



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO



FACULTAD DE HUMANIDADES

Licenciatura en Artes Teatrales UAEMéx

Artículo especializado para publicar en revista indizada

“El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas”

Para obtener el título de Licenciada en Artes Teatrales

P R E S E N T A

Naila Sashenka Sánchez Rutiaga

Directora de Tesis

Dra. Blanca Lilia Hernández Reyes

Índice

- 1. Apartado 1. El teatro y el juego dramático**
 - 1.1 Definición de teatro y juego dramático similitudes y diferencias.**
 - 1.2 Definición de desarrollo cognitivo**

- 2. Apartado 2. La pandemia: un nuevo panorama para la educación**
 - 2.1 El fenómeno de la pandemia a causa del virus SARS-CoV-2 Covid-19 en el Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas**

 - 2.2 La vitalidad y función del juego dramático en las niñas y niños de 6 a 7 años**

- 3. Apartado 3. El juego dramático como herramienta cognitiva para enfrentar el confinamiento**
 - 3.1 Taller con el grupo de niñas y niños de 6 a 7 años en el fraccionamiento Ex Rancho San Dimas**
 - 3.2 Elaboración de planeaciones para las sesiones y bitácoras de las sesiones**
 - 3.3 Después del confinamiento. ¿De qué manera reciben los niños y niñas el taller de teatro y que hallazgos encuentro? En cuanto a su desarrollo cognitivo.**

El juego dramático como herramienta cognitiva en tiempos de pandemia: el caso de las niñas y niños del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas.

Resumen

La presente investigación surgió como detonante personal para reflexionar acerca del cambio de vida de las niñas y niños ante el contexto de la pandemia por el virus SARS-Cov-2 que se dio a partir de los primeros meses del 2020 en México. Para analizar dicho fenómeno, se diseñó un taller de teatro mediante el cual se pudiera potencializar el desarrollo cognitivo para enfrentar la condición de confinamiento en referencia a un grupo de niñas y niños inmersos en una comunidad situada en el Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas, perteneciente al municipio de San Antonio la Isla, Estado de México. La investigación se llevó a cabo en tres momentos: en un principio, se exponen los elementos teórico-metodológicos en torno al juego dramático y al teatro para que, en un segundo momento, se sitúe la problemática. Más tarde se reflexionará en torno al taller de teatro que actuó como laboratorio para la aplicación de la propuesta y formular una interpretación de los hallazgos que se plasmarán en las consideraciones finales. El presente trabajo se diseñó bajo un enfoque cualitativo ya que tiene correspondencia con las características y necesidades de la investigación-creación.

Palabras clave: juego dramático, niñas y niños, pandemia/confinamiento, desarrollo cognitivo.

Summary

This research was born as a personal trigger to reflect on the change in the lives of girls and boys in the context of the pandemic caused by the SARS-Cov-2 virus that occurred from the first months of 2020 in México. To analyze this phenomenon, a theater workshop was designed through which cognitive development could be potentiated to face the condition of confinement in reference to a group of girls and boys immersed in a community located in the former division of Rancho San Dimas, belonging to the municipality of San Antonio la Isla, State of Mexico. The research is developed in three moments, at first, the theoretical-methodological elements around the dramatic game and the theater are exposed

so that in a second moment the problem is located, later we will reflect on the theater workshop that served as a laboratory for the application of the proposal and formulate an interpretation of the findings that will be reflected in the final considerations. The present work was designed under a qualitative approach since it corresponds to the characteristics and needs of research-creation.

Key words: dramatic play, children, pandemic/confinement, cognitive development.

El juego dramático y el desarrollo cognitivo en los niños: estrategias para enfrentar el confinamiento.

Ante una realidad de encierro provocado por el confinamiento a causa del virus COVID-19 durante 2020, la mayoría de niñas y niños en edad escolar, padecieron diversas irregularidades en su comportamiento y desarrollo cognitivo. Este último es verdaderamente notable en la evolución del ser humano, como lo afirmó Jean Piaget en 1946 mediante la Teoría del desarrollo cognitivo, es un parteaguas en cuanto al paradigma de desarrollo infantil, por ello, el epistemólogo, psicólogo y pedagogo suizo planteó que los niños son intérpretes de su realidad, que adquieren madurez gracias a sus experiencias de vida. Piaget, como uno de los primeros teóricos de la corriente constructivista en la Pedagogía, propuso que el niño edificaba una visión de la realidad a partir de sus propias ideas, en correspondencia con la adquisición de conocimientos sobre el desarrollo físico y emocional; en otras palabras, imperaba el pensamiento del niño y su modo de accionar. Otra característica de gran relevancia en la teoría del desarrollo cognitivo son las etapas del desarrollo, que consisten en una organización presentada de forma gradual de procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia, por esa razón Piaget propone cuatro etapas las cuales son invariables ya que ocurren siempre en el mismo orden y son universales, ya que no depende del contexto socioeconómico, sin embargo factores hereditarios y ambientales como lo es la pandemia a causa del virus COVID-19 pueden afectar la velocidad de superación de cada etapa del niño.

De esta manera, los niños desarrollan herramientas para enfrentar distintas problemáticas que surgen en su vida, sobre todo, la capacidad para razonar el mundo exterior. A partir de

esa lógica, Piaget pensó que el desarrollo cognitivo era un elemento fundamental para potenciar las capacidades de memoria, atención, lenguaje, percepción, solución de problemas e inteligencias asociadas a diversas funciones cerebrales (Piaget, 1946).

La infancia es una etapa en la que se necesita de diversas actividades sociales para desarrollar herramientas de convivencia; tanto comunicativas como emotivas, prueba de ello es la práctica de un deporte al aire libre. Los niños son seres dinámicos ávidos de aprendizaje continuo; sin duda, el encierro obligó a modificar su relación con el mundo. En el nuevo modelo de enseñanza a distancia los niños afrontaron una serie de limitantes para su óptimo desarrollo, notándose alteraciones en ese aspecto fundamental para los niños o niñas, por ejemplo, el juego. Un elemento presente en buena parte sus interacciones, se juega porque en ese acto se resignifica el mundo.

Cada ser humano necesita de la recreación en su vida, por medio de ella, cuerpo y mente liberan endorfinas que benefician aspectos psicofísico, promueve el conocimiento personal, así como la facilidad para la resolución de problemáticas. Johan Huizinga (1972) relaciona el juego con la condición más pura y animal del ser humano, sostiene que la diversión está inmersa en toda actividad cotidiana al mismo tiempo que es una cualidad que se manifiesta a lo largo de la vida, “Juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego «entra en juego» algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo.” (Huizinga, 1972: 12).

En esencia el juego es una peculiaridad del ser humano, podría afirmarse que es inherente a los infantes; no obstante, es una actividad que instintivamente el hombre experimenta sin importar la edad. Dicha acción vista como agente potenciador en procesos de aprendizaje ayuda a distintas aéreas cognitivas, por ejemplo, disposición para aprender, favorece a la voluntad de lidiar constructivamente con los avances personales, representa el conocimiento y el comportamiento adquirido con la experiencia. Por otro lado, fomenta el trabajo en equipo y favorece los procesos sociales porque propicia el trabajo colectivo para lograr un bien común. De esta manera la ausencia de éste en una etapa de crecimiento puede generar fallas en cuanto al desarrollo cognitivo.

