

**REPERTORIO DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN ESTÉTICA EN EL  
4TO GRADO DE LA EPU RUBÉN MARTÍNEZ VILLENA**

**REPERTOIRE OF GAMES FOR THE DEVELOPMENT OF AESTHETIC EDUCATION IN THE 4TH  
GRADE OF THE EPU RUBÉN MARTÍNEZ VILLENA**

Autor: Delnerio Ancheta Niebla

Institución: Universidad Agraria de La Habana, Facultad de Ciencias Pedagógicas

Localidad: Jaruco, Mayabeque, Cuba

**Resumen**

Para la investigación se tienen como referencia los conocimientos adquiridos en talleres y cursos de especialización del “Grupo de promoción cultural para niños y adolescentes”, creado a finales de la década del 80 por el Ministerio de Cultura. Los autores de esta ponencia, presentan el trabajo: “Repertorio de juegos para el desarrollo de la Educación Estética en el 4to grado de la Escuela Primaria Urbana Rubén Martínez Villena.” La propuesta toma como soporte la realización y participación de los estudiantes en juegos menores, a fin de favorecer el desarrollo de imágenes visuales, musicales, danzarias y teatrales para sensibilizar al niño con el arte y la Educación Estética desde un marco lúdico.

Se elaboraron ocho juegos de participación que abarcan desde su concepción expresiones plásticas, musicales, teatrales y danzarias. Se utilizaron materiales de desecho de origen natural y fabril para la confección de distintos medios e implementos para el juego. La experiencia persigue romper las barreras establecidas entre las manifestaciones del arte. Se logró propiciar al niño un cúmulo de vivencias perdurables, lo cual le aporta una infancia más hermosa matizada de satisfacción personal, el disfrute de las manifestaciones artísticas en interacción con la vida, la naturaleza y el entorno circundante.

**Abstract**

The research is based on the knowledge acquired in workshops and specialization courses of the “Cultural promotion group for children and adolescents”, created at the end of the 80s by the Ministry of Culture. The authors of this paper present the work: “Repertoire of games for the development of Aesthetic Education in the 4th grade of the Rubén Martínez Villena Urban Primary School.” The proposal takes as support the performance and participation of students in minor games, in order to promote the development of visual, musical, dance and theatrical images to sensitize children to art and Aesthetic Education from a playful framework. Eight participation games were developed that

cover plastic, musical, theatrical and dance expressions from their conception. Waste materials of natural and factory origin were used to make different means and implements for the game. The experience seeks to break the barriers established between art manifestations. It was possible to provide the child with a wealth of lasting experiences, which gives him a more beautiful childhood tinged with personal satisfaction, the enjoyment of artistic manifestations in interaction with life, nature and the surrounding environment.

### **Introducción**

En Cuba, la Educación Artística como espacio para la formación de valores culturales e identitarios desde la Enseñanza Primaria, se lleva a cabo a partir de tele-clases que orientan y acercan al estudiante a las manifestaciones de la música y las artes plásticas. Realmente los niños disfrutaban de estas, lo cual es evidente en la participación masiva y el deseo de profundizar más, sobre todo en la plástica.

Un suceso que ha tenido gran significación para la práctica de estas expresiones artísticas en los estudiantes, ha sido la asistencia técnica y docente de los Instructores de arte durante las emisiones televisivas y frontales de la educación artística. Los instructores o brigadistas José Martí, se insertan al trabajo de los centros escolares y la atención de grupos de aficionados para desempeñarse como especialistas de una manifestación artística, de acuerdo a la modalidad que estudiaron.

En el municipio Jaruco, de la provincia Mayabeque, la impartición de los contenidos de la educación artística por parte de los brigadistas se ha visto estancada, debido a la carencia de estos profesionales que laboran en los centros educacionales. El sector de educación municipal cuenta con solo diez instructores para la atención de los programas de la educación estética en los ocho centros hasta el momento cubiertos.

