

## **El juego en las veredas. Experiencias artísticas en la ruralidad**

### **Presentado por:**

Óscar Leonardo Martínez Molina

Código: 20215277023

### **Tutora:**

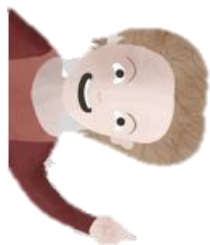
Adriana Isabel Orjuela Martínez

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Escénicas

Año: 2021



## **El juego en las veredas.**

### **Experiencias artísticas en la ruralidad.**

**Óscar Leonardo Martínez Molina**

Estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas con Énfasis en Gestión Cultural de la Universidad Pedagógica Nacional, actualmente gestor cultural en Cundinamarca, y miembro del grupo teatral la Caja Negra como actor y docente en procesos de educación artística con todo tipo de población.

Correo electrónico: [oscarleonardomoli@gmail.com](mailto:oscarleonardomoli@gmail.com) - [fba\\_olmartinezm360@pedagogica.edu.co](mailto:fba_olmartinezm360@pedagogica.edu.co)

#### **Resumen:**

El presente artículo, titulado como *El juego en las veredas. Experiencias artísticas en la ruralidad*, es el resultado que vincula la práctica pedagógica de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional y el proceso investigativo realizado desde el año 2019 hasta el 2020 en la Institución Educativa Distrital de la vereda Romeral (Sibaté, Cundinamarca), con niños y niñas de los cursos de transición y primero, que se encuentran en un grado multigrado. Gracias a lo anterior, se desarrolló la creación de un material didáctico denominado, *Al Pie de la Vereda Creando Personajes*, el cual está enfocado en el trabajo con primera infancia en el sector rural, mediante contenidos disciplinares y axiológicos que buscan aportar a la historia del territorio generando un primer acercamiento al ámbito de las artes escénicas y en concreto, el teatro.

#### **Palabras claves:**

Experiencia Artística, Juego, Creación de personajes, Material didáctico, Camino Real.

#### **Abstract:**

This article, entitled “El juego en las veredas. Experiencias artísticas en la ruralidad”, is the result that links the pedagogical practice of the bachelor’s degree in Performing Arts of the Universidad Pedagógica Nacional and the research process carried out from 2019 to 2020 in the Institución Educativa Distrital of the village of Romeral (Sibaté, Cundinamarca), with children of preschool and first grade of primary school, who are in a multi-grade. Thanks to the above, the creation of a didactic material called “Al Pie de la Vereda Creando Personajes” was developed, which is focused on working with early childhood in the rural sector, through

disciplinary and axiological contents that seek to contribute to the history of the territory generating a first approach to the field of performing arts and specifically, theater.

### **Key Words**

Artistic Experience, Game, Character Creation, Didactic Material, Camino Real.

### **Introducción**

Actualmente, se puede hablar de la *ruralidad* y del *campesino colombiano* como un sector y una población cambiante, con múltiple diversidad, pues cada sector rural del país es tan distinto entre sí, que las condiciones de uno pueden llegar a tener similitudes con otro, pero, dentro de lo particular, cada uno de ellos lleva consigo problemáticas muy distintas, desde lo medio ambiental hasta lo social. De igual forma, la historia que compone el territorio en sí puede tener varios aspectos en común, y sólo adentrándonos en la comunidad comprenderemos lo singular de cada territorio.

A lo dicho anteriormente, podemos agregar lo que plantea Ocampo (2014) “el mundo rural abarca desde zonas relativamente desarrolladas y con una fuerte articulación con ciudades grandes e intermedias hasta otras extremadamente pobres, generalmente en las regiones más apartadas del país.” (Pág. 6). Esto ayuda a reafirmar lo distinto que es el sector rural en el país, desde las realidades de cada comunidad rural; además, esto se puede ver reflejado en particular en el municipio de Sibaté, Cundinamarca, donde las dinámicas sociales de cada vereda suelen ser cambiantes, aun teniendo varias similitudes entre una y otra, como lo puede llegar a ser el trabajo con la tierra.

Sibaté se encuentra aproximadamente a 40 minutos de Bogotá D.C, lo que convierte al municipio en uno cercano a la capital. El sector rural que compone a Sibaté, tiene como característica, ubicarse cerca al casco urbano y a vías de acceso al municipio, en estos casos tenemos algunas veredas como. San Benito y San Miguel, entre otras; por otro lado, se encuentran otras veredas que están en lejanía del casco urbano, cuya distancia es de 25 minutos, máximo 40 minutos (en transporte público), encontramos a Romeral y Hungría, entre otras. Considerando esto el municipio contiene en su sector rural, bien sea el lejano o el cercano, dinámicas distintas, una de las principales razones de ello es la distancia entre el

casco urbano hasta la vereda, lo que convierte a este sector en un ambiente cambiante entre una zona y otra.

En este sentido, uno de los protagonistas primordiales que compone la ruralidad son los niños y niñas que la habitan, en quienes se centra el proceso de investigación y la respectiva creación del material didáctico aquí expuestos. Si bien pueden ser llamados en este caso en particular como aquellos que componen la primera infancia, este periodo es comprendido en Colombia por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF (2013) “a las mujeres gestantes y a las niñas y los niños desde su nacimiento hasta los seis años de edad” (Pág. 17). Dentro de estas edades se encuentra la población con la que se desarrolló el proceso, en conjunto con la institución educativa de la vereda, abarcando consigo los cursos de transición y primero, que para este caso se encuentran dentro de un grado multigrado<sup>1</sup>.

Cabe señalar el punto de inflexión que se vivió y se vive en la actualidad, la emergencia sanitaria por el SARS-CoV-2, lo cual obligó al mundo a cambiar sus hábitos y con ello trajo el confinamiento, que llevó a todos a permanecer en casa por varios periodos de tiempo, los procesos que se vivían en la presencialidad fueron empujados a una virtualidad prematura, la educación no fue la excepción, menos en el sector rural, donde mayoritariamente se vive una dificultad relacionada con la conectividad, para acceso a una red de navegación y telefonía, también la falta dispositivos<sup>2</sup> electrónicos, para un desarrollo de actividades mediadas por las TIC.