Otra categoría que se suma al universo de análisis es el juego dramático. Isabel Tejerina (2005) lo define como una actividad en la que predomina la expresión dramática con un carácter educativo, potencializa el descubrimiento de las capacidades físicas y emotivas de las niñas y niños para lograr un desarrollo integral. Desde otra perspectiva, Zayda Sierra Restrepo (2010), sostiene que a través del juego dramático los niños obtienen experiencias que contribuyen al desarrollo de sus pensamientos y comportamiento. En este sentido, Juan Cervera Borrás (2003) afirma que la creatividad es una herramienta básica para el juego dramático, de esta manera se puede justificar la dramatización en la educación.

El teatro es el cauce de presentación del juego dramático, pues toma elementos como la dramatización y representación; en consecuencia, la diferencia entre juego teatral y juego dramático reside en que el primero busca y planea un producto escénico para el público, mientras que el juego dramático se concentra en el proceso de las habilidades del sujeto en favor del desarrollo socioemocional. El juego de la representación de roles, es una actividad familiar para los niños, pues en el acto de explorar la vida el niño expresa parte de su mundo interno. Entonces, el juego dramático consiste en brindar una serie de posibilidades a las niñas y niños para que tengan una mejor relación con sus emociones, con su cuerpo y su entorno. Así, la presencia del juego dramático en el desarrollo infantil no solo favorece, sino que potencializa capacidades:

Juego dramático designa las múltiples actividades de un taller de expresión dramática que agrupa el conjunto de recursos y de prácticas convergentes (actividades de expresión corporal, expresión lingüística, expresión plástica y expresión rítmico-musical, juegos de roles, improvisaciones, juegos mímicos, de títeres y de sombras, etc.) que se funden en un mismo proceso de descubrimiento y de creación. La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras. (Tejerina, 2005: 33)

De esta manera, se afirma que el juego dramático por su esencia didáctica y dramática brinda alternativas por medio de ejercicios y dinámicas que pueden hacer la diferencia en la vida del niño, dinamiza su creatividad, inteligencia emocional y, por supuesto, su cuerpo, aspecto que sumará positivamente a su desarrollo personal.

Las bondades del juego dramático fomentan, promueven y brindan otra perspectiva en una situación de crisis como la que se ha vivido en tiempos del COVID-19. Se necesita romper el paradigma de pensarse como seres individuales para interpretar a la condición humana como un todo, abrir la posibilidad de exploración del mundo a través del juego y la vida en colectividad:

El juego dramático se constituye entonces en una actividad endógena sin proyección exterior, que se centra en el placer del juego compartido, el desarrollo de la expresión personal y el impulso de la creatividad (aptitud y actitud) como cualidad que, en mayor o menor grado, todos los niños poseen y pueden desarrollar. (Tejerina, 2005:35)

De manera análoga, se comenzará a exponer el funcionamiento de estrategias basadas en el juego dramático como posibilidad expresiva, por consiguiente, los niños exploran sus emociones y su cuerpo para lograr lazos de empatía y una mejor comprensión del otro. Los estudios de Tejerina, han llevado a reconocer un cambio en la actitud de los niños y la forma en que viven y perciben su realidad.

Es importante visibilizar los componentes del juego dramático los cuales inciden en aspectos formativos, lúdicos y, sobre todo, humanos. El juego dramático se compone por elementos integradores para un desarrollo positivo en las niñas y niños; por ejemplo, una mente libre de prejuicios y estereotipos que favorece la capacidad de relación y adaptación con el entorno. Otro elemento fundamental radica en la potencia para desarrollar la paciencia por medio del juego, una herramienta esencial para afrontar la realidad apremiante que desencadenó el aislamiento social. Por otra parte, la capacidad de negociación está presente en cualquier dinámica de juego dramático, al trabajar “con el otro” necesariamente surgen conflictos entre los sujetos y los distintos modos de interpretar el entorno; de allí la importancia de pactar acuerdos como ejercicio elemental del desarrollo socioemocional.

Un aspecto imprescindible para el trabajo en colectividad es el respeto. Al establecer relaciones con los demás invariablemente aparecen diferencias sobre valores, creencias e ideas. Actualmente, estas categorías parecen estar en mayor crisis dentro de una sociedad plagada por la violencia donde los niños resultan presa fácil de las redes sociales, la televisión y el sencillo acceso a la información sin una debida supervisión, hacen que

mucho del contenido que exploran no sea conveniente para su edad. En este sentido, la práctica de ejercicios basados en el desarrollo de la escucha, el diálogo y la colaboración, fomentan el respeto a sí mismos y los demás.

El desarrollo emocional es un factor que pocas veces se atiende en el ámbito escolar, quien goza de plenitud emocional aumenta su confianza, de igual forma es capaz de verbalizar las emociones, pensamientos y sensaciones. En el juego dramático la *validación* significa una profunda práctica de aceptación de las emociones personales y las del otro. No se busca cambiar algo en específico, sino primeramente se reconoce la importancia del sentir de la otra persona como algo legítimo.

El teatro es un ámbito donde el ejercicio de las emociones se pone en juego, para eso hay que explorarlas hasta lograr un dominio o regulación de ellas. En el juego dramático sucede lo mismo: debido a la conciencia regulatoria de las propias emociones, la fiabilidad acompañada de la responsabilidad son dos conceptos que se abordan desde el campo de la psicología y la educación. Ambas se encuentran inmersas en las dinámicas que ofrece el juego dramático para desarrollar herramientas que aparecen como aspectos ordenadores en ámbitos como la escuela y el hogar. Así, la puesta en práctica del juego dramático a corta edad, fomentará el cumplimiento de acuerdos y reglas establecidas para crear una conciencia del hacer, en función del trabajo en equipo, con la intención de diluir el comportamiento individualista.

En otro orden de ideas, el término inteligencia emocional fue acuñado por Peter Salovey y John Mayer hacia 1990, en su artículo *Inteligencia emocional* de la revista *Imagination, Cognition, and Personality*. Más tarde fue popularizado por Dan Goleman en su libro *Working with emotional intelligence* editado y traducido al español en 1998. La inteligencia emocional posee un nexo indisoluble con el juego dramático, Goleman (1998) afirma, la inteligencia emocional va de la mano con los procesos cognoscitivos para dotar a los niños de estrategias de comunicación ante una realidad compleja.

Vale la pena preguntarse ¿por qué es importante la inteligencia emocional?, ¿qué relación tiene con el juego dramático? Las emociones preceden al pensamiento, es un hecho en la vida del ser humano, constatado por la ciencia. Cuando las emociones aumentan a manera de expresión, cambian la forma en que funciona el cerebro y favorece las habilidades

cognitivas, otorga poder a la toma de decisiones, incluso, habilidades interpersonales; asimismo, comprender y manejar las emociones propias y las de los demás, abre posibilidades de éxito en la vida personal como en la profesional.