Se ha revelado a partir del trabajo sostenido por estos docentes en los centros educativos, las necesidades de los estudiantes para participar desde otras manifestaciones del arte y no solo desde una modalidad en específico. Siendo característico que puedan intervenir solamente aquellos que hayan alcanzado un dominio de una especialidad desde su preparación y aptitud. Es real que no todos los educandos poseen cualidades para el desempeño artístico musical o plástico. De ahí la premisa de considerar vías y alternativas para relacionar no solo la música y las artes plásticas desde una interacción total, sino con otras expresiones de la danza, el teatro y la literatura, que lleven a todos los alumnos a una participación y disfrute del arte para ser educados estéticamente y artísticamente.

En base a este motivo, los autores de la investigación se dieron a la tarea de realizar una investigación para buscar una vía que propicie en los estudiantes del municipio la participación

desde todas las manifestaciones artísticas para una mayor interacción con el arte en general. Se tomó como referencia el 4to grado la Escuela primaria Rubén Martínez Villena, ubicada en el Consejo Popular Caraballo. El proceso de investigación se extendió durante 12 meses y reveló no solo la necesidad de los estudiantes de lograr el disfrute y la participación desde el arte sino además la premura de los instructores por buscar nuevas iniciativas para la interrelación de las manifestaciones artísticas.

Comprobadas las necesidades en los educandos y la significación que tiene enriquecer el trabajo de los instructores desde la interrelación de varias manifestaciones artísticas para su desarrollo como profesional de la cultura, se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cómo contribuir a la participación artística desde la interrelación de las manifestaciones del arte en los alumnos del 4to grado de la Escuela primaria Rubén Martínez Villena del Consejo Popular Caraballo?

Para ello se conciben los siguientes Objetivos:

- Relacionar acciones danzarias, musicales, teatrales y de las artes plástica en un marco lúdico para estimular la creatividad del niño desde el espacio escolar hacia la comunidad.
- Diseñar un repertorio de juegos infantiles que sean útiles para el desarrollo físico e intelectual de los infantes y el enriquecimiento de su mundo interior, logrando a partir de ello vivencias perdurables.
- Despertar desde el juego el amor del niño hacia el arte, la naturaleza, y el entorno cotidiano donde transcurre su vida.

La investigación exigió el empleo de métodos teóricos, empíricos y estadísticos.

Métodos de investigación:

Del nivel teórico

- Histórico y lógico: permite evidenciar la utilización del juego como actividad fundamental del niño desde la interacción con el arte.
- Análisis y síntesis: posibilita la obtención de información a través de textos de carácter científico, pedagógico y consultas a documentos referentes a la implementación del juego como actividad participativa de interrelación con las manifestaciones artísticas.
- Inducción-deducción: Fue de importancia para la elaboración de las conclusiones parciales en la investigación, así como para evidenciar el procesamiento de los resultados obtenidos con los métodos de nivel empírico, partiendo de los elementos de la práctica que permitieron las ascensiones hacia la teoría.

Del nivel empírico

- La observación participante: se parte de la actividad de los investigadores al involucrarse desde la observación participativa. Se utilizó para diagnosticar el estado del problema, sus características y rasgos esenciales, estados valorativos y el comportamiento del grupo desde el estímulo de la creatividad y la participación escolar y comunitaria.

-Las entrevistas permitieron el intercambio con la directora y la maestra del 4to grado del centro, pues recogen sus criterios acerca de la importancia de la propuesta para sensibilizar al niño con el arte y la Educación Estética desde el desarrollo de imágenes visuales, musicales, danzarias y teatrales en un marco lúdico.

### **Actualidad e importancia**

Se considera actual la investigación pues reconoce la utilización del juego como actividad participativa para el desarrollo de experiencias lúdicas y la interrelación de las manifestaciones artísticas desde el desarrollo de imágenes visuales, musicales, danzarias y teatrales en los infantes.

Su importancia radica en la creación de un repertorio de juegos infantiles basados en la interrelación de los lenguajes visual, sonoro y corporal para promover la imaginación y la creatividad en los alumnos del 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena. La experiencia les permite el enriquecimiento de su mundo interior, logrando a partir de ello vivencias perdurables. Despierta desde el juego el amor hacia el Arte, la Naturaleza, y el entorno cotidiano donde transcurre la vida del alumno.