Por otra parte, al hablar de la enseñanza de las artes en sectores rurales, es una constante encontrarse con un gran vacío dentro del cual no se tiene acceso a estos procesos

---

<sup>1</sup>según Yolanda (2004) “El aula multigrado, en la cual un maestro o maestra enseña a dos o más grados al mismo tiempo, constituye la realidad educativa predominante de la escuela primaria de áreas rurales en muchos países en desarrollo” (Párr. 3)

<sup>2</sup> Según Botero (2020) “Los dispositivos representan uno de los retos más importantes cuando pensamos en soluciones virtuales para la educación en poblaciones vulnerables. El Laboratorio de Economía de la Educación de la Universidad Javeriana estableció que 95 por ciento de los municipios del país no podrá utilizar la educación virtual porque ni siquiera la mitad de los estudiantes tienen computador e internet en su casa” (Párr. 7))

o simplemente es limitada la oferta. Sumado a esto, el caso en particular de la *Institución Educativa Distrital (en adelante I.E.D. Romeral)* donde los niños y niñas de los grados transición y primero, no cuentan con una oferta clara y accesible de procesos artísticos guiados o acompañados en función de su proceso dentro o fuera de la escuela, que a su vez les permita tener un contacto directo con las artes, derecho fundamental en Colombia.

Desde el punto de vista del Ministerio de cultura (s.f.) en relación a la educación artística: “la Ley 115 de 1994, o Ley General de Educación, establece que la educación artística y cultural es un área fundamental del conocimiento, razón por la cual su enseñanza es de obligatoria inclusión para todas las instituciones educativas del país.” (Pág.198). Dichas leyes, en gran mayoría, enfrentan un gran reto al momento de su cumplimiento, puesto que, en la práctica, la educación artística es una de las áreas menos implementadas en el currículum de las instituciones del país tanto de los sectores rurales como urbanos.

Al hablar de un proceso de enseñanza y aprendizaje con población rural mediado en la virtualidad, se debe tener presente la relación de dicho sector, bien sea, por la falta de dispositivos electrónicos, o desde el punto de vista de Pereira, Fillol y Moura (2019), quienes plantean la siguiente dificultad: “A los alumnos del área rural les cuesta más darse cuenta de lo que aprenden con los videojuegos, en consonancia con la percepción de que la escuela y los medios son dos mundos distintos”. Teniendo en cuenta lo que mencionan como una dificultad al momento de tener un aprendizaje mediado por la virtualidad, en ese caso es ejemplificado con los videojuegos, esto puede deberse a la falta de interacción que mantienen los niños y las niñas en su diario vivir, puesto que en el campo se sigue viviendo de una manera muy distinta a la que vemos en las grandes ciudades, que cada vez están más ligados a dispositivos electrónicos; y a esto se le agrega la dificultad de concebir procesos de educación dentro y fuera de la escuela que van de la mano con dispositivos virtuales al no tenerlos en su paso por la educación formal.

Considerando lo anterior, y pretendiendo realizar una unión entre las artes escénicas, con contenidos pedagógicos en relación al territorio, enseñados por medios virtuales, se

diseñó un **material didáctico**, que responde a las necesidades de 10 niños y niñas de la I.E.D. Romeral de los cursos transición y primero.

Se debe agregar que, en búsqueda de seguir cerrando una brecha con el sector rural, se consideró pertinente presentar un material didáctico que pueda ser utilizado tanto por medios virtuales, como por medios físicos, bien sea convertido a un libro, cuadernillo, entre otros, permitiendo así que los niños y niñas interactúen cada vez más con dispositivos tecnológicos, llevando consigo materiales útiles para su educación y formación como agentes activos del sector rural, claro está, teniendo en cuenta el contexto y las herramientas con las que cuenta cada comunidad para el desarrollo del proceso a nivel académico y personal.

De igual modo, el material didáctico, trae consigo una estructura que busca ser replicada en distintos sectores rurales. En su primera parte presenta una **fase de observación**, para este proceso estuvo ligada a la práctica pedagógica realizada dentro de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional, de Colombia. Seguido a esto, inicia una **fase de convivencia e investigativa** con la comunidad para poder conocer a fondo las historias del territorio. Luego de esto se continúa con un **acercamiento al trabajo desde las artes escénicas**, para poder identificar cuáles contenidos enseñar, en función de la comunidad, buscando que puedan aprovechar el proceso para su diario vivir. Y para la parte final, es importante **el diálogo con la población** a la que va dirigido el material didáctico, donde se presenta un borrador del correspondiente material, se pone a discusión con todos los participantes y entre todos se construyen los intereses primordiales del mismo. Simultáneamente a lo anterior, se va realizando la indagación pertinente sobre dónde alojar el material creado y cómo este puede ser utilizado por la comunidad de la mejor manera, teniendo presente las herramientas de las cuales disponen.

### **Territorio con historia**

Se logran consolidar los dos siguientes apartados a raíz de las vivencias y sentires personales del docente en formación:

- La primera vez que monté a caballo era muy joven para comprender todo lo que me rodeaba, en ese momento podía disfrutar sin pensar en otra cosa que el simple

hecho de estar maravillado con todo lo que veía, tiempo después tuve esa misma sensación cuando caminaba por aquel *camino real* (término que será definido más adelante), que en su momento transitó mi abuela en su juventud y niñez, y donde mis bisabuelos se encontraban para llevar la carga de papa a su casa, ya que en ese tiempo sus padres y abuelos ayudaban a conservar aquel camino que fue tan importante para el desarrollo de todos los habitantes de la vereda.

- Aquel camino que fue parte fundamental de mis antepasados, se convierte ahora en parte primordial de mí y de mi formación como docente de las artes escénicas, y el hecho de que no sea olvidado y que las nuevas generaciones que viven en el territorio puedan reconocer en él todo el valor histórico que contiene, es un motivo para la creación de un material que desde lo disciplinar pudiera aportar en gran parte a este propósito.

Así mismo, cabe mencionar que aquel territorio que se encuentra a 3.000 metros, sobre el nivel del mar, es uno de los que posee mayor altitud dentro del municipio. Otro rasgo a destacar es el nombre *Romeral*, pues, como lo expresa Sosa Moreno (2004) “Recibe este nombre por la abundancia del árbol que existió, algunos sugieren que no por la existencia del arbusto grisáceo, azulado y aromatizante llamado Romero, si no por ser utilizado en la medicina tradicional indígena” (Pág. 178). Es así como la conformación de aquel nombre fue construyendo una identidad dentro de sus mismos habitantes, que, si bien aquella vereda no fue constituida durante la creación del municipio, sino que proviene desde que era parte de Soacha (municipio aledaño en la actualidad) ahora los paramunos se identifican como sibateños.

