



UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS
José Martí Pérez

TRABAJO DE DIPLOMA

**Título: JUEGOS ESCÉNICOS PARA EL CONOCIMIENTO DEL TEATRO EN
LOS ALUMNOS DE 6TO GRADO DE LA ESCUELA REMIGIO DÍAZ
QUINTANILLA**

Autora: Daimarys Sori Dueñas.

Tutor (a): MSc Riselda María Corujo Quesada.

CURSO: 2016-2017

Pensamiento

El teatro es hermoso y vive, y en él se expresan las ideas y los sentimientos de los hombres que hacen avanzar el mundo...

Fidel Castro Ruz



Dedicatoria.

A mis Padres y hermano por haber sido la forja natural de lo que soy.

A mi madre, por darme todo su apoyo y consejos, por educarme y hacer de mí una persona con valores.

A mi esposo por brindarme toda su ayuda incondicional.

A mi tutora por su dedicación que fue capaz de iluminar con sus conocimientos el camino a seguir.

A los que confiaron en mí.

A mi Comandante Fidel, por darme la oportunidad de realizarme personal y profesionalmente.

En especial a la luz de mis ojos esa personita que me da las fuerzas para seguir hacia delante mi hijo Darío Jorge Palmero Sori

A todos los que sin mermar en el esfuerzo y sacrificio diario tienen el valor de superarse.

Agradecimientos.

A nuestra Revolución por su iniciativa en la formación de la carrera de instructores de arte.

A todas las personas que colaboraron para llevar a término este trabajo, principalmente a mi tutora Riselda Corujo Quesada que fue capaz de iluminar con sus conocimientos y tenacidad el camino a seguir, en un momento tan decisivo.

A mis profesores por todo el conocimiento brindado.

A mis padres, hermano, esposo, a todos por su esmerada educación y ser una joven de bien.

A mi hijo por darme la fuerza para seguir adelante.

A todos, gracias.

RESUMEN

El Presente trabajo titulado: “Juegos escénicos para el conocimiento del teatro en los alumnos del sexto Grado de la escuela primaria Remigio Díaz Quintanilla”, se realizó con el objetivo de aplicar juegos escénicos para el conocimiento del teatro en los alumnos del sexto Grado de la escuela primaria Remigio Díaz Quintanilla. Se utiliza como Método General el Materialista Dialectico y métodos del nivel teórico, empírico y estadístico y/o procesamiento matemático. Teniendo en cuenta la importancia de la manifestación de teatro, así como el papel que reviste el juego en la vida de los niños de esta enseñanza primaria, es que se elaboran y aplican estos juegos escénicos, que se caracterizan por ser espontáneos, motivadores, siempre para aprender, son colectivos, se propone una secuencia algorítmica a seguir para la elaboración de otros juegos.

INDICE

	Págs.
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	
1. Determinación de los sustentos teóricos que fundamentan el proceso de enseñanza aprendizaje del teatro en la escuela primaria.	4
2. El teatro en la enseñanza primaria. Potencialidades de los juegos escénicos para el conocimiento del teatro. El juego. Su importancia pedagógica.	8
3. Estado actual del nivel de conocimiento del teatro y los juegos escénicos que presentan los alumnos.	12
4. Fundamentación de la propuesta de juegos escénicos para contribuir al conocimiento del teatro en la escuela primaria.	14
5. Propuesta de juegos escénicos.	17
6. Validación de los resultados que se obtienen con la aplicación de la propuesta. Diagnóstico final.	22
CONCLUSIONES	24
RECOMENDACIONES	25
BIBLIOGRAFÍA	26
ANEXOS	29

INTRODUCCIÓN

Después del triunfo de La Revolución Fidel Castro se dio la tarea de escolarizar todo el pueblo cubano. Uno de los propósitos fundamentales de la revolución es desarrollar el arte y la cultura, precisamente para que el arte y la cultura lleguen a ser un real patrimonio del pueblo. Las transformaciones en las escuelas de manera general presentan avances en el plano docente pero los instructores de arte específicamente con la conexión de los talleres de apreciación creación brindan la posibilidad de que se estimulen a los estudiantes y a su vez se sientan útiles en la sociedad, contribuyen de manera sistemática a la formación integral de los estudiantes, con el fin de lograr una cultura general desarrollando actividades dentro del proceso docente y extra docente donde el instructor aplica diferentes juegos en el receso socializador, horarios libres para que los estudiantes se estimulen en los estudios y se motiven más por la manifestación de teatro.

Por ello, al precisar el fin del Modelo de Escuela Primaria, Rico, Bonet, Castillo, García, Martín-Viaña & Rizo (2005), de manera explícita hacen referencia al perfeccionamiento del proceso en función de la aspiración de “ Lograr la formación de un escolar reflexivo, crítico e independiente, que asuma un rol cada vez más protagónico en su actuación; que posea sentimientos de amor y respeto ante las manifestaciones hacia la patria, su familia, su escuela, sus compañeros, y la naturaleza; así como que sea portador de cualidades esenciales como la responsabilidad, la laboriosidad, la honradez y la solidaridad.”(2005:21)

En los lineamientos de la política económica y social del partido y la revolución en el VI Congreso del Partido Comunista de Cuba, específicamente el 145 plantea, continuar avanzando en la elevación de la calidad y rigor del proceso docente educativo, jerarquizar la superación permanente, el enaltecimiento y atención del personal docente, y el papel de la familia en la educación de niños y jóvenes. Lograr una mejor utilización y aprovechamiento de la fuerza de

trabajo y de las capacidades existentes. De ahí la pertinencia de esta investigación al resolver de forma inmediata una de las problemáticas que a nivel nacional se plantean.

Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos juego de calle. En los juegos se implican actividades físicas casi siempre ejecutadas al aire libre, implican además alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas o movimientos naturales de locomoción como: saltar, correr, caminar, entre otras.

Tanto los juegos más activos como los más quietos implican algún grado de escenificación en el que los niños asuman roles diferentes con mayor o menor grado de complejidad de forma individual o formando equipos, el juego es algo instintivo, innato, característico, y al mismo tiempo indispensable para su vida, se ha elevado a la categoría de axioma educativo, tan sagrado y respetable como el reconocimiento de los derechos y libertades del niño para jugar ,por ser el juego la función más importante para su vida.

Los juegos escénicos es el conjunto de movimientos y desplazamientos que realizan los personajes en el curso de una representación. Estos desplazamientos pueden estar ya indicados en el texto, o ser introducidos por el director durante el montaje; en todo caso, intentan mantener un cierto equilibrio o ritmo en la distribución de los personajes en escena. El movimiento escénico debe complementarse con un adecuado Juego Escénico.

Su objetivo puede ser variable y puede ser tanto individuales como colectivo, aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tiene reglas sencillas.

La pedagogía teatral de acuerdo a las nuevas corrientes teóricas constructivistas acerca del proceso de aprendizaje utiliza las técnicas del arte escénico, para obtener logros a nivel educacional en una forma más empírica, menos estresante, y por supuesto muy distante de los cánones tradicionales del aprendiz pasivo. Es así como el teatro dentro de la escuela adquiere una función netamente didáctica al transformarse en una metodología pedagógica

al involucrarse directamente con la sala de clases y con los alumnos dentro del sistema educacional.