### **El juego como actividad lúdica en la Educación Primaria**

#### **Características, función e importancia del juego en la vida del niño**

En cuanto a la utilización del juego como medio de comunicación, esparcimiento e interrelación desde las artes, se parte del antecedente que tuvo a finales de la década del 80, la creación por parte del Ministerio de Cultura del “Grupo de Promoción cultural para niños y adolescentes”. Una de las preocupantes de este colectivo era poder integrar desde el arte, distintas expresiones que relacionaran de manera disciplinaria los puntos de contactos de las modalidades artísticas para el trabajo con infantes y jóvenes. Se comenzaron a impartir cursos y talleres de especialización para adiestrar a los instructores con el fin de abordar todas las manifestaciones artísticas. Wichy Guerra, Mónica Lorín y Mayra Navarro, fueron importantes promotoras y ejecutoras de aquellas ideas que permitieron se desarrollaran nuevas inventivas para el trabajo cultural, desde una óptica interdisciplinaria entre las cuales, la utilización del juego enfatizaba un nuevo camino por el cual transitar a partir su significado en la vida de las nuevas generaciones.

A partir de la experiencia acumulada por uno de los investigadores de este trabajo, durante los cursos y talleres recibidos del Grupo de promoción, se opina al respecto. El juego es algo común en

la vida del niño y se considera podría favorecer en el marco escolar el acercamiento y disfrute del arte. Jugar es la actividad fundamental del infante. El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

En el juego interviene la función simbólica: la capacidad de utilizar símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, se plantea: “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.” (Enciclopedia libre. Wikipedia. Consultado Enero 2014)

Por ello el juego constituye no solamente una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Como acción le permite consumir la energía que acumula diariamente y evidencia el desarrollo físico e intelectual de este a través de actividades que involucran acciones y ejecuciones físicas directas. No así los juegos digitales, computadorizados y virtuales que más bien influyen en el subconsciente de los pequeños, sacándolos de su realidad, fanatizándolos y conduciéndolos al sedentarismo.

La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "*iocum* y *ludus-ludere*" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Se han enunciado innumerables definiciones sobre el juego. El diccionario de la lengua española Grijalbo contempla: “el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.”(Diccionario Grijalbo. Programa de computación. Consultado Enero 2014, s/p). Sin embargo,

en la propia polisemia del juego, diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se puede afirmar que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos absolutos.

Mucho se ha dicho y escrito acerca del juego infantil. Pedagogos dedicados a la enseñanza primaria, sociólogos y psicólogos de todo el orbe han dedicado importantes estudios a este tema, enriqueciendo el discurso mediante diversos análisis, observaciones y razonamientos. Raúl Barroso Hernández, destacado pedagogo del municipio Jaruco opina: “el niño busca participación y protagonismo en el juego, lo cual le ayuda a afianzar rasgos en su personalidad, le da confianza, y seguridad en sí mismo y le hace sentirse realizado.”(Entrevista realizada Enero, 2014).

Dobler, E. y Dobler, H. (1977) opinan:

Todos los pueblos tienen sus juegos. Al respecto del juego infantil puro, vemos que no se diferencia en nada, en cuanto a su esencia, de las formas de juegos de las primeras etapas de la evolución de la humanidad, es decir, no difiere de las formas de juego de las civilizaciones de la antigüedad, como tampoco de las de los pueblos primitivos. (p. 15.)

Por ello, se considera que existe una confrontación del niño con su ambiente a través del juego, el cual ligado a un objeto determinado modela una representación para la vida en la sociedad. En este sentido, el juego tampoco es una esfera exenta de finalidades, las actividades lúdicas no son funcionales si no persiguen un objetivo. Pero, naturalmente cabe destacar que las funciones del juego no son idénticas a las causas de la disposición del juego y a su intensidad.

Chacón Nardi (1983), en su tratado de expresión plástica infantil plantea: “para el niño, pintar es jugar y disfruta esta acción con toda la carga vivencial del juego” (p. 23).