Dentro de las estrategias del juego dramático, las emociones son fundamentales, por ejemplo, el juego de representación de roles como el de “mamá e hija” conlleva una carga emocional fuerte, de manera que en la práctica de estos juegos se tiene una vivencia pura de las emociones de cada niño, por lo tanto, se puede hablar de un aprendizaje a partir de la experiencia, “la inteligencia emocional tampoco quiere decir que se debe dar rienda suelta a los sentimientos y dejar al descubierto todas las intimidades, sino que se refiere a la capacidad de expresar los propios sentimientos del modo más adecuado y eficaz, y posibilitar la colaboración en la consecución de un objetivo común.” (Goleman, 1998: 11).

Otro postulado determinante para la concepción de la inteligencia emocional fue creado por el psicólogo y pedagogo Howard Gardner en su obra *Inteligencias múltiples* (1983), Gardner propuso varios tipos de inteligencia asociadas a diferentes capacidades. Algunas de ellas tienen que ver con capacidades que se potencializan dentro de las dinámicas del juego dramático; por ejemplo, inteligencia lingüística expresa la forma de cómo se construye el lenguaje, otra de ellas, la inteligencia musical, tiene relación con los sonidos y la música como una facultad universal. En esta lógica, la inteligencia corporal o kinestésica se resume en la capacidad de resolver problemas en la que utiliza el cuerpo. Finalmente la inteligencia interpersonal e intrapersonal. La primera refiere a procesos sociales de convivencia, es decir, conocer las intenciones y deseos del otro, mientras que la segunda reconoce aquellos aspectos internos desde un enfoque introspectivo. Derivado de lo anterior, se puede afirmar que las inteligencias múltiples tienen un lugar para su desarrollo a través del juego dramático.

Por otra parte, cabe puntualizar que la primera infancia¹ la cual corresponde al segundo y tercer periodo según las cuatro etapas del desarrollo cognitivo de Piaget (1972) ya que en

¹ Etapas del desarrollo cognitivo: 1ª-Periodo sensorio-motor (Niños de 0-2años), 2ª- Periodo pre-operacional (Niños de 2-7años), 3ª Periodo concreto (Niños de 7-11 años) y 4ª Periodo formal (Niños y adolescentes de 11-en adelante. Inhelder, B & Piaget, J. *De la lógica del niño a la lógica del adolescente*. Buenos Aires: Paidós, 1972.

dichas fases los niños se encuentran en el proceso de verbalizar sus emociones; es decir, las expresan de manera espontánea sin los prejuicios del adulto, pero aun con dificultades para colocar un nominativo, este proceso se sitúa en un periodo que va de los 2 años a los 11 años de edad. Se caracteriza por un momento único del crecimiento debido a que el cerebro se desarrolla notablemente gracias al entorno, experiencia y contextos. De esta manera, se definió a la primera infancia como el rango de edad donde se enfocaría el estudio.

Las niñas y niños exploran emociones mediante el juego y la representación de situaciones ficticias, ya sea una vivencia o una historia inventada. Por lo que experimentan la creación de sus personajes a los que proveen de sensaciones, por consiguiente se fortalecen sus emociones, para que más tarde, cuando vivan alguna de ellas en su cotidianidad las manejen adecuadamente, en otras palabras, fuera del juego de la ficción, los niños puedan reconocer sus estados anímicos y otorgarles nombre, el niño aprende a gestionar y accionar con las diversas situaciones a las que se enfrenta, por ello, “el Juego Dramático integra las dos manifestaciones y tiene un gran valor didáctico, ya que a través suyo entramos a un singular espacio abierto a la imaginación, a la creatividad, a la espontaneidad al desarrollo afectivo, social e intelectual del niño/a.” (Morón, 2011:1). Las dos manifestaciones son el juego y la dramatización.

Para recapitular, los componentes del juego dramático se designan en dos categorías, por un lado, las herramientas sociales de convivencia positiva, y por otro, el conocimiento introspectivo, significando así, áreas de oportunidad que se materializan al ponerlo en práctica. En resumen, el juego dramático es una actividad cargada de vitalidad para las pequeñas audiencias, ya que detona el pensamiento positivo y favorece el comportamiento constructivo en los niños en el cometido de proveerles de herramientas para la vida y la adversidad, más allá de mirar las problemáticas como limitantes.

Taller de teatro y la aplicación de estrategias: el juego dramático para niños en situación de aislamiento social durante la pandemia del COVID-19.

Dado que el objetivo del estudio radica en analizar aquellos factores del juego dramático que contribuyeron en niñas y niños de 6 a 9 años, y derivado de las exploraciones

escénicas bajo la modalidad de taller, se realizó un diagnóstico para conocer la problemática en la que se encontraba el grupo de trabajo. Más tarde se incorporó la experimentación de un plan de acción para atender el problema y recabar los hallazgos tras la implementación.

A partir de tal objetivo, se llevaron a la práctica los aprendizajes adquiridos en la formación de la Licenciatura en Artes Teatrales, al enfatizar las competencias profesionales de la pedagogía teatral. Se observó que la falta de contacto social afectó notablemente el comportamiento de los niños y niñas de la comunidad del Fraccionamiento Ex Rancho San Dimas perteneciente al municipio de San Antonio la Isla. Así, la inquietud de tomar como tema de estudio este grupo conformado por niños y niñas en edades que comprenden la Educación Primaria (6 a 12 años), aportaron datos necesarios para el diseño del taller de teatro. La aplicación se llevó a cabo de noviembre a diciembre de 2020 y fue posible realizarla de manera presencial en la que se siguió los protocolos de sanidad y al cambio, en ese momento, del semáforo epidemiológico que rige las actividades sociales y económicas en México².

Se llevó a cabo un proceso de documentación y análisis para identificar las implicaciones pedagógicas del juego dramático. Durante el trayecto de búsqueda la intención de generar un impacto positivo en las pequeñas audiencias frente a un contexto adverso, fue un detonante para aplicar los beneficios del juego dramático.

La puesta en marcha del taller supuso un reto ya que las escuelas estaban cerradas, así como los centros culturales, talleres y toda opción de esparcimiento padecían la misma situación. Fue imposible tocar en momentos la desilusión, o pensar en el abandono de la investigación debido a la gravedad de la pandemia. Afortunadamente se presentó la oportunidad de trabajar de manera presencial con un grupo reducido de niñas y niños para transmitirles el valor y riqueza del juego dramático.

² “El Semáforo de riesgo epidemiológico para transitar hacia una nueva normalidad, es un sistema de monitoreo para la regulación del uso del espacio público de acuerdo con el riesgo de contagio de COVID-19.” Información extraída del sitio oficial de la Secretaria de Salud del Gobierno de México. (2020)

El efecto del taller cobró sentido en un contexto complejo, ya que los niños venían de un primer confinamiento que abarcó los primeros meses del 2020, periodo que se destacó por la incertidumbre del presente inmediato.

Cabe considerar que antes de la pandemia, el uso de dispositivos digitales en los niños formaba parte de sus actividades de entretenimiento y que se incrementó con la situación de encierro, derivado de las problemáticas que dañan la salud física y afectiva de los niños. Como consecuencia de lo anterior, podría revisarse la atención que están demandando los niños, así como aquellos factores de convivencia necesarios para su pleno desarrollo.