En la escuela Remigio Díaz Quintanilla mediante la observación del desarrollo del proceso educativo en el grupo Sexto D en los talleres de apreciación y creación y la experiencia de la autora de la investigación impartiendo estos talleres en el nivel primario, se pudieron identificar las siguientes potencialidades y carencias:

De forma general los alumnos gustan de jugar en el horario de receso pero la generalidad de los juegos utilizados por ellos son los presentados por los profesores de educación física, aquellos juegos de desarrollo físico donde tienen que correr, hacer piruetas, además hacen abuso de juegos informáticos. Sin embargo los alumnos tienen pocos conocimientos sobre qué son los juegos escénicos y por ende no los aplican en los horarios de receso, no presentan interés por estos juegos ya que piensan que están pasados de moda.

Muchos alumnos tienen características psicológicas que no permiten su uso por ellos, ejemplo algunos son introvertidos, tímidos, otros extremadamente extrovertidos, carecen de actitudes positivas para la realización de estos juegos. Desconocen o no tienen dominio de contenidos esenciales para su desarrollo, ejemplo los medios expresivos del teatro, habilidades teatrales, etc

De la situación anteriormente expuesta se formula el siguiente **Problema científico**: ¿Cómo contribuir al conocimiento del teatro en los alumnos de 6to grado de la escuela primaria Remigio Díaz Quintanilla?

Objetivo: Aplicar juegos escénicos para el conocimiento del teatro en los alumnos de 6to grado de la escuela Remigio Díaz Quintanilla.

Para dar solución a este objetivo se elaboraron las siguientes **Preguntas Científicas**:

1 ¿Cuáles son los sustentos teóricos que fundamentan el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela primaria?

2 ¿Qué carencias y potencialidades presentan los alumnos en torno al conocimiento del teatro y los juegos escénicos?

3 ¿Qué juegos escénicos se proponen para contribuir al conocimiento del teatro en la escuela primaria?

4¿Qué resultados se obtendrán con la aplicación de los juegos escénicos dirigidos al conocimiento del teatro?

Las **tareas científicas** que permitieron organizar el proceso investigativo quedaron expresadas de la siguiente manera:

1. Determinación de los sustentos teóricos que fundamentan el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela primaria
2. Determinación de las carencias y potencialidades presentan los alumnos en torno al conocimiento del teatro y los juegos escénicos.
3. Elaboración de la propuesta de juegos escénicos para contribuir al conocimiento del teatro en la escuela primaria.
4. Evaluación de los resultados que se alcanzan con la aplicación de la propuesta.

Para la realización de este trabajo se utilizaron diferentes métodos del **Nivel teórico:**

Histórico y Lógico: para revelar los fundamentos, las condiciones y formas de desarrollo del conocimiento por el teatro, especialmente en el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de la enseñanza primaria.

Análisis y síntesis: Se utilizó para la fundamentación del problema haciendo posible el estudio del fenómeno en sus partes e interacciones, como en el todo para poder llegar a las conclusiones

Inducción y Deducción: Constituye la vía general para determinar las regularidades del proceso de enseñanza aprendizaje, en particular el conocimiento que presentan los alumnos, en la elaboración de la propuesta de solución y las posibles recomendaciones.

Del Nivel Empírico:

Análisis de documentos:

La observación participante: permite obtener información sobre el nivel de motivación que presentan los alumnos de sexto grado con la utilización los juegos escénicos para el conocimiento del teatro.

Encuesta: Se utilizó para determinar el nivel de conocimiento que presentan los niños de sexto grado que conforman la muestra.

Experimento formativo pedagógico: Permite comprobar la efectividad de la propuesta de juegos escénicos así como el nivel de participación de los alumnos con la introducción de la propuesta en sus tres fases.

Fase Inicial: Constatar el estado inicial en que se encontraban los alumnos de sexto grado en torno al conocimiento del teatro antes de aplicada la propuesta.

Fase aplicación: Medios con que se cuenta para realizar el experimento (juegos escénicos)

Fase de control: Evaluar los resultados alcanzados por los alumnos, después de aplicada la propuesta de juegos escénicos.

Métodos del nivel estadístico y/o procesamiento matemático:

El cálculo porcentual para la elaboración y tabulación de los resultados obtenidos.

Población y muestra: Para la aplicación de la propuesta se seleccionó como población a 4 grupos de sexto grado de la escuela Remigio Díaz Quintanilla de la provincia de Sancti Spíritus que representan el 100%.

La muestra la conformaron 20 alumnos del Sexto D de la misma escuela la que representa un 23% de la población, esta se seleccionó de forma intencional.

DESARROLLO

1. Determinación de los sustentos teóricos que fundamentan el proceso de enseñanza aprendizaje en la escuela primaria.

Si partimos de un análisis de la enseñanza desde los tiempos más remotos, siempre encontramos la presencia de dos elementos sin los cuales no es posible hablar de proceso de enseñanza: la actividad de dirección del proceso de y la de aprendizaje de los alumnos. El carácter bilateral del proceso de enseñanza está dado por la existencia de factores que constituyen una unidad dialéctica. Esto quiere decir que uno de ellos supone la existencia del otro y que siempre se enseña en función de un aprendizaje. La única dialéctica de la dirección de la enseñanza y el aprendizaje es de naturaleza contradictoria, pues de una parte de la dirección supone una existencia de objetivos a alcanzar y una adecuada planificación; pero por otra parte el aprendizaje unido a la auto actividad de los alumnos, de tal manera que las formas productivas de aprendizaje son aquellas en las que el alumno despliegue mayor actividad. Esta contradicción entre los dos aspectos del proceso de enseñanza es precisamente lo que asegura la buena marcha de la estructura y la educación en la escuela, siempre que el profesor sea capaz equilibra estas dos fuerzas de modo que no se produzca un divorcio entre ambos.

Proceso de aprendizaje: Múltiples han sido y son durante las últimas décadas los instintos de psicólogos por transformar estas formas de dirección del aprendizaje, desde hace años se ha revelado que el proceso de asimilación de conocimientos, el proceso de aprendizaje es un proceso activo, que su éxito depende de lo que el alumno haga, de su actividad, de las diferentes acciones que desarrolle como parte de la asimilación de los nuevos conocimientos.

En el proceso de aprendizaje, se distingue por los conocimientos y acciones o habilidades específicas que debe asimilar el alumno como parte de los

contenidos de las diferentes asignaturas que juegan un conjunto de habilidades cognitivas, que transmitidas por el maestro, se sirven de procedimientos y estrategias al alumno para un afecto más afectivo del mundo. Entre ellas están las habilidades porcentuales realizadas con la percepción de los objetos, características, cualidades etcétera y las vinculaciones con los procesos del pensamiento.

Proceso de enseñanza-aprendizaje: Han sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde su identificación como proceso de enseñanza, con marcado asiento en el papel controlado del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en los que se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado, en el cual se pone de relieve el papel protagónico del alumno.

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en el transcurso de las asignaturas escolares, y tiene como propósito esencial contribuir de forma integral en la personalidad del alumno constituyendo la vía mediatizadora fundamental para la adquisición de conocimientos, procedimientos, normas de comportamiento y valores legados por la humanidad. La integralidad del proceso de enseñanza-aprendizaje radica precisamente en que éste de respuestas a las exigencias del aprendizaje de conocimiento del desarrollo intelectual y físico del alumno y la formación de sentimientos, cualidades y valores, todo lo cual dará cumplimiento a los objetivos de la educación en sentido general, y en particular a los objetivos de cada nivel de enseñanza y tipos de institución.