Hay que mencionar, aquel camino, que es parte primordial de la historia del territorio y sus habitantes: el camino real El Volador en sus inicios, dicho camino partía desde la carrera 7° por la calle Korea, vía el páramo, pasca y alto de la cabra, pero, actualmente se debe tomar una desviación por la vereda Usaba para continuar por varios tramos que siguen enlazados, hasta llegar al alto del Volador (se le denomina de esta manera al punto más alto del recorrido); así mismo se puede continuar con los caminos adyacentes hasta llegar a la vereda

de Romeral, justo al frente de la I.E.D. Romeral. Ahora bien, es importante entender lo que se conoce como camino real en el contexto colombiano, según lo expresa Semana (2021).

“Los caminos reales, así llamados por ser los principales, los del rey, es una denominación colonial que ha terminado por nombrar a un conjunto de caminos que inicialmente se remonta a la compleja y diversa sociedad prehispánica y primeros pobladores de nuestro actual territorio, cuyas pautas de asentamiento y adaptación al medio produjeron las primeras vías de penetración, comunicación y comercio incipientes” (Párr.2).

Considerando lo dicho anteriormente, la comunidad de la vereda Romeral avanzó por medio de los *caminos reales*, pues su economía y manera de vivir, estuvieron ligados por mucho tiempo, hasta que hubo otro acceso terrestre a la vereda de más fácil acceso, tal como lo recalcan los habitantes más antiguos del territorio.

Como resultado de la historia que el territorio lleva con el camino real El Volador, se consideró como otro eje dentro del material didáctico<sup>3</sup> el hecho de crear, las historias que lleva consigo el camino, por lo cual se convierten en pieza clave del proyecto; además, se identifica la historia de la misma institución educativa y no como algo tangible de patrimonio inmobiliario, debido a que la estructura original donde funcionaba la institución en sus inicios fue demolida para la posterior construcción que se ve en la actualidad, más bien, Rosendo Pulido, quien en su momento donó los terrenos para la construcción de la primera escuela que tuvo la vereda y veredas aledañas, se tomó como un personaje icónico de la comunidad, que con su aporte ayudó a que los niños y niñas tuvieran acceso a procesos de educación formal.

### **Juego, presencial y virtual**

Durante el desarrollo y conformación del material didáctico que se implementó con los niños y niñas, adscritos a la institución educativa I.E.D. Romeral, se pudo observar algo

---

<sup>3</sup> Enlace de visualización del material didáctico en formato de Página Web: <https://cutt.ly/8WXlph1>

que es primordial para la primera infancia, el juego. Dicha relación entre el menor con el juego, es en principio notoria, ambas partes se nutren del otro en un ciclo que queda en pausa al momento de parar el juego, pero que no acaba, sino que este siempre puede ser retomado en cualquier momento, es así que se hizo más evidente dicha relación en las primeras sesiones de observación, donde se logró evidenciar que las actividades con un mayor impacto, eran aquellas que dentro de su desarrollo e implementación, los niños sentían que podían jugar libremente de una manera u otra.

Ahora bien, al momento de jugar dentro de la escuela, se pueden observar las relaciones que tienen los niños en el sector rural con el ambiente, las personas y demás factores que los rodean en su diario vivir, debido a que las acciones que suelen reproducir al momento de jugar, muestran un poco más dicha relación dentro y fuera de la escuela, como lo hace notar Murillo (2009) quien además menciona la importancia que tiene el juego en el aula.

“El juego tiene que tener su espacio y su tiempo en el aula; lo observamos en los rincones, ya que siempre tenemos presentes los rincones de construcciones y del juego simbólico entre otros, donde el niño y la niña comienzan a hacer representaciones del mundo que les rodea, con el que ellos se identifican” (Pág.7).

En principio se puede decir que, gracias a que los niños y niñas sentían que podían *ser ellos mismos*, es decir, sin tantas restricciones como el hecho de estar en un salón de clases, aún con la guía del docente, lograban divertirse dentro del salón, como si no estuvieran limitados por todas las normas que intervienen al momento de estar en el colegio, esto con las actividades que involucraban el juego en su desarrollo. De esta forma se debe considerar como fundamental el papel que cumple el juego dentro del colegio, determinando un espacio para su realización, así como lo menciona anteriormente Murillo (2009).

Teniendo en cuenta lo ya mencionado, podemos entender el *juego* como una acción espontánea del ser humano, que, además, no tiene una manera correcta de hacerse, ya que

aprender a jugar sólo se puede hacer jugando, por medio de la experiencia misma que brinda el jugar con otros; a dicha postura le podemos agregar la opinión de Ganivet (1997):

“por lo tanto, estamos en condiciones de decir que el juego es una actividad que modifica símbolos o signos de cosas o personas, y cuyo fin es el juego mismo. (...) el juego es una actividad única, puesto que no necesita un fin trascendente que la complemente” (Pág. 18).

Como bien es recalcado anteriormente, el juego permite resignificar lo que pasa en el momento y con las personas que hacen parte de las acciones, pues, al no tener una finalidad determinada el juego mismo no pretende una meta preestablecida, logrando consigo que los mismos objetivos del juego cambien a medida que se juega, permitiendo así que la población se adapte y modifique lo que sucede en pro del mismo juego, evitando de así convertirse en una acción aburrida y repetitiva, lo cual es algo fundamental al momento de jugar.

Entonces, el juego es un estímulo que permite potenciar en los niños habilidades innatas que con el tiempo se va acabando en ellos, desde la espontaneidad como parte fundamental del niño, hasta la capacidad de asombro e imaginación; esto podemos definirlo como una de las características que componen el juego en los niños. En ese sentido, conviene agregar lo que opina Bruner (2003) para sustentar esta idea:

“la característica del juego según la cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía. Si no pueden cambiar, los niños se aburren rápidamente con esa actividad” (Pág.2).

Como lo afirma Bruner (2003) y como fue sugerido anteriormente, el juego en su esencia siempre busca reinventarse, a esto podemos agregarle la versatilidad del juego y sus múltiples posibilidades de transformación, que, si bien pueden ser grandes aliadas siempre y cuando entendamos el *juego* como actividad dentro o fuera de la escuela, puede ser una herramienta útil en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Del mismo modo, es fundamental el papel que puede llegar a tener un posible guía en el juego. Como ya se expuso, es necesario evitar cometer errores que lleven al juego a ser una acción aburrida, monótona y poco productiva para los niños y niñas, entonces, se debe dar importancia al *cómo se juega*, ya que es distinto jugar por mero ocio a que dicho juego sea implementado en procesos educativos, en otras palabras, al jugar en la búsqueda de un fin mayor, lo que, cabe aclarar, en un principio no debe ser el objetivo principal, pero sí uno de los objetivos a potenciar en el transcurso de las acciones.