Un aspecto que favoreció el contacto con este grupo de niños fue la disponibilidad de tiempo y el entusiasmo por experimentar una clase presencial después de varios meses de encierro. El taller ofrecía una alternativa para reconocer y enfrentar una realidad compleja, una ruta para situar la relación con el mundo mediante el juego y la posibilidad de empatizar entre pares.

Durante ocho sesiones se experimentaron juegos dramáticos a la luz de autores como Isabel Tejerina (2005) y Luis Sampedro (2016). Se diseñó un plan de clase para cada sesión en las cuales se consideraron dinámicas que fortalecieran el desarrollo cognitivo y la inteligencia emocional a través de exploraciones escénicas.

La planeación didáctica se apoyó en la propuesta de José Zilberstein Toruncha (2014), quien refiere la importancia de establecer los procesos de enseñanza aprendizaje afectivos para dar sentido práctico y utilitario a las clases. El plan de trabajo para las sesiones del taller fue diseñado de tal manera que cumpliera con las necesidades afectivas y cognitivas de los integrantes del grupo:

La realización de tareas de aprendizaje, está en función del objetivo, contenido y métodos, debe concretarse en un sistema de acciones y operaciones realizadas por los estudiantes bajo determinadas condiciones como planear, organizar y proponer alternativas de solución que le exijan un esfuerzo intelectual en la búsqueda activa del conocimiento y la esencia, favorecerá la transferencia de lo aprendido. (Zilberstein, 2014: 45).

En consecuencia, la planeación didáctica registra los aspectos formales como el conflicto cognitivo y el método de enseñanza.

El primer aspecto a desarrollar se situó en el aprendizaje basado en retos, en efecto, mediante el desafío de un conflicto, los niños motivados por la dinámica y la experiencia activa del juego, desarrollan competencias favorables para su desarrollo. Se puede notar que todo juego dramático supone un reto, por lo tanto, los desafíos son de orden intelectual y corporal. En cuanto a los métodos de enseñanza, por la naturaleza del taller, se utilizaron los métodos: activo, globalizado³ y ocasional. Estos tres aspectos corresponden a métodos de aprendizaje prácticos que involucran un desarrollo cognoscitivo. Un aspecto en común entre los tres, refiere a un trabajo paralelo entre el aprendizaje personal y grupal.

Los datos anteriores corresponden a la estructura del instrumento didáctico empleado para la organización de las sesiones, y mostrar así la parte técnica. Sin embargo, el teatro requiere de una de tipo demostrativa basada en dramatización como proceso de enseñanza aprendizaje. Finalmente, la planeación didáctica propone las competencias que favorecen, en este caso, potenciar el desarrollo cognitivo.

La secuencia didáctica se dividió en inicio, desarrollo y cierre. Cada momento tuvo una actividad que contribuyó para que los niños se involucraran activamente en el taller. En resumen, la planeación es un recurso imprescindible para cualquier docente y el efectivo cumplimiento del proceso enseñanza aprendizaje. De ello dependerá el tipo de experiencia que cada sujeto tenga frente al paradigma educativo. Si bien es un punto de partida, ésta puede modificarse durante el trayecto, pues nada está escrito en tanto emociones y reacciones humanas; por lo tanto, la planeación ofrecerá elementos para determinar un resultado o hallazgos de la práctica.

Al evocar algunas experiencias del taller, se puede rescatar que las actividades tenían asignado un nombre, por ejemplo, ‘Fiesta de animales’ a fin de potenciar la expresión corporal. La sesión finalizaba y se verificaban los hallazgos en una bitácora o instrumento de registro, donde mediante una narrativa, se reflexionaban aquellos temas destacables en el desarrollo de los participantes y así obtener elementos para evaluación. Con la ayuda de

³ Según Weinstein y Mayer (1986) el método activo de enseñanza involucra al alumno en las actividades que está aprendiendo a través de la resolución de problemas. El método globalizado se refiere al aprendizaje partiendo de un centro de interés del alumno para desarrollar los temas o áreas de oportunidad de acuerdo con las necesidades del mismo. El método ocasional se centra en valer la motivación del alumno para que a partir de ello se oriente los temas de clase.

una rúbrica se recuperaron aspectos cualitativos, actitudinales y avances en el desarrollo cognitivo de cada niño, para más tarde analizar los posibles temas a desarrollar en el futuro. A continuación, se ofrece un ejemplo de la secuencia didáctica donde se señalan los momentos de la sesión, duración, actividades y competencias que se favorecen.

CRITERIOS DE EVUALUACIÓN SESIÓN 1	😊	☹️
Autorregulación		
Motivación		
Empatía		
Habilidad social		

Imagen 1. *Modelo de rúbrica*. 2020. Diseño: Naila Sashenka.

Plan de clase

Docente a cargo: Naila S. Sánchez

Taller de juego dramático

Viernes 09 de Octubre del 2020

Recursos: Taller presencial

Productos: Mascarilla y ropa deportiva

Justificación de pertinencia de elección del tema: Las dinámicas del juego dramático favorece capacidades físicas y emotivas de las niñas y niños.

Conflicto cognitivo: Desarrollo de juegos teatrales, ejercicios de concentración e imaginación.

Método: Método activo, método globalizado y método ocasional

Técnica: Demostrativa, diálogos simultáneos y dramatización.

Competencias generales o específicas que se favorecen:
 Inteligencia emocional
 Inteligencia del lenguaje
 Inteligencia corporal

SECUENCIA DIDÁCTICA	TIEMPO 60 MIN	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS GENERALES O ESPECÍFICAS QUE SE FAVORECEN
INICIO	25min	1. Presentación (Creación de un saludo especial) (10min) 2. Ejercicio de relajación por medio de respiración (5min) 3. Calentamiento físico por medio de música (10min)	Con estos ejercicios comenzamos el desarrollo consciente de la inteligencia (o inteligencia interpersonal). Que sentimos, pensamos y deseamos es algo fundamental para saber quiénes somos.
DESARROLLO	30min	4. Elección de un animal favorito (20min) 5. Fiesta de animales (10min)	Los ejercicios propuestos en esta etapa están centrados en el desarrollo
FINAL	5min	6. Retroalimentación Dinámica de cierre	sensorio perceptivo y en la expresión corporal. Es importante que las niñas y niños exploren su mundo a través de la sensorialidad y el movimiento. Por medio de la relajación y el recuerdo de lo sucedido ejercitamos el aparato crítico de las niñas y niños, acompañado de la creación de una despedida para crear un ambiente de confianza y pertenencia al grupo.

Bibliografía:
 Luis Sampedro. (2016). Manual de teatro para niñas, niños y jóvenes de la era de internet. España: ALBA TALLERES.

Imagen 2. Modelo de planeación de clase. 2020. Diseño: Naila Sashenka.

Desde la primera sesión se buscó fomentar un ambiente de seguridad para que el trabajo sucediera de manera espontánea. No obstante, la situación de confinamiento repercutió en una actitud tímida y poco participativa de los niños, así que la creación de un `saludo` les ayudó tanto a encontrar el sentido de pertenencia al grupo, como a gozar la experiencia del taller de teatro, y recuperar progresivamente la confianza para estar en colectividad que se había debilitado a causa del confinamiento. Los ejercicios de calentamiento estaban encaminados al fortalecimiento de ésta, debido a que en las primeras sesiones los niños experimentaban resistencia a la proximidad física con sus semejantes.