El proceso de enseñanza-aprendizaje al igual que cualquier otro tipo de proceso requiere para su desarrollo partir del estado inicial de los conocimientos del objeto, en este caso de estado de preparación de los alumnos, por lo cual la realización del diagnóstico, resulta una exigencia obligada.

Todo lo anterior requiere que el docente al diagnosticar seleccione actividades de aprendizaje que le permitan conocer si se adquirió conocimiento y a qué nivel se logró, si sólo es reproductivo, si es capaz el alumno de aplicarlo a situaciones desconocidas o nuevas situaciones y determinar, lo cual es importante, cuales elementos del conocimiento no está logrando.

El pueblo cubano le agradece hoy a nuestro comandante en jefe por haber creado el proyecto de las escuelas de instructores de arte pues como el bien dijo en el discurso pronunciado en la primera graduación “con la llegada de los Instructores de Arte se consolida la escuela como la institución cultural más importante de la comunidad. Los resultados de su labor se reflejaran en el seno de la familia. El trabajo de estos profesionales se proyectara más allá de su institución escolar y dependerá del vínculo con el resto de las instituciones culturales y sociales de la comunidad.”(Castro. F, 2005, p.124)

El instructor de arte debe transmitir valores éticos, valores importantes de la cultura cubana, debe defender las ideas de Revolución, ser seguidor de José Martí, de Mella, de Fidel, como luminarias del más avanzado pensamiento para enraizar desde la más temprana edad valores espirituales de pertenencia hacia la patria cubana.

Las acciones que desarrollan los instructores de arte en las escuelas estarán encaminadas a alcanzar cinco objetivos fundamentales

- 1- El desarrollo de talleres de creación y apreciación con todos los alumnos del -centro escolar.
- 2- La atención a grupos y unidades artísticas de aficionados.
- 3- La preparación técnica –metodológica del personal docente.
- 4- La labor profesional de la cultura artística en la escuela.
- 5- El mejoramiento del entorno de la escuela

La labor del Instructor de Arte debe estar encaminada a estimular en el escolar su máxima creatividad empleando métodos y procedimientos diversos de experimentación, observación y juegos que permiten realizar ejercicios de creación -apreciación de una manera dinámica y activa poniendo en práctica sus conocimientos y habilidades.

Las funciones generales de los instructores en la escuela serán:

Contribuir a la formación integral de los niños, las niñas y los adolescentes acorde a las exigencias de cada grado y ciclo en lo referido a la apreciación de las artes y el desarrollo del gusto estético.

Trabajar por el rescate, preservación y promoción de la cultura popular y tradicional a partir del respeto a las identidades locales y la diversidad de sus expresiones y procesos creativos.

Estimular, promover y desarrollar procesos de apreciación en todas las manifestaciones artísticas.

Reconocer, valorar y orientar aptitudes y posibilidades para la práctica de todas las manifestaciones artísticas.

Estimular, promover y desarrollar procesos de creación artística en su especialidad.

Captar y preparar estudiantes para que en el preuniversitario opten por la carrera de Educación artística

Impartir talleres de apreciación-creación en las escuelas de enseñanza Primaria y Especial, así como parte del currículo.

Prestar la atención adecuada, según las características del tipo de centro y sus educandos, a los escolares de la enseñanza especial.

Tener en cuenta para el desarrollo de su labor los objetivos del programa de Educación Estética.

Estudiar paulatinamente junto al resto del colectivo pedagógico el modelo de la escuela cubana actual y las características psicológicas de los estudiantes para garantizar efectividad en la labor que ellos desarrollan.

Diseñar y organizar acciones de trabajos con padres, familiares y otros miembros de la comunidad, para la elevación de su cultura general integral en correspondencia con los diagnósticos.

Promover la escuela como institución cultural fundamental y su vínculo con las demás instituciones culturales y sociales de la comunidad; organizar las actividades culturales y sociales así como la participación de los pioneros de la primaria y la secundaria básica en las actividades que estas organicen.

En la enseñanza primaria por las características de esta edad se impartirán talleres de apreciación-creación, y los instructores, además de impartir el programa de su manifestación en el grado correspondiente, deberán trabajar el programa interdisciplinario con 1ro. y 2do. Grado.

Cada instructor podrá trabajar simultáneamente con un mínimo de doce alumnos y un máximo de veinte, con frecuencias semanales de una hora por clase, siempre dentro del horario docente.

Esto significa que el instructor debe utilizar programas breves de su especialidad para los distintos grados, así como realizar sencillas acciones lúdicas apreciativas de otras manifestaciones.

2. El teatro en la enseñanza primaria. Potencialidades de los juegos escénicos para el conocimiento del teatro.

Desde el triunfo de la revolución hasta los Días de hoy siempre el teatro ha sido un medio de entretenimiento y enseñanza en las escuelas cubanas. Antes no existía un instructor de Arte y los maestros asumían este rol por medio de libros disponibles y escritos para este mismo desempeño ejemplo de ello fue el conjunto de libros Teatro 1, 2 y 3 que su primera edición fue en 1981 y escrito por Antonio Ruiz y María del Carmen Rumbaut, donde allí se ven diferentes actividades teatrales que ayudaban al maestro a inculcar valores y trabajar comportamientos.

Esta ha demostrado que el teatro estimula la creatividad en los niños y logra participación masiva, de un aula, si es que se hace en una escuela. Todo se puede lograr a través de juegos escénicos se puede vincular la representación escolar a contenidos docentes de distintas asignaturas como una de las vías de apoyo para asimilar mejor los contenidos.

También se pueden trabajar los valores que tan importante son en su formación como el patriotismo, la solidaridad, el humanismo, el compañerismo, entre otros.

Es una vía para despertar la sensibilidad, desarrollar su imaginación y creatividad y crear cosas nuevas pues como dijo nuestro apóstol. " En teatro como en todo se puede crear en Cuba." (Battle. J, 2004, p.26)

Sin lugar a dudas es de gran vitalidad en las escuelas que exista un profesor de teatro para que pueda lograr todos los aspectos ya dichos. El teatro puede ser una vía de mayor entretenimiento y motivación y a través de este se puede también conseguir dos cosas una asimilar tanto los conocimientos y el comportamiento y valores que trasmite la obra martiana como conocer y hacer teatro.

El juego. Su importancia pedagógica.

Los juegos permiten la asimilación de la información, la aplicación y la reafirmación de los conocimientos, con lo cual se logra el desarrollo de las capacidades intelectuales de los participantes.

El juego como instrumento pedagógico se convierte en una fuerza propulsora capaz de potenciar el caudal cognitivo, práctico y afectivo que almacenan nuestros alumnos y que es necesario descubrir y desarrollar.

¿Qué ventajas ofrece la utilización de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Cualquier momento del proceso de enseñanza - aprendizaje puede ser propicio para que el docente le presente un juego didáctico a sus alumnos y alumnas:

- Constituye un estímulo para el desarrollo psíquico del escolar.
- Tiene implícita una fuente de motivación perenne y espontánea.
- Convierte el estudio en una actividad placentera, acorde con las características psicológicas de cada estudiante.
- Estimula la imaginación y demás capacidades mentales de los alumnos.
- Favorece el desarrollo de la creatividad.
- Es una fuente de intercambio social, desarrolla sentimientos como, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula el espíritu crítico y autocrítico.
- Garantiza el trabajo independiente de nuestros alumnos.
- Garantiza la unidad dialéctica en la instrucción y en la educación.
- Según el tipo de sociedad el juego se integra o no a la educación, es aceptado o estimulado, o bien rechazado como obstáculo a la formación del ciudadano.