De manera que la función del juego en los procesos educativos se convierte en un gran aliado, por ello es fundamental incorporarlo en el aula, tal como lo expresa Carrasco (2011): “Teniendo en cuenta la importancia del mismo y sus rasgos más característicos, necesita de un lugar destacado en nuestras aulas, por lo que a la hora de planificar y programar lo consideramos en nuestro horario y rutinas diarias” (Pág.377).

Así pues, en vista de involucrar de manera formal el juego en el aula, y como se realizó durante el proceso de investigación y la posterior construcción del material didáctico, el papel de *guía* (como ha sido llamado hasta ahora) es en este caso en particular el docente en formación, y debido a la naturalidad del proyecto, los futuros docentes a cargo de la implementación del material requieren una constante reinención, tanto de los juegos como de la forma en la que este puede aplicarse, pues, dicho en palabras de Torres y Torres Perdomo (2007).

“Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje” (Pág. 24).

En lo que respecta al docente, como aquel agente encargado de guiar y movilizar los contenidos desde lo disciplinar hasta lo axiológico, considerar el planteamiento anterior es en principio provechoso, puesto que invita al docente a tener una postura reactiva, de constante cambio e innovación, siempre en pro de los procesos educativos que se lleven a

cabo. De esta misma manera, se debe hacer mención de la vivencia que llegan a tener los estudiantes involucrados, donde se puede lograr que vivan una experiencia de aprendizaje distinta, con las herramientas adecuadas y la versatilidad del docente a la hora de planificar sus clases.

De ahí que se considera brindar una experiencia que involucre el juego, la creación de personajes y utilización de las TIC para lograr el objetivo principal del proceso, en este caso los niños y niñas de la I.E.D. Romeral de los cursos Transición y Primero, vinculados a un grado multigrado, donde dicha experiencia, es abordada desde las artes escénicas, abarcando consigo temáticas propias de la disciplina, pero, siendo un proceso interdisciplinar que se alimenta constante mente de distintos campos de la enseñanza, además de involucrar activamente a los participantes. De esta manera, el *juego* como herramienta de aprendizaje se llega a convertir en algo mucho más grande, en parte fundamental de la metodología en el aula.

### **Experiencia Artística**

Dentro del mundo de las artes, es habitual hablar de *experiencia artística*, haciendo referencia en muchas ocasiones a momentos que permean, una exposición, una obra de teatro, un performance/happening, una ópera y una danza. Ahora bien, en el contexto de la educación inicial hasta la educación media, hablar de *experiencia artística* no es recurrente, además encontrar momentos donde los estudiantes puedan verse inmersos en dicha experiencia, no es una realidad del sistema educativo; esto aplica tanto para los sectores urbanos, como para los sectores rurales, donde las artes en general no representan una realidad en los currículums de los colegios.

Al respecto, podemos agregar la postura de Sánchez Alarcón (1985), quien hace referencia a las prácticas artísticas y al aporte que generan para los que se ven involucrados en ella, formando consigo tal experiencia vivencial con las artes:

“Las prácticas artísticas desarrollan el poder receptivo de los sentidos y su afinamiento, que es un hecho muy importante si hemos comprendido que tenemos un

cuerpo y unos receptores por donde nos llegan todo tipo de informaciones. Estos receptores no tienen por único fin el poder ver, oír, etc.; van a ser además unos de nuestros principales medios de disfrute” (Pág. 134).

Así pues, la experiencia alrededor del arte se convierte, entonces, en un aspecto trascendental para la formación del ser humano, sin importar la etapa de la vida en la que se encuentre, pues el disfrute como ha sido expuesto, logra generar un impacto en la persona que se ve inmersa en una experiencia artística. Gracias a ello, es indispensable generar más espacios dentro de las instituciones educativas, que posibiliten a los estudiantes tener contacto directo con el ámbito de las artes, en una búsqueda constante de nuevos aprendizajes que brinden consigo dicha experiencia.

Ahora bien, debemos entender ¿a qué se le conoce como *experiencia*? En un primer momento, se puede hacer mención de aquel acontecimiento que surge en la vida de un sujeto y que llega a repercutir de tal manera que se convierte en algo significativo, memorable o trascendental para la persona, como lo hace notar Lozano Perez (2019).

“la experiencia parte de acontecimientos que surgen en relación con la vida misma y los cuales permiten generar memoria frente a tales hechos cuando cobran sentido para el sujeto. En esa medida, pueden diferenciarse entre acontecimientos, dado que aquellos que atraviesan la vida del sujeto son los que se convierten realmente en experiencia” (Págs.45-46).

Lo citado anteriormente ayuda a reafirmar que una experiencia en sí misma representa en su totalidad un momento significativo en la vida de alguien, en consecuencia, si hablamos de *experiencia artística*, dicha experiencia promueve o posibilita la llegada a la expresión artística en los espacios educativos, no sin antes realizar un recorrido que le brinde un momento significativo para el mismo estudiante en relación al ámbito de las artes y logre concebir un goce en lo que hace.

Al hablar de la experiencia que tuvieron los niños y las niñas de la I.E.D. Romeral durante el proceso, se debe mencionar el trabajo previo a la construcción del material didáctico: un trabajo enfocado con títeres; entendiendo estos como muñecos que se mueven por medio de hilos u otro procedimiento (Real Academia Española, s.f.). Esta experiencia significó la continuidad de un proceso más extenso, que en su momento marcó para los participantes su primer acercamiento al mundo de las artes escénicas, logrando trabajar la espontaneidad, la imaginación y la creatividad.;

Por esta razón, trabajar con una población que tiene poco o nulo acceso a procesos artísticos, brinda consigo la oportunidad de explorar capacidades que en su diario vivir no son muy aprovechadas, bien sea por el mismo sistema educativo o la falta de posibilidades que llegan a tener. En efecto, hablar de creatividad es entonces un reto, no se debe negar la capacidad de los menores ni su nivel de creatividad, pero sí aprovechar al máximo, el interés de la comunidad por el aprendizaje de nuevos contenidos, por lo tanto, se pueden mencionar puntos clave que abarcan la creatividad desde el punto de vista de Ruth Harf (1996) quien nos ayuda a tener un panorama más concreto de algunas capacidades principales a trabajar. “Observar fenómenos presentes, evocar fenómenos pasados, formar imágenes nuevas, imaginar, concentrarse, desarrollar y diferenciar entre la imagen reproductiva (imagen evocada) y la imagen productiva (Imagen nueva), Integrar los aportes de la naturaleza y la vida cotidiana.” (Pág.20).