Dinámicas como `El juego de animales` favorecieron la representación de su animal favorito primero desde la intimidad (es decir, individualmente), para después explorar la

interacción con el resto de los integrantes. Este primer acercamiento reveló que los niños se encontraban temerosos para exponerse a la mirada del otro, los efectos del confinamiento se reflejaban en ese modo de abordar la interacción. Una vez superada esta dificultad gracias a la actitud resiliente que tienen los niños, se lograron los propósitos del taller mediante el desarrollo de la imaginación, las habilidades de movimiento y de lenguaje.

Cada sesión mejoró habilidades específicas, por ejemplo, dinámicas para potenciar la aceptación del *yo corporal*⁴ mientras que otras actividades estaban direccionadas a la exploración de sus emociones. Otra variante del trabajo se concentró en el manejo de objetos apreciados por los niños, su juguete o prenda favorita, a fin de indagar en aquellos aspectos afectivos que edifican su carácter, de esta manera la socialización en colectivo fomentó la escucha y el interés por cada integrante del grupo.

Para ejemplificar lo anterior, se muestra un concentrado que reúne los objetivos y actividades programadas durante las ocho sesiones del taller.

⁴ “El esquema del yo corporal en los niños se refiere a la representación mental que el niño tiene de su propio cuerpo, de sus posibilidades y limitaciones para manejarse en su mundo más próximo” Marian Sirera Conca (2015).

	Tema	Objetivo
Sesión 1 09-10-20	Juego dramático: "Fiesta de animales"	Desarrollar la capacidad sensorio perceptiva y la expresión corporal a través de la sensibilidad y el movimiento.
Sesión 2 16-10-20	Juego dramático: "Títeres animados"	Desarrollar la capacidad mimética en relación al lenguaje oral través de un objeto animado (juguete que funciona como Títere).
Sesión 3 23-10-20	Juego dramático: "Juego de representación de roles"	Desarrollar situaciones de la vida real, jugando a representar diversas personas y/o situaciones para reforzar la resolución lógica de problemas.
Sesión 4 30-10-20	Juego dramático: "Fiesta de disfraces"	Potencializar creatividad y dinamismo del niño/a por medio del aprendizaje basado en retos y la resolución de problemas de manera didáctica.
Sesión 5 06-11-20	Juego dramático: "Alfabeto corporal"	Unir el pensamiento conceptual y el pensamiento corporal para potenciar capacidades cognitivas a través de ejercicios de expresión corporal.
Sesión 6 13-11-20	Juego dramático: "Recolección de objetos y juguetes"	Promover la conciencia acerca de los roles que hay en el entorno del niño/a, su manera de interactuar con ellos y potenciar el trabajo en equipo.
Sesión 7 20-11-20	Juego dramático: "Música con el cuerpo"	Mejorar su motricidad y coordinación el explorar los sonidos a través del uso del cuerpo así como potenciar habilidades sensoriomotrices.
Sesión 8 27-11-20	Juego dramático: "Monólogos ¿Quién soy?"	Generar que el niño/a trabaje la confianza en sí mismo, comunicando sin temor emociones y sentimientos de una forma lúdica.

En cuanto a la labor sobre reconocimiento y aceptación del cuerpo, se trabajó mediante ejercicios de libre movimiento al ritmo de la música. La necesidad del contacto humano que se había perdido meses atrás, se apreció que la práctica de estos ejercicios individualmente no representó mayor conflicto, porque la individualidad es la primera vía para el aprendizaje; no obstante, el juego dramático se fundamenta en la práctica del trabajo colectivo para potenciar las herramientas sociales de las niñas y niños. Inicialmente las exploraciones en pareja tuvieron poca aceptación entre el grupo, la resistencia para trabajar con el otro muchas veces impidió la práctica total de los ejercicios, pero la naturaleza lúdica del teatro permitió avanzar hacia resultados de verdadera entrega de las niñas y niños al trabajo en equipo.

Respecto al juego de representación de roles, dado que las estructuras mentales según Piaget (1972) las denomina como esquemas que pueden definir un patrón organizado de pensamiento o comportamiento y que con la edad se modifican, este proceso tiene énfasis en la infancia. En ese tenor se puede localizar dicho juego. En efecto al participar en una situación que implique la resolución de un problema, por ejemplo; “una niña se pierde en el supermercado y no encuentra a sus padres”, representar esa situación en un plano ficticio y de juego, las niñas y niños se ocupan en encontrar una solución de manera lúdica al problema, las y los niños ponen a trabajar, elementos cognitivos, como la lógica, el lenguaje, la negociación y la adaptación, elementos que se encontrarán dentro de la categoría de la asimilación como proceso cognitivo.

En particular esta dinámica les posibilita el cambio y la construcción de esquemas como resultado de la experiencia directa con el entorno, proceso por el cual el niño interpreta su mundo externo con base a referencias inmediatas, es decir, recurre a aspectos conductuales que ha visto en su entorno familiar o escolar por medio de la imitación para la resolución de dicha problemática.

Al seguir con la misma dinámica y situación, más tarde se propone llegar a un acuerdo que involucre la opinión de cada integrante para llegar a la solución de la problemática, como resultado se obtiene un cambio de percepción de la colectividad para accionar de manera constructiva y positiva en la resolución de problemas cotidianos.

Como puede inferirse, se tuvo un acercamiento a los juegos de ficción con distintas situaciones, entre ellas, representar personajes como mamá, papá y hermanos en otra situación cotidiana: “Se ha hecho tarde para ir a la escuela y no hay transporte”. Por vía del juego se dramatizan estas situaciones para encontrar una posible solución al conflicto. Los juegos de dramatización buscan preparar a los niños en la resolución de problemáticas que viven cotidianamente, ponen en práctica las habilidades sociales, así como las capacidades de inteligencia emocional. Cada vez que los niños enfrentan activamente una disyuntiva se traza un camino para mejorar su autoestima. El juego dramático permite *distanciar*⁵ una

⁵ El efecto de distanciamiento o *Brechtian Verfremdungseffekt*, es una técnica utilizada en el teatro para alejar a la audiencia del plano emocional, convirtiéndolo en un observador crítico consciente, Bertolt Brecht en su obra *Pequeño Órgano para el teatro* (1948) lo propone como idea central de su teoría dramática.

situación compleja, de manera que, abordándola escénicamente, es posible tener varias propuestas de solución a través de la opinión de los otros.

A medida que pasaban las sesiones el trabajo en colectivo se fortalecía, esta experiencia repercutió en la memoria y la coordinación sensorio motriz, aspectos imprescindibles en el desarrollo cognitivo. En ese sentido, ejercicios que se realizaron en equipo como la creación de una secuencia de movimientos, ayudó a los niños a ser conscientes de su cuerpo desde una perspectiva colectiva y fomentó una de las características fundamentales del desarrollo cognitivo; operaciones y relaciones espaciales, uso de distancias, direcciones en distintos ritmos y con distinto calidad de movimiento en el espacio, permitió a los niños tener una noción de la lejanía entre un lugar y otro, agilizó su memoria para comunicar información espacial. La pregunta ¿qué sonidos se pueden hacer con el cuerpo? Funcionó como detonante para que las y los niños usaran la lógica corporal, su respuesta de inmediato fue: “¡con aplausos!” a medida que avanzó la dinámica se descubrieron distintas posibilidades de movimiento rítmico-corporal.