La estructura del juego está formada de la siguiente manera: Una meta u objetivo, reglas que rigen la metodología para interactuar entre los participantes. Herramientas o componentes. Retos o desafíos e interactividad.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; incluso como herramienta educativa. A continuación se citan distintos autores los cuales hacen una definición del juego como actividad y de la cual los autores de la investigación concuerdan.

Huizinga (1987): El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

Gutton (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil. “(Enciclopedia libre. Wikipedia. Consultado: enero 2014)

## Funciones e importancia de los juegos

Propician la autonomía del niño. Organizan acciones de un modo propio y específico. Ayuda a los infantes a conocer la realidad. Favorece en ellos el proceso socializador. Cumple función integradora y rehabilitadora. En el juego el material no es indispensable sino la espontaneidad de sus participantes. El juego es útil y necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. Le permite interactuar con sus iguales. Hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

## Características de los juegos

Entre las características, que tiene el juego, se localizan las limitaciones espaciales y temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original. Manifiesta una finalidad en sí misma, de forma gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso. El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, alejado de la vida cotidiana donde prevalece un continuo mensaje simbólico. Es además tomado como actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. El juego tiene carácter universal. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.

## **Juegos tradicionales, populares, de roles y didácticos para el desarrollo de experiencias lúdicas en la infancia**

Existen muchas clasificaciones de juegos. Los autores de la investigación a partir del trabajo con niños destacan los juegos tradicionales, populares, de roles y didácticos. De estos sus características. Los juegos tradicionales son más solemnes, han sido transmitidos de generación en generación pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado no se perdieran con el paso del tiempo.

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se tratan de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Estos juegos suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos de la propia actividad. Estos juegos pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o

letras, se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

Los juegos de roll son un tipo actividad en el que los participantes asumen el papel de personajes principales. En su origen se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, crear, desarrollar y explorar el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria.

Juegos didácticos. En la actualidad los pedagogos consideran los juegos como una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje pues proporciona nuevas formas de explorar la realidad y estrategias diferentes para trabajar sobre la misma. Permiten a los educandos desarrollar su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, descubrir diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta además del intercambio grupal. Rescata la imaginación, la fantasía y el espíritu infantil, lo que permite se desarrolle la curiosidad, el encanto, el asombro, lo espontáneo y sobre todo lo auténtico al momento de reaccionar ante las situaciones que presentan. A partir de la educación artística los juegos didácticos se caracterizan por su vinculación con las manifestaciones de la música, la danza, el teatro y las artes plásticas, propiciando se logre una mayor interacción del niño desde el aula al espacio abierto.

## **Repertorio de juegos para el desarrollo de la Educación Estética en el 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena**

### 2.1-Análisis de los resultados a partir del diagnóstico.

El 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena del municipio Jaruco en Mayabeque, está compuesto por una matrícula de 25 alumnos. La edad promedio de los niños es de nueve a diez años. Todos los escolares radican en la misma localidad de Caraballo y sus padres proceden del sector obrero-campesino.

Durante los recesos y espacios extra-clases, los alumnos del 4to grado hacen de la práctica del juego una constante. En las áreas de receso se muestra un panorama lúdico, activo y variado. Los educandos se sienten motivados por las actividades de esparcimiento. Muchos juegan beisbol o futbol, otros se recrean jugando cartas, ajedrez y parchís en las aceras.

Este ambiente propició la interacción pioneros-instructores mediante la participación para comprobar la aceptación que sienten los niños por las actividades lúdicas en comparación a las teleclases de educación artística.

A partir de esto se analizará el desenvolvimiento que muestran los niños al jugar durante el espacio de recreo; en contraste al comportamiento y participación durante las emisiones televisivas y actividades de la educación artística.

Diagnóstico inicial del 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena

Se revelaron en la realización de los juegos, las carencias materiales que presentan los alumnos en la confección de medios e implementos para accionar desde la práctica. No obstante desde su naturalidad, los alumnos aprovechan todo el espacio temporal de las áreas de recreo para la innovación de acciones interdisciplinarias donde se canta, corre, baila, ríe y actúa a la vez; aunque en gran medida de forma desorganizada e indisciplinada.