Para este momento la expresión artística jugó un papel clave, tanto para el estudiante, como para el docente o la persona que guio, ya que el proceso educativo que se trabaja a partir de estos principios, brinda un vínculo con el conocimiento previo de los participantes y la experimentación continua.

Lo dicho hasta aquí supone un trabajo en conjunto, de la mano del currículum que maneje la institución, hasta del trabajo y la planeación del docente se ha de tener claridad en cuanto al aporte de la educación artística para la formación de los estudiantes, entonces, vale preguntarse una vez más ¿qué puede aportar en los espacios educativos y rurales, la

formación desde las artes? Pues bien, en palabras de Álvarez Castro y Domínguez Lacayo (2012)

“la educación artística podría establecer, desde otras perspectivas, espacios para la construcción de competencias que permitan a niñas, niños, jóvenes, adultas y adultos aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser, potenciando la creatividad, la autoestima y el trabajo en equipo.” (Pág. 117)

En consonancia con los aportes de la educación artística, es un espacio donde al estudiante se le permite expresar más libremente su sentir dentro de la escuela y reflexionar desde las acciones propias y de los demás. Por otro lado, se entiende que, dentro de la enseñanza de las artes en los colegios, en muchas ocasiones los currículums mantienen una limitante en los sectores artísticos; al respecto, Chapato (2008) encuentra a la educación artística ligada a otras asignaturas, nutriéndose así de procesos mucho más interdisciplinarios, que van más allá de las artes, pero, reconociendo a su vez la importancia de darle un espacio propio al aprendizaje teatral.

### **¿Qué del teatro?**

En cuanto a qué enseñar desde las artes escénicas (en concreto, el teatro) fue dispendiosa la búsqueda del contenido pedagógico adecuado para la población con la que se desarrolló el proceso. Precisamente para garantizar que el eje central del material didáctico<sup>4</sup> fuera el correcto, durante la *fase de reconocimiento*, se probó el trabajo con los títeres, se recolectó el suficiente insumo para poder optar por la creación de *personajes*. En vista de ello, debemos entender qué es un personaje dentro del ámbito del teatro. Como se afirma en Pavis (1998), ofreciendo una definición histórica y acertada frente a la presente investigación:

“El personaje sólo fue en sus orígenes una máscara -una persona- que correspondía al papel dramático en el teatro griego. A través del uso gramatical del término latino, la

---

<sup>4</sup> formatos que se manejan para este material: Sitio Web, SCROM 1.2, Common Cartridge, Página HTML, Archivo de texto, Fichero de texto plano, XLIFF

máscara griega adoptó lentamente el significado de ser animado y de persona, de tal modo que el personaje teatral acaba siendo la ilusión de una persona humana.” (Pág.334)

Por consiguiente, crear un personaje implicó determinar a una persona con todos los rasgos que pueden llegar a caracterizarla en vida, si bien esto puede ser adaptado dependiendo de cómo es explorado y a quién va dirigido, para este proceso se tornó fundamental en la construcción de los personajes, la voz y el cuerpo del personaje, entre otras características, ya que, en la opinión de Barrios Martínez y Rosas Martínez (2006):

“Todo personaje igual que todo ser humano tiene una forma externa, resultado de la conjugación de diversos elementos como el físico, el tono de piel y del cabello, los ojos, las facciones, etc. Todas las características están acompañadas de movimientos particulares como: el caminar, el hablar, el cerrar los ojos, el sentarse, el coger las cosas, etc. Este conjunto define el carácter del ser humano y, por lo tanto, de un personaje teatral” (Pág.36)

En efecto, se tomó como referencia para las planeaciones y las actividades lo propuesto anteriormente, claro está con ciertas variaciones debido a que el proceso desarrollado fue itinerante, entre la virtualidad, y una presencialidad mucho más restringida. De esta misma forma, se adaptaron aspectos del Método de Stanilavsky<sup>5</sup>, en su libro *un actor se prepara*; como propone Méndez (2016).

“Los grandes pilares que describe Stanilavsky en su libro *Un actor se prepara*, nos muestran la importancia de sentir pasión y motivación a la hora de crear los personajes, justificando desde un estudio minucioso los acontecimientos que rodean al personaje para que desde los alcances físicos como psicológicos se logre una creación real” (Pág.7).

De modo que esto es adaptado para el trabajo con los niños y niñas, el hecho de sentir pasión y motivación al momento de crear los personajes, es una consigna que se tiene para

---

<sup>5</sup> Konstantin Sergueievich Alexeiev (1863-1938) fue un actor, director y teórico teatral, quien es reconocido ampliamente por haber fundado el teatro de Moscú. Entre sus libros más reconocidos se encuentran *Un actor se prepara* y *La construcción del personaje*. Además, sus planteamientos teóricos revolucionaron el mundo del teatro en toda Europa.

el desarrollo de las sesiones; crear algo que en verdad quiera el estudiante y no obligarlo o encaminarlo hacia los gustos del docente o guía, logrará despertar en él la creatividad innata que tanto se pierde con el pasar de los años en el sistema educativo. A esta afirmación se suma lo que nos plantea, Zúñiga (2013) en su *Manual de creación de personajes*, cuando presenta diversos posibles puntos de partida para la creación de un personaje:

“Una tercera fuente es la fantasía, en donde el autor puede crear personajes más o menos alejados a[sic] de la realidad, y hacer uso de toda su creatividad. A los personajes fantásticos como duendes, hadas, extraterrestres, robots o las personificaciones de animales, el autor necesariamente les da cualidades y rasgos humanos” (Pág.7)

Para este punto la utilidad de lo que llamamos *creatividad*, comienza a aflorar en cada participante del proceso, puesto que, como bien es recalcado anteriormente, las múltiples posibilidades de creación a partir de personajes fantásticos son inimaginables, cada uno con un mundo distinto, pero al final suele suceder aquello que Zúñiga (2013) menciona como *rasgos humanos*, o sea en lo que niños o niñas de primera infancia, suelen recaer al momento de la creación artística, bien sea por imponer su lado lógico sobre el creativo e imaginativo, o también por presiones entre sus mismos pares al identificar en el otro características que suelen ser familiares y que no contemplaban.