Imagen 3. *Ejercicio de expresión corporal.* 2020. Foto: Naila Sashenka

Según Heidrun Panhofer Doctora en Danza Movimiento Psicoterapia, *Hertfordshire Univerity, School of Psychology*, la memoria corporal se refiere a los aprendizajes que funcionan como herramientas para desarrollar distintas habilidades corporales en el día a día: escribir, bailar, correr, caminar, son algunos ejemplos. La manera en la que se llevan a cabo estas habilidades se asocia al mecanismo y a la sistematicidad orgánica del cuerpo, es un elemento que se estructura desde el primer año de vida hasta los ocho o nueve años. En este periodo el cuerpo juega un papel esencial en el desarrollo motor del niño, con él se expresa y comunica antes de verbalizar ideas, emociones, sensaciones, de manera que los ejercicios de dramatización magnifican la coordinación y el reconocimiento de emociones a través de la conexión cuerpo a cuerpo. De ahí la importancia por incorporar ejercicios de expresión corporal en esta etapa de desarrollo.



Imagen 4. Ejercicio “Dibujando letras con mi cuerpo” 2020. Foto: Naila Sashenka.



Imagen 5. *Juego de representación de roles*. 2020. Foto: Naila Sashenka.

Una de las sesiones más significativas fue con el ‘Juego a los disfraces’, la emoción y el entusiasmo por la celebración del ‘Día de muertos’ hizo que los niños estuvieran dispuestos a caracterizarse de Catrinas, Catrines y personajes del *Halloween* y así recorrer las calles para pedir “calaverita”⁶, o lo que es igual a un donativo de dulces o dinero. En esa dramatización, el disfraz y el maquillaje promovieron mayor seguridad y plenitud a las niñas y niños. Si bien el maquillaje se relaciona con el uso de la máscara, un elemento motor que, en apariencia oculta, pero en realidad facilita la expresión de pulsiones emotivas. Por otra parte, la función del disfraz no es ocultar la identidad, sino que en el universo infantil funciona también como un instrumento de integración social, por medio

⁶ El “pedir calaverita” es una actividad típica que forma parte de las celebraciones en México por el ‘Día de muertos’ el origen de esta actividad proviene de una leyenda náhuatl que narra la historia de un niño huérfano, al no tener comida para ofrendar a sus muertos salió con el rostro caracterizado de calavera, de esa manera su comunidad le obsequió pan, frutas dulces o diversos alimentos para colocar en ofrenda a sus padres difuntos. <https://www.unionjalisco.mx/2019/10/25/cuando-se-pide-calaverita-en-mexico/>

de un hecho festivo como el 'Día de muertos'. De esta manera se confirma el impacto que la máscara y el disfraz aportan al desarrollo cognitivo de las niñas y niños:

Máscara es el vocablo que desde la época Clásica en Grecia se utilizaba para nombrar lo que estaba a la vista; rostro o persona, no obstante, en mirada de la sociología la máscara refiere a un objeto de cargado de contenido que revela usos de convivencia [...] (Hernández, 2020:149).

Así entonces se puede afirmar que máscara y disfraz sitúan al sujeto fuera de su espacio-tiempo, lo que da lugar al juego y al ejercicio de la imaginación. Los juegos dramáticos que incluyen estos elementos potencian la autoestima de los niños ya que implica un desocultamiento de su interioridad, por medio de ello, pueden expresar ideas y emociones a un grupo.

Cuando la vida escolar presencial se desplazó al plano virtual, los niños perdieron la posibilidad de poner en práctica sus habilidades sociales, por ello la propuesta de que la conducta de los niños sufrió modificaciones ya que el cambio de vida se dio de manera abrupta:

En situaciones de confinamiento extraordinario, es natural un vaivén de emociones y pensamientos, de rabia, miedos, frustración, etc. Vaivén de emociones producido tanto en padres como en hijos de modo casi inevitable cuando noticias y restricciones cambian y se actualizan con tanta frecuencia. A ello se unen las pérdidas que puedan llegar a producirse en cada circunstancia personal; desde fallecimientos de personas queridas hasta pérdidas económicas y sueños truncados. Y si el vaivén de emociones y preocupaciones se hace casi inevitable en tales momentos, con todo, el mayor problema está en cómo padres e hijos responden ante todo el abanico de emociones; es decir, si responden de un modo eficaz o no. (Sanz, Rubio, Luciano, 2020: 116).

A partir de lo anterior, se considera vital pensar las posibilidades que un ambiente positivo puede brindar a los niños, seguridad, resiliencia pueden ser piezas clave para el desarrollo cognitivo, pesa al contexto de pandemia del que el mundo no ha logrado salir. En este aspecto, el taller fomentó la responsabilidad de los niños sobre el uso correcto de las medidas de higiene, pero en el fondo revela el desarrollo en las inteligencias múltiples.

Algunas actividades flexibilizaron el uso del cubre boca, con la intención de que los niños exploraran su potencial corporal, vocal y emotivo con mayor libertad y eficacia. Es de vital importancia recordar además, que en ese periodo septiembre-noviembre de 2020, el semáforo epidemiológico permitía las actividades grupales con menos restricciones.



Imagen 6. *Juego de disfraces en Día de muertos*. 2020. Foto: Naila Sashenka

Como resultado de la práctica del juego dramático, en las últimas sesiones fue notoria una mayor disposición de los niños a socializar y expresar estados anímicos, un hecho que testifica el desarrollo socioafectivo de los participantes.

Si bien la dinámica del taller tomaba un rumbo permeado por la creatividad y participación activa de niñas y niños, el repunte de contagios por COVID-19 en los primeros días de diciembre del 2020, obligó agudizar semáforo epidemiológico, y con ello, la restricción de actividades colectivas. Si bien los efectos descritos motivan a reconocer que sí hubo un desarrollo cognitivo gracias a las posibilidades expresivo-comunicativas del juego dramático, se puede considerar que fue un primer paso en el largo camino que faltó transitar con este grupo de infantes debido al segundo confinamiento y su repentina llegada. Derivado de lo anterior, el taller no tuvo el final planeado ya que los niños dejaron de asistir a éste por el cambio del semáforo epidemiológico, con lo que se indicó el corte de cualquier actividad no esencial, de esa manera se presentó el cierre de las instalaciones donde se llevaba a cabo, sin contar con espacio para el cierre planeado, esto conlleva a la reflexión sobre el cambio de paradigma en la educación después de la pandemia del COVID-19 y sus efectos en la vida de las niñas y niños.

A pesar de que el taller surgió en situaciones precarias, éste se convirtió en un espacio para que los niños jugaran, desarrollaran su libertad creadora, imaginación, herramientas sociales, emocionales y, por supuesto, para fomentar el sentido de la vida a través de la interacción con el otro, el intercambio de pensamientos, la exploración de emociones y la negociación ante las diferencias. El impacto positivo que tuvo la aplicación del juego dramático en los niños, se vio reflejado en el progreso de cada uno; por ejemplo, la capacidad de verbalizar sus emociones respecto al COVID-19, la adquisición de estrategias por medio del juego y la imaginación para enfrentar el confinamiento.