Al desarrollar en los juegos los intereses cognoscitivos, contribuimos a que la curiosidad que ellos sienten se convierta en anhelo de saber, eleve la capacidad de observación y de imaginación.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos y las alumnas, o entre el maestro y sus alumnos, cuando el lenguaje verbal falta. El juego, en fin, rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas.

El juego es un rasgo básico del desarrollo de toda persona, que propone un aprendizaje implícito, que no se nota, pero que está allí, para ser atrapado por la imaginación y la creatividad de los niños y las niñas.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los de los alumnos y las alumnas pueden responder a esos objetivos.

Aunque el juego y el aprendizaje se siguen viendo con cierta frecuencia, como contradictorios, se ha legado, entre tanto, al convencimiento de que estas actividades fundamentales de la vida se encuentren en relación recíproca.

Jugar en el aula no es perder el tiempo, aunque cabe destacar que la idea no es que los niños o las niñas vayan a la escuela solo a jugar, sino que debemos buscar un punto intermedio en donde lo lúdico y lo cognitivo se entrecrucen e interactúen.

Lo común entre el juego escénico y el aprendizaje consiste en que ambos se promueven y tiene lugar procesos fundamentales de aprendizaje, pues en ellos siempre hay que vencer determinadas exigencias especiales. Esta es la base teórica de todas aquellas concepciones en las que, en principio, se considera posible “envolver”, a modo de juego, las experiencias escolares.

Muchos procesos cognitivos transcurren en el juego fácilmente y de forma intensiva y eficaz. Esto será relacionado con el ánimo emocional positivo que se alcance en él.

De esta forma ni debe sustituirse la actividad de aprendizaje dirigida a objetivos concretos, ni puede pasarse por alto el juego; ambos tienen su propio valor específico en el desarrollo de los alumnos y las alumnas.

El juego puede también introducirse premeditadamente en forma de los juegos didácticos o de aprendizaje que no deben ser impuestos al alumno o la alumna, sino que debe aceptarlos por su propio gusto. El juego didáctico no es exactamente “libre”, sino un “juego de reiteración” al servicio de objetivos didácticos.

La utilización de los juegos escénicos constituye un propósito pretencioso que en la mayoría de los casos requiere dedicarse a la reflexión con frecuencia hay que concebir y organizar nuevos juegos en dependencia del objetivo de aprendizaje concreto y de sus exigencias.

Con frecuencia resultan favorables como juegos de aprendizaje, los de reglamentación, como son: Barajas, dominó, rompecabezas y qué contenidos

específicos se integran a las reglas conocidas, de modo que el alumno, al aplicarlas tiene que operar a la vez con conocimientos de varias asignaturas.

En la utilización de juegos escénicos debe prestársele atención a la diversidad y variedad. Mientras más difícil es un juego, mayor importancia adquieren los procesos de aprendizaje orientados a objetivos concretos.

- Los juegos pueden usarse como motivación para iniciar la enseñanza de un contenido.
- Pueden utilizarse también para fijar los contenidos enseñados.
- Pueden ser una valiosa herramienta para evaluar los conocimientos adquiridos.

Emplear los juegos como motivación para iniciar la enseñanza de una temática hace que los alumnos aprendan contenidos que a veces nos llevan muchas horas de trabajo docente, para lograr que sean asimilados. Jugar crea un clima agradable donde lo difícil se hace fácil y lo imposible, posible.

“Inmovilizar un cuerpo infantil y aislarlo tras un banco escolar es un indicador de la incompatibilidad esencial que ese sistema educativo tiene con el niño como sujeto de la necesidad, del deseo y, desde allí, de la imaginación, de la creatividad”. (Quiroga. A, 1996, p. 10)

Cuando sus alumnos se mueven, se divierten, se sienten a gusto en clase tienen la impresión de que no trabajan. Tan difícil es no asociar la idea de trabajo a la de aburrimiento. A través del juego escénico podemos intentar que no se oponga la noción de placer con la de trabajo.

Cuando el niño juega no hace otra cosa que actuar. Cuando se monta en el palo de escoba y “cree” que es un caballo, está actuando. Cuando la niña juega con su muñeca y le habla está actuando. Cuando los niños juegan a la mamá y al papá, al doctor, a la maestra están actuando.

Pero esta “actuación” es una actuación inconsciente. Si le pidiéramos a los alumnos que repitieran esos juegos ante personas adultas, la mayoría de las veces se inhibirían porque esto significaría una actuación consciente.

Un niño cuando juega encarna personajes, inventa situaciones, imagina espacios, acepta como reales una serie de hechos imaginados o convenidos con los otros compañeros de juego. Lo mismo que hace un actor en el teatro.

Si analizamos los juegos infantiles vemos que en todos hay un elemento fundamental: el conflicto, la competencia. Siempre hay un bando que se opone al logro del objetivo del bando contrario. En el teatro el elemento principal también es el conflicto que se produce por el enfrentamiento de personajes que luchan por el logro de objetivos opuestos. Es decir que tanto en los juegos infantiles como en la representación el conflicto es el estímulo que permite el desarrollo de los mismos.

En las relaciones recíprocas del juego escénico y la de aprendizaje es fácilmente posible que ambas se integren plenamente a que una se desencadene a la otra.

3. Estado actual del nivel de conocimiento del teatro y los juegos escénicos que presentan los alumnos.

Para constatar el nivel de conocimiento del teatro y los juegos escénicos que presentaban los alumnos de sexto grado que conforman la muestra, en un primer acercamiento empírico de la investigación se pudo constatar, que la generalidad de ellos no gustaban de los juegos para implementarlos en su etapa de esparcimiento y diversión, además de ser el grupo en el cual la instructora impartía docencia.

Se aplicaron métodos y técnicas de investigación siguiente: Análisis de documentos (anexo 1), Observación Participante (anexo 2), Encuesta (anexo 3) y el pre-experimento formativo pedagógico (anexo 4). A continuación se describen los resultados de su aplicación.

Con el **análisis de documentos (anexo 1)** la instructora realizó una búsqueda dentro de los programas de estudios de teatro y del banco de juegos propuestos para utilizar en este nivel primario, sobre las principales temáticas que se deben trabajar en el teatro y cuáles contenidos son los más factibles para la utilización de los juegos escénicos elaborados por la autora de esta investigación. Se pudo constatar que la mayoría de los contenidos de los diferentes programas de teatro tributan a desarrollo por parte de los juegos escénicos, por sus características motivadoras, desarrolladoras, de cambio. Se pudo constatar que en el banco de juegos en sus diferentes versiones propuesto por la casa de cultura, los juegos hasta el momento no han tenido

transformaciones a pesar de todo el trabajo y los resultados científicos llevados a cabo por los instructores de arte en su devenir estudiantil.