Las actividades que realizan los propios niños desde los juegos les motivan a participar y accionar sus habilidades, eliminando prejuicios, temores y el miedo escénico. Desde estas se promueve un ambiente de risa, competencia y entretenimiento.

En contraste a lo antes diagnosticado, se revela durante el proceso curricular de la emisión televisiva de Educación Plástica y Música, que los alumnos quedan estáticos e inmóviles ante el tiempo destinado a la visualización de las teleclases. Puesto que les cuesta trabajo concebir nexos de participación desde los trabajos que se les orientan.

Un 70 % se acerca solamente al momento de la apreciación de manera fría y aislada donde asimila algún conocimiento o contenido sin extenderse a interactuar de manera participativa. El 30 % restante aprovecha de manera más productiva los conocimientos adquiridos pues responden desde sus intereses personales a la capacidad y vocación que tienen por las manifestaciones artísticas.

Por tanto se plantea que existe mayor aceptación de los alumnos por los espacios de receso y esparcimiento donde prima un ambiente lúdico, muy diferente a los turnos de clases y emisiones televisivas de la Educación Plástica y Musical, donde la participación queda limitada al conocimiento, la aptitud y vocación artística.

Después de revelado el diagnóstico inicial, los autores de la investigación se dieron a la tarea de diseñar una guía de observación que les permitiera emplear el juego en la enseñanza de las manifestaciones antes mencionadas. (Ver anexo 1)

Posteriormente, el análisis del instrumento permitió se conocieran las preferencias de los estudiantes respecto a los juegos más aceptados. Entre estas se desatacan los juegos que se relacionan con la creación y participación artística, así también los que utilizan otras manifestaciones como la danza y el teatro.

A partir de ello los autores de esta investigación se plantean a partir de los fundamentos del juego como actividad lúdica de aplicación didáctica en la enseñanza artística, relacionar el juego con

acciones plásticas, danzarias, teatrales y musicales desde la participación artística. Por tanto se fundamenta la siguiente propuesta.

## **Repertorio de juegos para el desarrollo de la Educación Estética en el 4to grado de la EPU**

### **Rubén Martínez Villena**

De manera integral, sin intención de limitar la actividad artística a una manifestación específica, sino a la fusión de cuatro de ellas: Música, Danza, Artes Plásticas y Teatro. Se pretende a través de la realización de juegos didácticos romper las paredes divisorias que las separan, y valorar la posibilidad de utilizar el juego como una vía adecuada para la interacción del niño con todas estas manifestaciones a la vez.

El acercamiento a los niños comenzó en las aulas con la narración oral y escénica de cuentos que luego serían ilustrados en la pizarra mediante tizas color blanco. De esa forma pretendimos fortalecer la amistad entre los pioneros a partir de la participación para luego convidarlos a estrujar papel periódico con el fin de recrear una pelota chica atada con hilos de cocer para utilizar en juegos en espacio abierto, permitiendo ello favorezca su control muscular. Este primer acercamiento funcionó y de esa manera comenzamos a presentarles juegos que les resultaran más altivos y atractivos.

Para recrear estos juegos se utilizaron materiales alternativos, de desecho o naturales; se utilizaron retazos de tela, así como hilo de cocer. Se empleó además papel periódico, engrudo, acetato, tempera, pinceles, papeles de colores, nylon, y flecos de hilo de zacas de arroz.

A continuación, se enumera el repertorio de juegos diseñados y su realización.

#### **1.-El anillo invencible**

Consiste en un círculo de un máximo de 50 participantes donde todos unen sus manos al centro y luego retroceden despacio hasta obtener una tensión mayor hacia afuera. Por donde se quiebre o desate el círculo, salen esos 2 jugadores y así sucesivamente hasta quedar un número inferior de integrantes que serán los ganadores y el anillo invencible.