Considerando la propuesta de Tejerina, uno de los mayores valores del juego dramático radica en la posibilidad de enfrentar la realidad, pues una vez que se ha dramatizado surge una manera de ver el mundo, más positiva y constructiva.

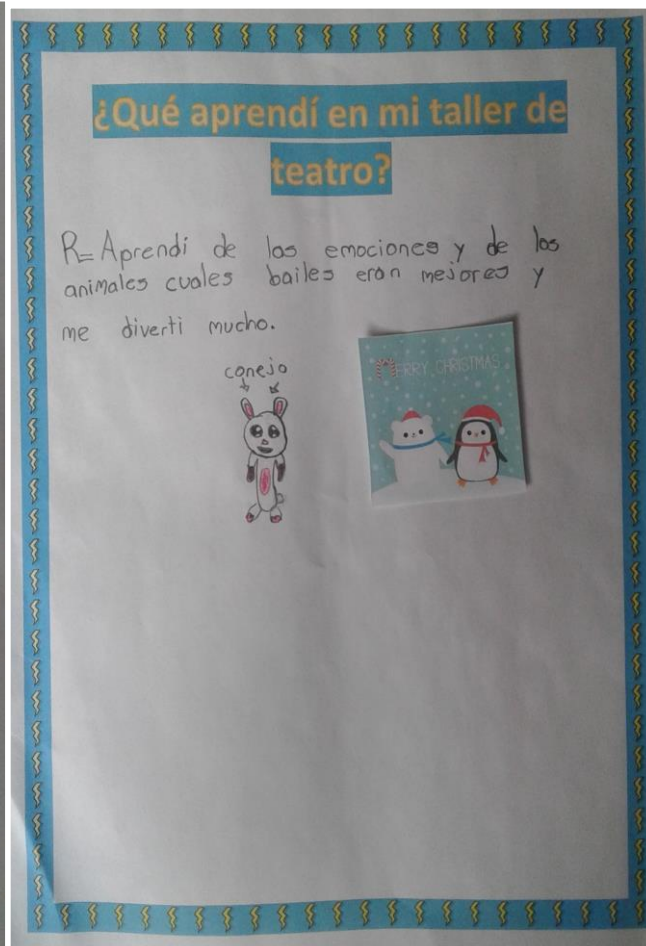
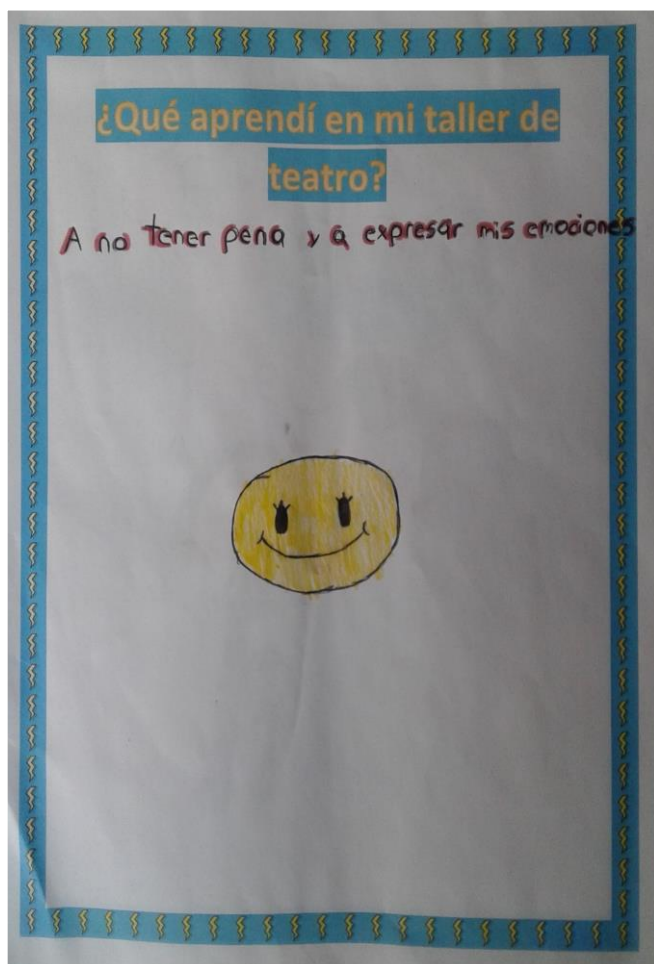


Imagen 7y 8 *Dibujo de cierre de taller.* 2020. Foto: Naila Sashenka.

Con la presente reflexión se identifica una opción para el desarrollo cognitivo que desafía en gran medida las nuevas formas de enseñanza, llámese en línea, virtual o a distancia ¿Cómo poner en práctica entonces el juego dramático a pesar del aislamiento social? Una posibilidad de aplicación puede suceder desde el hogar, al generar ambientes para recrear historias, universos posibles y alternativas de solución a las problemáticas infantiles mediante el poder del juego. Por lo tanto, se habla de un ambiente propicio que se genera en casa, así los niños echarán indirectamente una mirada interna a su mundo emotivo y la situación de encierro, para redescubrir capacidades físicas, comunicativas y de autoestima.

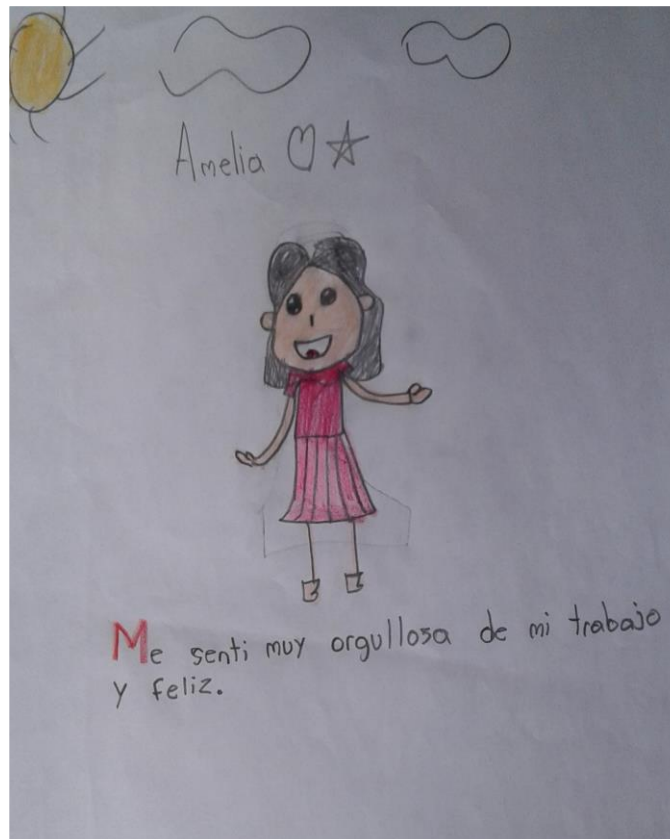


Imagen 9. *Dibujo de cierre de taller.* 2020. Foto: Naila Sashenka.

Consideraciones finales.