En la **observación participante (Anexo2)** realizada que tuvo como objetivo constatar el nivel de motivación que presentan los alumnos de sexto grado con la utilización los juegos escénicos para el desarrollo del conocimiento del teatro. Se pudo constatar que la mayoría de los alumnos que conforman la muestra no se interesan por participar en este tipo de juegos escénicos, aunque si se manifiestan interesados por participar en otros juegos que les presentan, al ejecutar los juegos los alumnos los realizan de manera dirigida y no espontáneamente así como también en las demás actividades relacionadas con el teatro y si presentan un marcado interés por jugar en los tiempos libres.

Con la **encuesta (anexo 3)** aplicada se pudo constatar el nivel de conocimiento que presentan los alumnos que conforman la muestra. Estos muestran conocimientos adecuados a la hora de trabajar los elementos básicos de la manifestación de teatro, de sus medios expresivos así como las obras y los juegos que se utilizan. Poseen un escaso dominio sobre cuáles son los juegos escénicos y reglas que se trabajan en el programa por parte de la instructora. Adolecen de habilidades e imaginación que les permitan desarrollar además los juegos escénicos con óptima calidad.

Se aplicó una **Prueba pedagógica inicial (Anexo 4)** con el objetivo de constatar los conocimientos que sobre el teatro poseen los alumnos de 6to grado de la escuela Remigio Díaz Quintanilla. Para ello se le realizaron diferentes preguntas que giraban en torno a los elementos que no deben faltar a la hora de trabajar el teatro en las clases. Un 80 % de los alumnos plantearon que no conocen esos elementos que no deben faltar en las clases de teatro, otros alumnos hicieron alusión a la voz del maestro, a la escenografía, los personajes, etc, sin embargo a la hora de trabajar los medios expresivos del teatro, muchos no conocían cuales eran esos medios, solamente 3 alumnos mencionaron que los medios expresivos eran la escenografía, el vestuario y el maquillaje, a la hora de proponer actividades que les gustaría trabajar en la clase de teatro muchos de los alumnos proponen actividades motivadoras, que inciten al movimiento, de evadir la rutina del aula y la utilización de juegos dentro de la propia clase.

Por todo lo antes expuesto se proponen elaborar juegos escénicos que permitan el desarrollo del conocimiento por el teatro en los alumnos de sexto grado de la primaria Remigio Díaz Quintanilla.

4. Fundamentación de la propuesta de juegos escénicos para contribuir al conocimiento del teatro en la escuela primaria.

Todos los que han pensado seriamente en la educación de los alumnos y las alumnas, se han referido de una forma u otra al juego. El valor de esta actividad ha sido reconocido a lo largo de la propia historia del hombre.

Los juegos surgieron antes de la propia ciencia pedagógica, desde los inicios de la comunidad primitiva junto al arte, la danza, la plástica, ya estaba presente esta actividad. Cualquiera que sea la actitud de una sociedad ante el juego, este siempre tiene un papel esencial en la educación.

Los psicólogos soviéticos, L.S. Vigostski, A.A. Liublínskaia, R. I. Zhukoskaya y Zvoriginahicieron un aporte sustancial a la elaboración de la teoría de los juegos y mostraron el carácter social de estos, así como el papel que desempeñan en la educación de los niños.

Por tanto se asume en esta investigación el concepto de **juego** aportado por Huzinga. J. quien plantea que es:

...**Una acción o actividad voluntaria**, realizada en ciertos **límites fijados de tiempo y lugar**, según una **regla libremente aceptada**, pero completamente **imperiosa y provista de un fin en sí**, acompañada de un sentimiento de **tensión y alegría** y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria. (Huizinga. J., 1978, p, 11)

Se considera que el juego es una actividad social con una fuerte carga de imaginación y fantasía que aflora como resultado de las combinaciones creativas de los niños.

Es necesario partir entonces de la conceptualización de **Juegos escénicos**, según el libro "Ideas para un teatro escolar" de Douglas Salomón Editorial Universidad Del Valle: "El **conjunto de movimientos y desplazamientos que realizan los personajes en el curso de una representación**. Estos desplazamientos pueden estar ya indicados en el texto, o ser introducidos por el director durante el montaje; en todo caso, intentan mantener un cierto equilibrio o ritmo en la distribución de los personajes en escena. El movimiento

escénico debe complementarse con un adecuado Juego Escénico”. (2005, p.51).

Según José Luis García es el “**Conjunto de gestos y acciones** que realizan los personajes de una obra”. (2004, p. 1)

En el libro Teatro dos de Antonio Ruiz y María del Carmen Rumbaut: Los juegos escénicos son **un estímulo al desarrollo de la creatividad del niño** donde **no se logra otra cosa que desarrollar su imaginación**. En estos juegos deben **participar todos los niños del aula** y en ningún momento debe **ser un trabajo selectivo donde el niño es público y a la vez actor**, lo excluye que en las competencias los ganadores se destaquen e incluso sea el **método para elegir reparto**, las representación no es lo más importante, sino un elemento más del juego. (p.12-13)

A partir de todos los postulados analizados con anterioridad, la autora de esta investigación se adscribe al concepto propuesto por Antonio Ruiz y María del Carmen Rumbaut por ser el que más se aviene a esta investigación.

Una característica esencial es que los juegos escénicos se conciben como una actividad placentera, espontánea y voluntaria. En muchos de estos juegos los alumnos se autoafirman y crecen en su autoestima, asimismo, es una gran experiencia cultural del hombre.

La particularidad del juego escénico es que no es necesariamente un juego para comunicar, para ser visto, no requiere de ese elemento que fundamenta el teatro, como es el público. Con el juego escénico entramos en la esfera de la composición, del ensayo de organizar una estructura, de transmitir una idea. Un juego escénico puede surgir de un buen juego dramático, puedo partir de su conformación y generar una intervención para establecer conscientemente unas convenciones, una mejor distribución de los elementos y un tiempo de preparación. Igualmente podemos desde una ronda encontrar un desarrollo escénico y con la literatura infantil, producir adaptaciones libres, que se sostenga en los parámetros del juego escénico. Con el juego escénico establecemos un acercamiento mayor con lo artístico, hay un diseño un vestuario, objetos y atmosferas lumínicas (de ser posible) tanto en el juego dramático como en el juego escénico el niño tiene la posibilidad de expresarse

de un modo orgánico y espontáneo. Hay una rica utilización de su instrumento corporal y bocal. El niño unifica a través del juego la voz y el gesto.

Los juegos escénicos que se proponen tienen características específicas que responden a esta investigación:

Por lo general se desarrolla colectivamente, como una actividad lúdica que planifican los alumnos de manera espontánea y por su propia cuenta. Cuando ellos juegan lo que hacen realmente es aprender, y si lo situamos en el juego escénico comprenderemos que aprenden a instalarse en otro punto de vista, a simbolizar desde el objeto, a jugar la realidad que les rodea o que imaginan, a socializar y digerir el cotidiano, con el único propósito de jugar, de ser el mismo. Ellos organizan y distribuyen como buenos expertos de aquello que van a jugar. Conocen las reglas y funcionan como en el teatro con sus propias convenciones. Igualmente crean sus recursos y es aquí cuando la fantasía y la creatividad forman parte del encanto al que puede llegar el juego, establece sentimientos y emociones.

Primeramente son juegos creados por la autora de la investigación cuyo objetivo general es contribuir al desarrollo del conocimiento por el teatro en los alumnos de sexto grado.