De igual modo, conviene hablar de una característica muy útil al trabajar con la primera infancia los sentimientos o como lo expresa Endara, (2015): “El contenido emocional: Como cada ser humano es diferente por el mandato de su estrella, cada personaje no es similar. Se podría deducir desde la fecha de nacimiento un arco mayor que corresponde al destino del personaje” (Pág.41).

Por lo tanto, como propone Endara (2015) y como ha sido trabajado durante el proceso investigativo y pedagógico, las emociones y lo que conllevan, los cambios en la forma de caminar, de hablar y los gestos faciales, se ven todos involucrados, logrando consigo un cambio en las dinámicas que rodean las actividades guiadas. Si bien, las emociones son un punto de exploración amplio y por momentos puede llegar a ser ambiguo, el juego con los niños y niñas alrededor de ellas, que tienen muy marcadas cada emoción,

suele ser de mucho provecho, lo cual se evidencia cuando la población tuvo su primer contacto con un títere, pues la *experiencia*, por sí sola significó un silencio total en el aula de clases, entre el asombro y el goce del momento, lo cual transcurrió de esta manera durante los primeros minutos de esta experiencia.

### **Al Pie de la Vereda**

#### **Metodología aplicada para el proceso de investigación y creación del material didáctico.**

La metodología, se denomina *Al Pie de la Vereda* con la intención de representar la esencia del proyecto, la cual se centra en el trabajo con comunidad, involucrándolos en las actividades planteadas para las sesiones de clase, además, con un rol de coinvestigadores. Por otra parte, los aportes desde el conocimiento previo que posee cada uno sobre el territorio, ayudó a la identificación de los posibles contenidos a enseñar alrededor de la historia, de esta manera, las decisiones tomadas en conjunto afectaron directamente al material didáctico, que se le denominó *Al pie de la vereda: Creando personajes*.

Es imperioso, definir con claridad lo que es un *material didáctico*, dado que el proceso investigativo culmina en la creación de uno; en palabras de Morales Muñoz (2012)

“Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido”. (Pág.10).

Teniendo como precedente la definición que compone a un material didáctico se debe agregar que este se adecuará a quienes lo utilizan, siempre y cuando la naturaleza del mismo lo permita. Asimismo, el método investigativo elegido fue la Investigación Acción, con enfoque cualitativo. Si bien diversos autores mencionan a dicha investigación, como aquella que acompaña al docente e invita a tener un rol de investigador alrededor de sus prácticas para la transformación de las mismas, además de ser participativa, colaborativa entre otras

características, podemos considerar lo planteado por Torrecilla (s.f): “La investigación-acción pretende comprender e interpretar las prácticas sociales (indagación sistemática, crítica y pública) para cambiarlas (acción informada, comprometida e intencionada) y mejorarlas (propósito valioso)” (Pág.5).

A su vez, el proceso investigativo se nutre con lo propuesto por Pablo Freire (1968) en la Pedagogía del Oprimido, donde plantea el empoderamiento para transformar la situación por medio de la *praxis*. El siguiente aspecto a tratar son las fases en las cuales se desarrolló y ejecutó la estrategia investigativa, estas fueron:

- **Fase de observación:** Sesiones previas que buscaban no sólo reconocer la realidad educativa de los estudiantes, sino además ir reconociendo el mundo que rodea a cada estudiante, hasta la realidad del lugar que habitan
- **Fase de convivencia:** Inicia un trabajo tanto experimental como investigativo, por el lado del experimental se tiene como insumo lo observado en las sesiones de observación, donde se busca trabajar a partir del juego, y, por el lado investigativo el encontrar e identificar la o las historias del territorio que buscaremos abarcar en nuestro respectivo producto final.
- **Fase de pruebas desde las artes escénicas:** Para este punto se realizó un acercamiento que buscó generar en los participantes un gran impacto, el encontrar el elemento diferenciador que permita provechar la experiencia para el posterior trabajo central es vital para mantener el interés de la población.
- **Fase final:** Se construye el material didáctico con base en los intereses de la población, esto se logra con un constante dialogo entre ambas partes, presentando una primera propuesta a los coinvestigadores (estudiantes) a modo de borrador, donde la opinión y las sugerencias, ayudan a transformar o a ejecutar el material. A su vez, se investiga la producción del material didáctico, bien sea los costos de ejecución y divulgación del mismo, y, por último, se ejecuta el pilotaje del material didáctico, utilizando herramientas desde las T.I.C.

Los elementos de recolección de información para la primera fase (fase de convivencia) fueron el diario de campo del docente en formación, los formatos de

observación manejados en la Licenciatura de Artes Escénicas y grabaciones de audio (sonido ambiente de las clases) Para las siguientes fases, el diario de campo fue una constante durante todas ellas, *El muro rural* (expuesto más adelante) se utiliza desde la fase de pruebas, como registro visual de algunas actividades trabajadas por medio del dibujo.

### **Al pie de la vereda: Creando personajes.**

La siguiente estructura del material didáctico se divide en 3 módulos, cada uno de ellos abarca temas relacionados con lo disciplinar y lo axiológico, además contiene distintas herramientas para ser usadas.

#### **Módulo 1** (*Módulo de introducción*)

En la primera parte del módulo 1, el estudiante se encuentra con un vídeo, donde se le presenta a *Fresa*, personaje que deberá acompañar a realizar un recorrido, por el Camino Real El Volador; a medida que avanza por el camino, se encuentran varios personajes que van mostrando características que ayudarán posteriormente a la construcción de personajes de cada estudiante, además de mostrar personajes reales o creados desde una identificación previa en la fase de observación y de convivencia.