De manera cuantiosa se ha comentado sobre la significación del juego dramático como estrategia para el desarrollo de habilidades, capacidades y actitudes en la primera infancia como lo demuestran los estudios de Luis Sampedro y Zayda Sierra Restrepo, sumándose a los anteriores, los programas de estudio en la enseñanza básica indefectiblemente recuperan las ideas de Isabel Tejerina Lobo, en los que se sitúa su aplicación en el ámbito escolar; no obstante, la reflexión propone que el juego dramático puede emplearse más allá de ese entorno para favorecer el desarrollo cognitivo; tal es el caso del taller implementado con niños de una comunidad habitacional en situación de aislamiento social debido a la pandemia por COVID-19.

Gracias a las actividades designadas dentro del taller de teatro, permitieron abordar juegos dramáticos que incorporaran competencias referidas a la cognición, es decir; a los procesos internos de la mente de los niños que conducen al conocimiento y a la adquisición de los diversos aprendizajes que se desencadenan partir de la implementación de los juegos lúdicos-creativos, en el contexto adverso a causa del COVID-19. Los resultados que se vieron reflejados en el desarrollo de las capacidades de los integrantes del grupo fueron aspectos como, la memoria, la simbolización, la categorización y la solución de problemas, capacidades que se potenciaron a partir de la experiencia de cada dinámica dentro de la Planeación Didáctica.

El juego dramático tiene un lazo indisoluble con los procesos del desarrollo infantil, en específico, el proceso cognitivo. A partir del objetivo planteado sobre la práctica consciente del juego dramático como vía para el desarrollo de las emociones, el conocimiento expresivo del cuerpo, la resolución de problemas mediante el pensamiento lógico en el plano de ficción, pensamiento bastracto, potenciaron el desarrollo sensomotriz, rítmico-musical e incluso problemas de lenguaje en cada niña y niño. La experiencia del taller confirma que el juego dramático es una herramienta cognitiva por excelencia, solo mediante su praxis se adquieren conocimientos.

Las actividades del taller de teatro fueron diseñadas con el objetivo de desarrollar estructuras mentales en los niños, en efecto, la esencia de la cognición humana se genera cuando las experiencias cobran significado, así, el juego dramático apareció como vía de experimentación de las competencias lógico-conductuales. Para el grupo de niñas y niños el taller fue una nueva experiencia que propició aprendizajes, comprobándose lo anterior en la apropiación de herramientas.

El caso de Luis un niño de 7 años, a quien ubicamos en la segunda etapa de desarrollo cognitivo o preoperacional según Piaget. Luis presentó dificultades en la expresión corporal, específicamente en la coordinación motriz, con las dinámicas se pudo apreciar un progreso en la comunicación oral así como en la motricidad. Al término de las sesiones Luis fue capaz de presentar los ejercicios rítmicos-musicales frente al grupo. El caso referido sirvió para exponer una valoración de los resultados, en este sentido positivos, que apoyan la hipótesis sobre el desarrollo cognitivo a través del juego dramático.

El taller permitió identificar alteraciones en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas a raíz del encierro estricto. Por otra parte, se logró la mejora de las relaciones interpersonales, pues el taller detonó un reencuentro con el sujeto y sus semejantes, ayudó a recuperar las habilidades socioemocionales al promover el contacto con el otro, vía el juego dramático. En resumen, se fortalecieron aspectos cognitivos y afectivos.

El contexto del presente, donde aún la pandemia del COVID-19 sigue y modifica el curso de la vida, también impactó en los principios del juego dramático su naturaleza de contacto cuerpo a cuerpo tuvo que adaptarse para no perder la proximidad con el otro, lo cual da lugar a nuevos juegos donde sin el contacto físico, se conservó la creación lúdica.

La posibilidad de estudiar el comportamiento de las niñas y niños de manera presencial bajo aquellas condiciones, hizo necesario el rediseño de los juegos dramáticos para brindar alternativas y sobrellevar la situación de manera positiva, enriquecedora y permitir una contribución a su desarrollo cognitivo.

La complejidad sociocultural que desató la irrupción de la pandemia en el mundo, detonó una serie de cuestionamientos en torno al cambio de paradigma en la vida de las niñas y niños en situación de confinamiento. La formación profesional en las Artes Teatrales

abarca tanto el perfil espectacular, como el sentido humanista, crítico y propositivo, de manera que un acontecimiento como la pandemia, animó el desarrollo de un plan de acción en la modalidad de taller para incidir en las inteligencias emocionales, físicas y sociales de esos niños. El panorama por explorar es amplio, sin duda los hallazgos que se recuperan inciden en el cambio de perspectiva de vida de los participantes.

Por convicción profesional, se planea que el arte en la educación de las niñas y niños es un tema amplio con posibilidades infinitas en la mejora del desarrollo cognitivo. El juego dramático plantea un cambio de vida, de pensamiento, y por supuesto, de conducta. Más allá de sus alcances en el ámbito escolar, supone una herramienta que ayuda a enfrentar los cambios de manera consciente y positiva.

Fuentes de consulta

Cervera, Juan. (2003). *La dramatización en los programas de literatura infantil/ Juan Cervera* [En Línea], Valencia, Escuela Universitaria del Profesorado de E.G.B. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc90205> [consultado el 25 de enero del 2020]

Gardner, H. (1983). *Inteligencias Múltiples. La teoría y la práctica*. Barcelona: PAIDÓS.

Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Barcelona: Editorial Kairós.

Hernández Reyes, B. (2020). *Teatralidad del simulacro: estudio de caso sobre procesos de creación y visibilidad liminal/posdramática*. Tesis de doctorado. México. Universidad Autónoma del Estado de México.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. España: Alianza Editorial/Emecé Editores.

Mayer, J y P, Salovey. (1990). “Emotional Intelligence”. Revista *Imagination, Cognition and Personality* [En Línea], Vol. 9, Núm. 3, marzo 1990. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2190/DUGG-P24E-52WK-6CDG> [consultado el 14 de marzo del 2021], p.p. 185-211.

Morón, M^a Carmen. (2011). “El juego dramático en la educación infantil”. Revista *Temas para la Educación: revista digital para profesionales de la enseñanza* [En Línea], Núm. 12, enero 2011. Disponible en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf> [consultado en 18 de junio del 2021], p.p. 1-6.

Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura económica.

Sampedro, L. (2016). *Manual de teatro para niñas, niños y jóvenes en la era de Internet*. Barcelona, Alba Editorial.

Sierra Restrepo, Z. (2010). “Juego dramático”. Revista *Educación Y Pedagogía* [En Línea], Vol.6, Núms.12-13, enero 2010, Universidad de Antioquia. Disponible en:

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaey/article/view/6213> [consultado el 29 de Octubre del 2020], p.p. 91-111.

Tejerina Lobo, I. (2005). *El juego dramático en la educación primaria* [En Línea], Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcm04g1> [consultado el 19 de noviembre del 2020], p.p. 33-90.

Toruncha Zilberstein, J. (2014). “Las estrategias de aprendizaje desde una didáctica desarrolladora”. *Atenas Revista Científico Pedagógica* [En Línea], Vol. 3, Núm. 27, julio-septiembre 2014. Universidad de Matanzas Camilo Cienfuegos Matanzas, Cuba. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478047203004> [consultado en 25 de abril del 2021], p.p 42-52.