En el juego escénico se requiere de un nivel de comunicación, ahora hay un tema o un argumento y ellos lo deben comunicar.

Para elaborar los diferentes juegos escénicos es importante tener en cuenta una secuencia algorítmica que permita lograr una homogeneidad en su estructura. Debe incluir los aspectos siguientes:

1. Tipo de juego. Debe especificar si presenta un juego de roles, dramatizado, cognoscitivo.
2. Título del juego. Debe ser sugerente, dinámico pues persigue atrapar o incentivar la disposición de los estudiantes hacia la actividad.
3. Objetivos. Debe definir con claridad qué es lo que se persigue con la actividad lúdica.
4. Materiales a utilizar. Se declaran los medios necesarios para realizar el juego, tableros, fichas, dados, láminas, grabadora, etc.

5. Formas de organización. Si se desarrollará individual, por pareja, en hileras, en equipos en dependencia de las características u organización del aula.
6. Tiempo de duración. Se planifica el tiempo o el que se dispone para el desarrollo del mismo.
7. Momento de aplicación. Se especifica en qué parte de la actividad docente se desarrollará el juego. No se debe improvisar.
8. Condiciones del lugar. Se especificaran los requisitos que debe reunir el lugar, donde se desarrollan de acuerdo a las exigencias del juego.
9. Metodología. (Descripción del juego) Se explicará cómo se combinan las tareas cognitivas con las diferentes situaciones que conforman el juego.
10. Reglas del juego. Se deben declarar cuáles son los requisitos, normas o reglas que conforman el juego las cuales deben ser cumplidas por todos los participantes.

A continuación se presenta un ejemplo de actividad lúdica así como su correcta

JUEGO ESCÉNICO # 1

Tipo de juego: Escénico encaminado al desarrollo de la expresión corporal.

Nombre del juego: ¡Hola amigo! ¿Cómo estás?

Objetivo: Ejecutar movimientos con el cuerpo a través de gestos y acciones para un mejor desarrollo de la expresión corporal.

Metodología: Los niños se colocan en dúos y cada uno debe pensar en varios movimientos con el cuerpo para saludar a su amigo .Los movimientos no deben ser iguales, por lo que todos deben estar atentos para no repetirse .El juego comienza cuando un amigo le pregunta al otro ¡Hola amigo! ¿Cómo estás? , haciendo su movimiento en forma de saludo .El amigo con quien dialoga le responde con expresividad sin dejar de moverse rítmicamente. Así hasta que todos los dúos participen. Puede incorporarse un gesto al rostro (alegría, tristeza, asombro, indiferencia etc.)

Materiales a utilizar: Ninguno.

Forma de organización: Parejas.

Tiempo de duración: 15min.

Momento de aplicación: En el inicio de la clase.

Reglas del juego: Los movimientos no deben ser iguales, y mientras un amigo hable no se puede dejar de mover. Este juego pone en función la entonación adecuada de la voz, la atención, la rapidez, los movimientos corporales, etc

5. Propuesta de juegos escénicos.

JUEGO ESCÉNICO # 2

Tipo de juego: Encaminado al desarrollo de la creatividad.

Nombre del juego: Mi juguete favorito.

Objetivo: Imaginar diferentes juguetes teniendo en cuenta la imaginación creadora para un mejor desarrollo de habilidades teatrales.

Metodología: El instructor les pide a los alumnos que realicen un círculo y los invita a jugar "Mi juguete favorito". Este juego consiste en que el instructor tendrá un objeto y dice mi juguete favorito es... y tendrá que convertir el objeto en un juguete, los alumnos lo harán seguidamente sin repetir el juguete.

Materiales a utilizar: Desodorante.

Forma de organización: En colectivo.

Tiempo de duración: 10 min.

Momento de aplicación: En el receso.

Reglas del juego: Para la realización de este juego deben realizar acciones, sonidos y habilidades de rapidez. Este juego pone en función la imaginación creadora y la memoria emotiva.

JUEGO ESCÉNICO # 3

Tipo de juego: Encaminado al desarrollo de la dramatización.

Nombre del juego: Los colores de la actuación.

Objetivo: Representar mediante los colores los diferentes tipos de estados tanto positivo como negativo para un mejor desarrollo de la dramatización teatral.

Metodología: El instructor pide a los alumnos que se coloquen en forma de círculo al igual que unos círculos que traen los colores primarios y secundarios y en medio de ellos pone una botella, el instructor gira la misma y ella daría varias vueltas, si el pico de la botella apunta a un alumno el color que le toque teniendo en cuenta si es primario o secundario tendría que representar una persona positiva o negativa. Los colores primarios representan lo positivo y los

secundarios lo negativo. Ejemplo: una persona positiva es una maestra, y una persona negativa es un alcohólico.

Materiales a utilizar: Botella y círculos de colores.

Forma de organización: Círculo.

Tiempo de duración: 20 min.

Momento de aplicación: En el receso.

Reglas del juego: Para la realización de este juego se deben conocer los colores primarios y secundarios. Se pone en función la atención, habilidades de rapidez, caracterización de personajes, el sí mágico y la memoria emotiva.

JUEGO ESCÉNICO # 4

Tipo de juego: Escénico encaminado al desarrollo de dramatización.

Nombre del juego: Encuentra un oficio.

Objetivo: Improvisar mediante la representación teatral los diferentes oficios para un mayor desarrollo creativo.

Metodología: El instructor pide a los alumnos que se sienten en forma de círculo, pone varias tarjetas cada una con un oficio diferente. En medio del círculo habrá una cajita con los nombres escritos en papeles de los alumnos. El instructor se pondrá en el medio donde sacara de la caja un nombre, el mismo del papel dará tres vueltas con los ojos vendados y luego obtendrá una tarjeta con un oficio y este lo va a representar utilizando la improvisación. Luego ese alumno cogerá un papel con otro nombre hasta que todos participen.

Materiales a utilizar: Tarjetas, caja, papel y un pañuelo.

Forma de organización: Círculo.

Tiempo de duración: 20 min.

Momento de aplicación: Talleres de creación.

JUEGO ESCÉNICO # 5

Tipo de juego: Escénico encaminado al desarrollo de dramatización.

Nombre del juego: Buscando mi máscara.

Objetivo: Improvisar mediante las máscaras del teatro (comedia y tragedia) para el desarrollo de la dramatización teatral

Metodología: El instructor conversa sobre la máscara del teatro que por una parte es la comedia que representa la alegría y la risa y por la otra parte la tragedia que representa la tristeza y el llanto. El instructor realizará dos grupos de alumnos en filas y sacara un alumno de cada hilera que va a representar su equipo. Se coloca a los guías separados frente a su fila. Los guías van a ser acciones que demuestren si son la comedia o la tragedia, cada uno diferente. El instructor coloca frente a cada fila una tarjeta con una máscara (comedia o tragedia) mientras los guías realizan las acciones, los de la fila representan la máscara que les toco y corren hacia los guías que representan lo mismo y así hasta que todos participen.

Materiales a utilizar: Tarjetas con las máscaras.

Forma de organización: Hilera.

Tiempo de duración: 10 min.

Momento de aplicación: En el desarrollo de la clase.

Reglas del juego: El guía de cada fila siempre va a rotar con el último de la hilera, deben cambiar las acciones mientras estén rotando, gana el equipo que descubra más rápido su guía. Este juego pone en función la observación, habilidades de atención, rapidez y la imaginación.