Para la segunda parte del primer módulo y parte final del mismo, la dinámica continúa a modo de presentaciones, para el pilotaje se utilizó la plataforma Sway, permitiendo realizar las dos presentaciones pertinentes y descargarlas para aquellos que no contaran con conectividad. La primera presentación, recoge directamente cosas vistas en el vídeo como lo son las características de los personajes, por lo tanto, se prepararon preguntas iniciales, a modo de una primera identificación, las cuales son: ¿Cuál era su nombre? (Se presenta una imagen de un personaje del vídeo) ¿Qué edad tenía? (Observan otro personaje distinto al anterior) ¿Dónde vive? (Salen todos los personajes del vídeo)

Hecha esta salvedad, se elige la voz y los comportamientos (sentimientos y corporalidades) como las dos últimas partes de esta presentación, cada una contiene preguntas relacionadas a su característica, así mismo se juega entre lo visto en el vídeo y la imaginación de los estudiantes. Al finalizar la presentación, se deja una consigna que invita a que cada uno intente imitar al personaje favorito del vídeo y se da un estimado de 2 minutos para esta breve exploración.

La última presentación tiene consigo a cada personaje, junto con su respectiva descripción que lo identifica a cada uno como único. Se busca con esto reforzar lo visto anteriormente y que pueda quedar en el imaginario de los estudiantes cada personaje de manera más clara.

### **Módulo 2** (Construcción de personaje)

Al iniciar el segundo módulo, el estudiante recrea el entorno familiar por medio de una foto o un dibujo, para este momento, se hace uso de la plataforma Padlet, teniendo en cuenta el proceso es mediado por la virtualidad, a este momento se le denomina como **Mí Muro Rural**, que, con la ayuda de un familiar o tutor a cargo se aloja en lo virtual las imágenes, esto en la plataforma Padlet, en lo presencial el docente identifica un espacio dentro del salón de clases para desarrollarlo como un gran collage.

En segundo lugar, la siguiente actividad se realiza en conjunto con todos los estudiantes, el docente en formación o el guía encargado, se realiza un dibujo de algo característico del territorio, en este caso en particular, se realizó entre una papa o una fresa, se elige el ganador y se resolverá las preguntas planteadas en la presentación del primer módulo respecto a las características de los personajes, y al final de este ejercicio en conjunto, cada estudiante dibuja una faceta del personaje creado, feliz, triste, pensativo etc.

Prosiguiendo con la siguiente actividad, cada estudiante deberá dibujar o pintar a un personaje creado por ellos mismos, cabe mencionar que este dibujo y el anterior van en conjunto para *Mí Muro Rural*. Además, la siguiente actividad gira alrededor de la historia de cada personaje, trabajando consigo las preguntas principales y, si el docente o guía lo considera, realizar otras para complementar la historia de cada personaje.

### **Módulo 3** (Descripción del contexto)

La voz empieza a tener un papel más relevante para estos momentos, entonces la primera actividad se centra en la exploración de la voz, apoyándonos de un material externo, y el docente invita a que cada estudiante realice una exploración de cómo hablaría su personaje, a eso se le suma sentimiento e intenciones a la hora de hablar.

La otra parte del módulo, trabaja el llevar al personaje a algo tangible, es de resaltar que esta actividad ha sido agregada luego de realizar el pilotaje del material, pues en un primer momento no se había pensado en realizar los personajes manualmente, de ahí que sea fundamental el diálogo constante con la población; adaptar el material debe ser posible si así es requerido por los mismos participantes. Teniendo esta claridad, la creación del personaje a algo tangible, pasa por la utilización de materiales reciclados, seguido a esto se realiza un diorama, donde se construye el entorno de cada personaje. Mientras todo esto sucede el trabajo vocal se va intensificando, y la exploración del mismo va introduciendo al cuerpo.

Se finaliza el módulo y el material didáctico, con la inclusión de una exploración corporal en 3 momentos: el primero se presentan ejercicios de juego donde el estudiante pueda permitirse iniciar a moverse libremente, en la segunda parte se involucran los sentimientos del personaje y cómo estos afectan directamente al cuerpo del mismo, y se finaliza con dos exploraciones enmarcadas en pequeños encuentros entre los personajes, donde dos de ellos simulan el encontrarse en medio de la calle.

### **Conclusiones**

Podemos comenzar por recalcar lo clave que fue para este proceso la unión de dos espacios académicos directamente, entre las prácticas educativas realizadas por la Licenciatura en Artes Escénicas y la autogestión para conseguir el espacio requerido, a su vez, con el trabajo de grado, logrando consigo llegar a poblaciones que tienen su primer acercamiento al mundo de las artes escénicas (en concreto, el teatro), de la mano de procesos guiados y pensados para el disfrute, ya que el aprendizaje de nuevos contenidos y de distintas maneras de enseñar en el ámbito rural, llevan a la culminación de un proceso que deja consigo un aporte desde las artes escénicas a la ruralidad.

Cabe ampliar el proceso de autogestión que se realizó en la búsqueda de trabajar no sólo el material y la aplicación del mismo, sino el generar un espacio con una población frente a la cual existe un interés personal de mantener un contacto directo, de esta manera, se logró generar un lugar de trabajo que, gracias a la labor administrativa y de acompañamiento por parte de la docente en cargada del espacio en la institución, se permite sostener un vínculo a lo largo de los periodos 2019 hasta la actualidad. En este sentido, trabajar con una población

que es del interés de quien realiza el proceso de investigación y creación aporta en gran medida al crecimiento del docente en formación, ya que se culmina con el cumplimiento de los objetivos propuestos.

En relación al material didáctico y la investigación que trae consigo, se logró encontrar un rumbo para un proyecto pensado originalmente encaminar y convivir en lo rural con la población, al llevarlo a una virtualidad itinerante, con el máximo provecho de las herramientas tecnológicas a la mano. A un así las dificultades mismas de seguir reconociendo las carencias encontradas en el campo, pueden llegar a representar un reto, pero, si se quiere seguir cerrando la brecha que se tiene con el campo, es imperioso seguir presentado propuestas que le apuesten al uso de las T.I.C. en lo rural, porque el contacto directo con ello logra generar experiencias significativas.

Finalmente, al hablar del trabajo de la mano con la comunidad, en este caso en particular y por las condiciones a las cuales se vio llevado el proceso, se logra trabajar no sólo con el niño y la niña de los cursos Transición y Primero, sino que se consigue realizar el proceso de la mano de un tutor, que, en la mayoría de los casos, es la madre de familia, consiguiendo con esto vincular en la experiencia creativa a la mamá y permitiéndoles conocer a ellas un poco del ámbito de las artes escénicas, ya con contenidos disciplinares se puede llegar a abarcar distintos temas de una manera distinta a lo tradicional.