#### **2.- La mariposa de papel**

Consiste en la confección de una mariposa a partir de una hoja de papel periódico, la cual se pliega y une por el centro a modo de lazo, atándose con un hilo de coser. Se le doblan los bordes hacia atrás insinuando alas y se colocan al sol para que sequen bien. La intención es lanzarlas al espacio y la que más tiempo permanezca en el aire es la ganadora.

#### **3.- El pez volador**

Los alumnos modelan una pelota con papel periódico estrujado. En el centro, le colocan una pequeña piedra a la cual se le fijan flecos de nylon de adentro hacia afuera para que pueda flotar. Se

amarrar todo el cuerpo de la pieza con el extremo de una tira de tela larga, fina y resistente. Se le deja un pedazo sin amarrar para utilizarlo a modo de tensor con la intención de propulsarla y lanzarla al espacio abierto. Luego el pez se decorara con tempera u otra pintura. El ganador será el que más alto lance su pez volador.

#### **4.- El maja corredor**

Los niños estrujan hojas de papel periódico hasta que queden bien suaves, luego las estiran y tuercen para anudarlas unas con otras por sus extremos y formar así, una especie de soga. Un extremo de esta se amarra a la cabeza de un majá modelado con *papier maché*. A partir de esto, un estudiante toma el majá y lo lanza por el aire a otro compañero con el objetivo de alcanzarlo. Igualmente correrá tras los jugadores estableciendo una persecución continua. Cuando el majá toque con su cabeza a un niño, este se quedará y perseguirá a los demás.

#### **5.- El bailarín danza**

Este juego es para niños de segundo ciclo pues precisa se posea un desarrollo de la habilidad manual para el modelado del fanteche en la técnica del *papier maché*. Esta figura, sea bailarina o bailarín, se convierte en el protagonista del juego. Se propician tres acciones que narra el coro: saltar, girar y reír para hacerlo danzar. Quien mejor ejecute el bailarín gana.

Canción: El bailarín danza

Autor: Anónimo.

El bailarín danza,  
el bailarín danza, para el amor,  
El salta, gira, ríe para el amor ||

#### **6.- La marioneta simple**

Niños del segundo ciclo modelan con papel periódico una marioneta simple de dos hilos solamente, los cuales se colocan en las manos de los infantes. Los hilos se mueven fingiendo que la marioneta danza y actúa de manera improvisada. Quien improvise con su marioneta de manera más original los movimientos es el ganador.

#### **7.- La pelota colectiva**

Cada niño estrujará una hoja de papel periódico hasta quedar bien suave y así poder realizar una pelota individual, la cual puede amarrarse con cuerdas fabricadas del propio papel de periódico. Posteriormente se jugará con la pequeña pelota de forma individual. A continuación todas las pelotas se echarán en una bolsa doble de nylon y se amarrarán bien hasta obtener una pelota grande, la cual se aprovechará en juegos colectivos.

## 8.- Roles animalísticos

Se estruja bien una hoja de papel periódico y se aprieta conformando una pelota, luego se comienza a modelar con la misma figuras de animales como pequeños actos de magia. Ejemplo: un pez que se forma entre las manos, un ave echada, la cabeza de un gallo, un perro, un buey, etc. Quien más formas recree entre sus manos es el vencedor.

Los ocho juegos anteriores favorecieron la creatividad, imaginación y participación de los estudiantes desde la interrelación con las manifestaciones artísticas, propiciando la utilización de los lenguajes visuales, sonoros, corporales y teatrales en los juegos. Mientras practicaban, se cantaba, danzaba, actuaba y se realizaban manualidades que se podían pintar con tempera y luego usarlas para actuar o improvisar acciones libres. Posteriormente se trasladó la vivencia a toda la escuela durante horario extra-clase como espacio para la formación vocacional y el disfrute general.

A partir de la realización del juego No. 8, uno de los autores de esta ponencia escribió un cuento titulado: “El pez volador”, el cual se organizó como juego escénico donde se cantaba, se hacía mímica, se actuaba y danzaba acorde a los gustos de los participantes. Se implementó con los alumnos del segundo grado, aportándoles experiencias afectivas a los niños a partir del mensaje de la obra.