Reglas del juego: Todos los alumnos deben participar, atender el orden de los jugadores según vayan participando. Se debe poner en función la improvisación, caracterización de personajes, la imaginación creadora, el sí mágico y la memoria emotiva.

JUEGO ESCÉNICO # 6

Tipo de juego: Escénico encaminado al desarrollo de la creación de una obra.

Nombre del juego: ¡Dime que hago!

Objetivo: Ejecutar diferentes acciones mediante la imaginación creadora para un mayor desarrollo de habilidades teatrales.

Metodología: Los niños se colocan en semicírculo y uno de ellos se pondrá en el medio y realizara una acción y el alumno que le siga dirá lo que hizo su compañero mientras este que respondió se pondrá de pie realizando acciones

por el orden y así todos realizan acciones y responden lo que hizo su compañero.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Forma de organización: Colectivo.

Tiempo de duración: 10 min.

Momento de aplicación: Receso.

Reglas del juego: Para la realización de este juego no se pueden repetir las acciones, hay que poner en función la imaginación creadora, habilidades de atención, y rapidez.

JUEGO ESCÉNICO # 7

Tipo de juego: Escénico encaminado al desarrollo de la expresión corporal.

Nombre del juego: El mejor regalo.

Objetivo: Crear diferentes regalos mediante movimientos y acciones encaminado al desarrollo de la expresión corporal.

Metodología: Formados en círculo todos palmean la siguiente frase "El mejor regalo que yo compre"... el niño que comienza la ronda deberá realizar acciones y movimientos que represente el objeto comprado por él, sin mencionarlo, mientras el resto de los alumnos tratan de adivinarlo. Luego el grupo repite de nuevo la frase y el alumno que le sigue deberá estar muy atento y deberá realizar su movimiento y acción. El juego se repite hasta el último niño.

Materiales a utilizar: Ninguno.

Forma de organización: Círculo.

Tiempo de duración: 15min.

Momento de aplicación: Talleres.

Reglas del juego: Todos los alumnos deben participar, tienen que estar muy atentos para adivinar la acción de su compañero, deben ser creativos y rápidos.

JUEGO ESCÉNICO 8

Tipo de juego: Encaminado al desarrollo de la imaginación creadora.

Nombre del juego: ¿Cómo está mi caldero?

Objetivo: Crear diferentes calderos mediante la imaginación creadora para un mayor desarrollo de las habilidades teatrales.

Metodología: El instructor le pide a los talleristas que realicen un círculo y los invita a jugar ¿Cómo está mi caldero? Este juego consiste en que el instructor

dice ¿Cómo está mi caldero? Y el primero que se encuentra en el círculo tiene que imaginar cómo está su caldero Ej.: el tallerista dice mi caldero está caliente y tendrá que representarlo y pasar el caldero caliente por todo el círculo hasta que llegue al último y luego se repite el anuncio y al niño que le siga representara como esta su caldero y así sucesivamente hasta que participe el ultimo.

Materiales a utilizar: ninguno.

Forma de organización: En colectivo.

Tiempo de duración: 10 min.

Momento de aplicación: En el desarrollo de la clase.

Reglas del juego: Para la realización de este juego deben de realizar acciones que muestren como está el caldero y no pueden ser repetidas. Este juego pone en función la imaginación creadora.

6. Validación de los resultados que se obtienen con la aplicación de la propuesta. Diagnóstico final.

Después de aplicada la propuesta se vuelven a aplicar los instrumentos que se utilizaron inicialmente: Observación Participante (anexo 2), Encuesta (anexo 3) y el pre-experimento pedagógico (anexo 4). A continuación se describen los resultados de su aplicación.

Con la **observación participante (Anexo2)** realizada que tuvo como objetivo constatar el nivel de motivación que presentan los niños de sexto grado con la utilización los juegos escénicos para el desarrollo del conocimiento del teatro. Se pudo constatar que la mayoría de los niños que conforman la muestra se interesan por participar en este tipo de juegos escénicos, y se manifiestan interesados también por participar en otros juegos que les presentan, al ejecutar los juegos los estudiantes los realizan espontáneamente así como también en las demás actividades relacionadas con el teatro y presentan un marcado interés por jugar en los tiempos libres.

Con la **encuesta (anexo 3)** aplicada se pudo constatar el nivel de conocimiento que presentan los alumnos que conforman la muestra. Estos muestran conocimientos adecuados a la hora de trabajar los elementos básicos de la manifestación de teatro, de sus medios expresivos así como las obras y los juegos que se utilizan. Poseen dominio sobre cuáles son los juegos escénicos

y reglas que se trabajan en el programa por parte de la instructora. Posen habilidades e imaginación que les permitan desarrollar además los juegos escénicos con óptima calidad.

Se aplicó nuevamente la **Prueba pedagógica final (Anexo 5)** Para ello se le volvieron a realizar preguntas que giraban en torno a los elementos que no deben faltar a la hora de trabajar el teatro en las clases, ya la mayoría de los alumnos plantean que conocen esos elementos que no deben faltar en las clases de teatro, haciendo alusión a la voz del maestro, a la escenografía, los personajes, e incorporando las obras de teatro, los textos, los movimientos escénicos, las acciones, el vestuario, el maquillaje, la iluminación etc, Se puede apreciar un marcado avance en torno al conocimiento de los medios expresivos del teatro, ya conocen cuales son esos medios, la totalidad del grupo conocen que los medios expresivos son el gesto, el texto, la voz, la dicción y la articulación, el maquillaje, la dramaturgia, el espacio escénico, la escenografía, las luces, el vestuario, el maquillaje, la música y efectos sonoros. Todos estos elementos se dan con un movimiento y ritmo en un tiempo determinado, están complacidos con la utilización de las novedosas técnicas utilizadas por la profesora en las clases.

CONCLUSIONES

La sistematización de fundamentos metodológicos de diferentes autores y el estudio detallado de la bibliografía adecuada, permitió conocer los diversos criterios acerca de los términos utilizados en este trabajo y así determinar el grado de conocimiento que tenía la muestra seleccionada intencionalmente de la escuela primaria Remigio Díaz Quintanilla acerca de la investigación.

Con la determinación de las carencias y potencialidades que presentan los alumnos en torno al conocimiento del teatro y los juegos escénicos, se pudo constatar que existen deficiencias en cuanto al conocimiento del teatro en la escuela primaria.

Los juegos escénicos propuestos en este trabajo están dirigidos al desarrollo del conocimiento por el teatro en la escuela primaria. El teatro ofrece grandes posibilidades para la inclusión de los juegos escénicos en su programa además de que se puedan trabajar estos en las diferentes actividades que se desarrollan en el proceso docente educativo de la escuela primaria.

Con la aplicación de los juegos escénicos en los escolares de 6to. Grado de la escuela primaria "Remigio Díaz Quintanilla" del municipio de Santi Spíritus, se experimentó un cambio significativo en relación al diagnóstico inicial, demostrándose la efectividad de la propuesta de solución, evidenciándose en la participación de los alumnos en los recreos socializadores mostrando un comportamiento cultural adecuado.

RECOMENDACIONES

Socializar la propuesta de juegos escénicos elaborados así como divulgar los resultados obtenidos con su aplicación.

Introducirlos gradualmente por su pertinencia, a las demás escuelas primarias por la importancia que reviste los juegos en esta etapa de desarrollo infantil.

