el más sutil de los sueños.
Reposan de largas batallas,
se miran en libros de cuentos.

Los dragones y las alimañas
no los defendieron del tiempo.
Y los castillos están solos,
tristes de sombras y misterios.

Maria Elena Walsh
(1969) *Tutú Marambá*.
Buenos Aires: Sudamericana.



Bibliografía y normativa

Bruner, J. (1998) *Realidad mental y mundos posibles. Los actos que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.

Convención sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989. Aprobada por la Ley Nacional 23.849, promulgada el 16 de octubre de 1990.

Duckworth, Eleanor (1994) *Como tener ideas maravillosas*. Madrid: Aprendizaje Visor.

Núcleos de aprendizajes prioritarios, Nivel Inicial -NAP-, (2004), Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I. y Rodríguez, E. (2010) *Juego. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*, de la Serie: *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza*, Cuaderno 1. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF.

Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I. y Rodríguez, E. (2010) *Juego dramático. Hadas, brujas y duendes*, de la Serie: *El juego en el Nivel Inicial - Propuestas de enseñanza*, Cuaderno 3. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - UNICEF.

Walsh, María Elena, (2011) *Cuentopos de Gulubú*. Buenos Aires: Alfaguara.



Material de distribución gratuita



Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

unicef 