Para escenificar la obra, a los pioneros no se les entregó guiones ni textos como tradicionalmente ocurre en el teatro, se incitó a los niños improvisar diálogos para el montaje de la obra. El montaje se dividió en siete partes las cuales se fueron montando a partir de la repetición de los diálogos. El ensayo se realizó durante los meses de abril a junio en el patio de la escuela y en una de las aulas de la institución. En fotos y videos se puede apreciar parte de este proceso, así como el vestuario que fue confeccionado por padres, los autores de esta ponencia y el Taller de Confecciones Tropicales: Lidia Doce, del Consejo Popular Caraballo.

La obra se estrenó en el acto de fin de curso 2012-2013 en el Círculo social de la comunidad, teniendo una buena acogida por padres, familiares y demás integrantes del pueblo. Los niños se sintieron satisfechos y se divertieron durante la actuación como si estuvieran jugando, lo cual no restó calidad al trabajo. Después de estos acontecimientos, se hizo necesario a los autores de la investigación, reconocer la significación que tuvo la propuesta para sensibilizar al niño con el arte y la educación estética desde el desarrollo de imágenes visuales, musicales, danzarias y teatrales en los alumnos del segundo grado. Para ello se entrevistó a la maestra del grado y la directora del centro. (Ver anexos 2 y 3). El cuento trataba sobre un grupo de peces voladores que habitaban cerca de una playa y les gustaba saltar fuera del agua. Quien más alto lo lograba era Saltarín, el cual en una ocasión saltando le sorprendió una ráfaga de viento que lo lanzó a la orilla y cayó sobre una

roca. Sus amigos intentaron rescatarlo pero de pronto se levanta una ola grande que sube muy alto por la roca y le regresa al mar. El suceso se narra mediante el coro de peces que al cantar describen el relato, a lo que se le añade la actuación de los niños que buscan resolver el conflicto cuanto antes, pues fuera del agua moriría Saltarín.

### **Análisis de los resultados a partir del diagnóstico final en el 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena**

Diagnóstico final del 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena

Después de implementado el “Repertorio de juegos” se obtuvieron los siguientes resultados: se logró la participación de los estudiantes desde la interrelación con las manifestaciones artísticas, propiciando la utilización de los lenguajes visuales, sonoros, corporales y teatrales en los juegos. La propuesta contribuyó a la utilización de materiales de desecho de origen natural y fabril, lo cual permitió orientar a los niños para la confección de distintos medios e implementos de gran utilidad. Se logró además la organización y disciplina entre los participantes favoreciendo así las relaciones grupales y la unidad en el grupo.

Desde los espacios televisivos de la Educación Artística, la propuesta contribuyó a la interacción con los contenidos recibidos en varios encuentros televisados de acuerdo a los juegos elaborados; ya sean como actividades interdisciplinarias de la Música y las Artes Plásticas o acciones performáticas que contemplan la unión de varias manifestaciones. El repertorio de juegos proporcionó a todos los infantes todo un cúmulo de vivencias desde la participación, integrando el conocimiento en la formación estética del niño.

Por lo que se considera que la propuesta favoreció en los niños la apreciación y la percepción de imágenes artísticas pues vinculó las distintas manifestaciones mediante el juego, eliminando las barreras dogmáticas que encierran el arte a una sola expresión.

### **Conclusiones**

Al valorar los aspectos tratados en esta ponencia y estimar las reacciones de los niños ante el despliegue de las experiencias participativas llegamos a las siguientes conclusiones:

- Es posible realizar un trabajo interdisciplinario a partir de manifestaciones de la música, teatro, danza y artes plásticas en niños de la enseñanza primaria teniendo como esencial finalidad el disfrute y la participación en dicha actividad sin bloquear las respuestas de sus sentidos ante las imágenes artísticas percibidas, posibilitándoles la libre selección de la modalidad a la que desean sumarse.
- Que el juego fue un motor impulsor que propició que los ejercicios fueran activos, atractivos y mantuvieran a todos niños del grado, conectados con todo el acontecer de la experiencia.