BIBLIOGRAFÍA

- Arias Bárzaga, F. (1999). *La estimulación de la inteligencia mediante los juegos profesionales*. Curso 69, Pedagogía 99.
- Avendaño, R y A Minujin. (1985). *Una escuela diferente*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Colectivo de Autores. (2001). *Psicología para Educadores*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Colectivo de Autores. (2002). *Hacia el perfeccionamiento de la Escuela Primaria*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Danilov, N. A. y N. N. Skatkin. (1989). *Didáctica de la escuela media*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Fernández Díaz, A. (1999). *El juego como alternativa de desarrollo de los niños con necesidades educativas especiales*. Instituto Latinoamericano y Caribeño. Pedagogía 99.
- García Batista, G. (2002). *Compendio de pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación.
- García. J. L. (2004). *Juegos escénicos*. Recuperado de: <https://www.titerenet.com/2004/01/10/juego-escenico/>
- González Rey, F. (1985). *Psicología de la personalidad*. La Habana: Pueblo y Educación.
- González Rey, F. (1995). *Comunicación, Personalidad y desarrollo*. La Habana: Pueblo y Educación.
- González Rey, F. (1997). *Psicología del aprendizaje*. Instituto Latinoamericano y Caribeño, Pedagogía 97.
- González Serra, D J. (1982). *La motivación una orientación para su estudio*. La Habana: Científico-Técnica.
- González Serra, D J. (1995). *Teoría de la motivación y práctica profesional*. La Habana: Pueblo y Educación.
- González Soca, A.M. y otros. (2005). *Nociones de sociología, psicología y pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación.
- González, Nidia et. al. (1995). *Técnicas participativas de educadores cubanos*. La Habana, Centro de intercambio educacional "Graciela Bustillos".

- Huizinga. J. Z. (1978). *La modelación de los juegos y el proceso docente en la Educación Superior Contemporánea*. La Habana: Pueblo y educación.
- Labarrere, Guillermina. (1998). *Pedagogía*. La Habana: Pueblo y Educación.
- León, S. (1988). *El juego y el desarrollo de la imaginación y el pensamiento*. Jornada Científica del Instituto Central de Ciencias Pedagógicas, La Habana.
- Oropesa Fernández, R. (1995). *Jugando también se aprende*. La Habana: Academia.
- Quiroga. A. (1996). *Educación Artística: Teatro*. Recuperado de: www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000323.pdf
- Rodríguez, Ramón. (2002). *Los juegos didácticos. Una propuesta metodológica para estimular los intereses cognoscitivos por la geografía escolar*. Tesis de grado N° 36.
- Rumbaut. M.C. (1981). *Teatro dos*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Salomón. D. (2005). *Ideas para un teatro escolar*. Recuperado de: <https://www.linio.com.cp>
- Sánchez, Ortega. P (2013). *Por los caminos del arte: un acercamiento a sus manifestaciones en Cuba*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vigostsky, L. S. (1982). *Obras completas*. Tomo V. La Habana: Pueblo y Educación.
- Zhukoskaya, R. I. (1982). *El juego y su importancia pedagógica*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Zvorigina, K. (1989). *Formación de las motivaciones para el juego*. La Educación por el mundo. La Habana, N° 6-7, junio-agosto.

ANEXO 1. ANÁLISIS DE DOCUMENTOS

Objetivo: Determinar qué contenidos y habilidades se pretende desarrollar en el programa de teatro de sexto grado en la enseñanza primaria.

Aspectos a tener en cuenta para el estudio:

1. Contenidos que contempla el programa.
2. Sistema de objetivos que pretende cumplir el programa.
3. Sistema de habilidades que propone el programa.
4. Orientaciones metodológicas que se precisan y sugerencias que ofrecen.

ANEXO 2. OBSERVACIÓN PARTICIPANTE.

Objetivo: Constatar el nivel de motivación que presentan los niños de sexto grado con la utilización los juegos escénicos para el desarrollo del conocimiento del teatro.

La observación se realizó a una actividad realizada por la instructora de arte en un recreo socializador del centro escolar.

Aspectos a observar:

1. Espontaneidad de los alumnos en la participación del recreo y de las actividades lúdicas.
2. Masividad de los alumnos a las actividades lúdicas propuestas en el recreo socializador.
3. Interés por jugar en el tiempo libre y por participar en otros juegos que la instructora les presenta.
4. Opiniones emitidas al final del recreo.

ANEXO 3. ENCUESTA.

Objetivo: Constatar el nivel de conocimiento que presentan los niños de sexto grado que conforman la muestra.

Al final de la actividad realizada en el recreo socializador, se aplicó una encuesta a aquellos estudiantes que se mostraron impávidos y dinámicos en los juegos presentados en el recreo.

1. ¿Qué te gustó más del recreo socializador?

2. ¿Qué diferencia existe entre este recreo y los demás que has participado?_____

3. Te gusta jugar cuando se trabajan elementos del teatro estudiados en clases?

Si___ No___

Por qué_____

- 4.Cuál obra del teatro infantil te gustaría representar o jugar con ella?_____

5. Te gustaría que la instructora utilizara más juegos escénicos en sus clases?

Si___ No___

Por qué_____

6. ¿Qué te permiten lograr los juegos escénicos en las clases?

ANEXO 4. PRUEBA INICIAL

Objetivo: Constatar los conocimientos que sobre el teatro poseen los alumnos de 6to grado de la escuela Remigio Díaz Quintanilla.

1. Escribe los elementos que no deben faltar a la hora de trabajar el teatro en las clases.
2. Diga cuáles son los medios expresivos del teatro.
3. ¿Cómo te gustaría que fueran tus clases de teatro? Escribe diferentes actividades que te gustaría que tuvieran tus clases de teatro.

Clave de calificación:

1. B: Si escribe 5 ó 6 elementos.
R: Si menciona 3 ó 4 elementos.
M: Si menciona 2 ó menos elementos.
2. B: si hace mención a 4 ó más maneras de afectarse.
R: Si menciona 2 ó 3 maneras de afectarse.
M: Si menciona 1 ó ninguno.
3. B: Si escribe 4 ó más acciones de protección.
R: Si escribe 2 ó 3 acciones de protección.

ANEXO 5. PRUEBA FINAL

Objetivo: Constatar los conocimientos que sobre el teatro poseen los alumnos de 6to grado de la escuela Remigio Díaz Quintanilla.

1. Escribe los elementos que no deben faltar a la hora de trabajar el teatro en las clases.
2. Diga cuáles son los medios expresivos del teatro.
3. ¿Cómo te gustaría que fueran tus clases de teatro? Escribe diferentes actividades que te gustaría que tuvieran tus clases de teatro.

Clave de calificación:

1. B: Si escribe 5 ó 6 elementos y ejemplifica.

R: Si menciona 3 ó 4 elementos y no ejemplifica.

M: Si no menciona ningún elemento.

2. B: Si hace mención a 4 ó más medios expresivos del teatro.

R: Si menciona 2 ó 3 medios expresivos del teatro.

M: Si menciona no menciona ningún medio expresivo del teatro.

3. B: Si escribe 4 ó más acciones y menciona los juegos escénicos.

R: Si escribe 2 ó 3 actividades.

M: Si no propone ninguna actividad.

ANEXO 6. EVIDENCIAS