## Referencias

- Álvarez Castro, S., & Domínguez Lacayo, M. (septiembre-diciembre de 2012). La expresión artística: Otro desafío para la educación rural. *Revista Electrónica Educare*, vol. 16(núm. 3). Recuperado el 24 de Febrero de 2021, de <http://www.una.ac.cr/educare>
- Barrios Martínez , C., & Rosas Martínez, N. (2006). *Guía práctica para la intepretación actoral en la escuela* . Bogotá, Colombia: Universidad Pedagógica Nacional . Recuperado el 18 de Noviembre de 2020
- Botero , C. (23 de marzo de 2020). *Razón Pública* . Recuperado el 30 de febrero de 2021, de <https://razonpublica.com/los-retos-la-educacion-virtual-la-del-covid-19/>
- Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje . *Infancia: educar de 0 a 6 años*, 9 páginas . Recuperado el 20 de abril de 2021

- Carrasco, M. E. (febrero de 2011). Aprendo con el juego en mi aula de educación infantil. *Pedagogía Magna* (N° 11), 373 - 381. Recuperado el 15 de Mayo de 2021
- Chapato, M. E. (2008). El lenguaje teatral en la escuela . En J. Akoschky, E. Brandt, M. Calvo , M. Chapato, R. Harf, D. Kalmar, . . . J. Wiskitski, *Artes y escuela aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Endara , A. (2015). *La creación de personajes en el teatro*. Cuenca . Ecuador : Universidad del Azuay. Recuperado el 20 de Marzo de 2021, de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/5086>
- Freire, P. (1968). *Pedagogía del oprimido*.
- Ganivet, B. P. (1997). *El juego teatral en la escuela* (Tomo: II El juego teatral en la escuela ed., Vol. Sección II METODOLOGIA DE LA ENSEÑANZA ). Buenos Aires, Argentina: Editorial Guadalupe. Recuperado el 20 de Diciembre de 2020
- Instituto Colombiano De Bienestar Familiar - ICBF. (2013). *Estrategia de atención integral a la primera infancia. Fundamentos políticos, técnicos y de gestión*. Bogotá D.C, Colombia : Imprenta Nacional. Recuperado el 20 de febrero de 2021, de <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Fundamentos-politicos-tecnicos-gestion-de-cero-a-siempre.pdf>
- Lozano Perez , S. (2019). *Hacia un encuentro entre la pedagogía y el arte : propuesta de enriquecimiento pedagógico en la experiencia artística para la primera infancia, en el contexto de Nidos -IDARTES Instituto Distrital de las Artes. Fase 1*. Tesis/Trabajo de grado - Monografía - Maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá . Recuperado el 30 de Mayo de 2021, de <http://hdl.handle.net/10554/43687>
- Méndez, A. P. (2016). *Si Te Obligan al Olvido, Devuélveles la Memoria: Prácticas para la Creación de Personajes*. Facultad De Artes-ASAB. Bogotá : Universidad Distrital Francisco José De Caldas. Recuperado el 20 de Junio de 2021, de <http://hdl.handle.net/11349/4432>
- Ministerio de cultura. (s.f.). *Compendio de políticas culturales* . Bogotá D.C . Recuperado el 14 de julio de 2020, de <https://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/Documents/Compendio-Pol%C3%ADticas-Culturales.pdf>
- Morales Muñoz, P. A. (2012). *Elaboración de material didáctico*. México: Red Tercer Milenio. Recuperado el 27 de Mayo de 2021, de [http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion\\_material\\_didactico.pdf](http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/721/1/Elaboracion_material_didactico.pdf)
- Murillo, M. I. (Marzo de 2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *innovación y experiencias educativas - revista digital* (N° 16). Recuperado el 20 de Mayo de 2021
- Ocampo, J. A. (16 de Abril de 2014). *Mision para la transformación del campo-Saldar la deuda histórica con el campo*. Bogotá D.C. Recuperado el 16 de abril de 2020, de Marco conceptual de la misión para la transformacion del campo.: <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/DOCUMENTO%20MARCO-MISION.pdf>

- Pavis, P. (1998). *Diccionario Del Teatro*. España: Paidós. Recuperado el 03 de Abril de 2021
- Pereira, S., Fillol, J., & Moura, P. (01 de enero de 2019). El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: De lo informal a lo formal. *Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación [ Media , Comunicar 58: Aprendizaje y medios digitales: Formas emergentes de participación y transformación social*, 41-50. doi: <https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>
- Real Academia Española. (s.f.). *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. Recuperado el 10 de Junio de 2021, de <https://dle.rae.es>
- Ruth Harf, P. S. (1996). *La expresión corporal en el jardín de infantes* . España : Paidos. Recuperado el 10 de Diciembre de 2020
- Sánchez Alarcón , A. (01 de 01 de 1985). La necesidad de la experiencia artística en la educación. (s. d. Cádiz: Universidad de Cádiz, Ed.) 133 - 139 . Recuperado el 20 de mayo de 2021, de <http://hdl.handle.net/10498/7510>
- Semana . (28 de abril de 2021). Caminos que conducen a la memoria. *Revista Semana*. Recuperado el 28 de Abril de 2021, de <https://www.semana.com/caminos-conducen-memoria/73361-3/#:~:text=Los%20Caminos%20Reales%20de%20Colombia,el%20pa%C3%ADs%20durante%20varios%20siglos.>
- Sosa Moreno, E. F. (2004). *Sibaté 12.000 años de historia* . Sibaté, Cundinamarca , Colombia. Recuperado el 20 de Marzo de 2021
- Torrecilla, F. J. (2010-2011). *Métodos de investigación en Educación Especial 3a Educación Especial Curso: 2010-*. Recuperado el 10 de Junio de 2021, de <files.cercomp.ufg.br> - [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA.\\_Madrid.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA._Madrid.pdf)
- Torres, C. M., & Torres Perdomo , M. E. (2007). *El juego como Estrategia de aprendizaje en el aula* . Universidad de los Andes , Núcleo universitario rafael rangel - centro de investigación para el desarrollo integral sustentable trujillo , Venezuela . Recuperado el 10 de junio de 2021
- Yolanda, R. (2004). *Estrategias de enseñanza docente en escuelas multigrado*. Lima : GRADE, Grupo de Análisis para el Desarrollo. Recuperado el 21 de marzo de 2021, de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/Peru/grade/20120828112921/estrateg.pdf>
- Zúñiga, G. F. (2013). *Manual de creación de personajes*. FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES. Bogotá : UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA. Recuperado el 26 de Junio de 2021, de <http://hdl.handle.net/20.500.12749/979>.