- Los objetivos propuestos se alcanzaron de manera satisfactoria, lográndose en los niños, un acercamiento espontáneo hacia las imágenes artísticas.

### **Recomendaciones**

- 1.- Se recomienda a los departamentos metodológicos de Educación Artística de la Dirección municipal de Educación y la Casa de la Cultura de Jaruco, tengan en cuenta estos resultados para poder utilizar el juego como medio de interrelación disciplinaria a la hora de trabajar las manifestaciones artísticas en la enseñanza primaria.
- 2.- Se recomienda a los instructores de arte el empleo de materiales de desecho de origen natural y fabril para la ejecución de los ejercicios propuestos.
- 3.- Considerar esta ponencia solo un punto de partida, que facilite la incentivación de investigaciones dirigidas a enriquecer mediante el juego, la educación estética de los niños.

### **Bibliografía**

- Abad, J. (s.f). *Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración*. Madrid. España, en formato digital.
- Dobler, E. y Dobler, H. (1977). *Juegos menores*. Ed. Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Chacón, R. (1983). *Imágenes de Cuba Revolucionaria*. Ed. Gente Nueva. La Habana. Cuba.
- Enciclopedia libre Wikipedia. Programa de computación. Enciclopedia libre Wikipedia
- Sánchez, P., Xiomara, M. (2003). *Educación Musical y Expresión Corporal*. Ed. Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.
- Sánchez, P. (Comp.). (2011). *Educación Artística. Selección de lecturas*. Ed. Pueblo y Educación. La Habana. Cuba.

### **Anexos**

#### **Anexo 1. Guía de Observación**

Actividad específica: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_

Hora: \_\_\_\_\_

Habitual: \_\_\_\_\_ Programada: \_\_\_\_\_ Improvisada: \_\_\_\_\_

#### **FORMA DE AGRUPACIÓN DE LOS NIÑOS:**

Por grados escolares \_\_\_\_\_

Grupos afines a varios grados

Solo hembras \_\_\_\_\_ solo varones \_\_\_\_\_ mixtos \_\_\_\_\_

#### **TIPOS DE JUEGOS SIMULTANEOS:**

Organizados por ellos mismos \_\_\_\_\_

Dirigidos por un docente\_\_\_\_\_

Descripción de la acción observada\_\_\_\_\_

## **Anexo 2. Entrevista a la maestra del 4to grado**

Compañera: Se realiza una investigación y es de estimado valor figurar sus criterios como ente activo del proceso que se investiga. Agradecemos de antemano su colaboración.

Objetivo de la entrevista: Comprobar a través de sus argumentos la importancia del “Repertorio de juegos para el desarrollo de la Educación Estética en el 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena.”

De acuerdo con los cambios que se patentizan en el modelo educativo de la Enseñanza Primaria y a raíz del trabajo realizado por los instructores de arte en el centro.

1.- ¿Qué considera usted respecto a la nueva propuesta del repertorio de juegos y su importancia para la Educación estética de sus alumnos?

Gracias por su colaboración.

## **Anexo 3. Entrevista a directora de la Escuela Primaria Rubén Martínez Villena**

Compañera: Se realiza una investigación y es de estimado valor figurar sus criterios como ente activo del proceso que se investiga. Agradecemos de antemano su colaboración.

Objetivo de la entrevista: Comprobar a través de sus argumentos la importancia del “Repertorio de juegos para el desarrollo de la Educación Estética en el 4to grado de la EPU Rubén Martínez Villena.”

De acuerdo con los cambios que se patentizan en el modelo educativo de la Enseñanza Primaria y a raíz del trabajo realizado por los instructores de arte en el centro.

1.- Respecto a la creación del repertorio de juegos. ¿Considera importante esta nueva propuesta para la educación estética de los alumnos del centro?

-Argumente su respuesta.

Gracias por su colaboración.

**Anexo 4.**

***Juego: “El maja corredor”***



**Juego: “El anillo invencible”**



**Anexo 5**

**Juego: “Roles animalísticos”**



**Juego: “El pez volador”**

