

3

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego dramático

Hadas, brujas y duendes



3

El juego en el Nivel Inicial

Propuestas de enseñanza

Juego dramático

Hadas, brujas y duendes



Sarlé, Patricia M.

Juego Dramático. Hadas, brujas y duendes / Patricia M. Sarlé; Inés Rodríguez Sáenz; Elvira Rodríguez; coordinado por Verona Batiuk; edición literaria a cargo de Verona Batiuk y Damián Atadía. - 1a ed. - Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2010.

60 p. : il. ; 30x23 cm. - (Serie: El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza.)

ISBN 978-987-26134-2-6

1. Educación Inicial. I. Rodríguez Sáenz, Inés II. Rodríguez, Elvira III. Batiuk, Verona, coord. IV. Batiuk, Verona, ed. lit. V. Atadía, Damián, ed. lit. VI. Título

CDD 372.21

Fecha de catalogación: 13/08/2010

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

1ª edición agosto de 2010

5.000 ejemplares

Responsable Técnico del Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE)

- OEI - Oficina Regional Buenos Aires

Verona Batiuk. Coordinadora del Área de Apoyo a la Educación Infantil y a los Derechos de la Infancia

Responsable Técnico de UNICEF

Elena Duro. Especialista en Educación

Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE). Argentina

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). Oficina Regional Buenos Aires

Paraguay 1510 - 2do. piso (C1061ABD)

Ciudad de Buenos Aires

idie@oei.org.ar

www.oei.org.ar

UNICEF - Oficina de Argentina

Junín 1940. Planta Baja (C1113AAX)

Ciudad de Buenos Aires

buenosaires@unicef.org

www.unicef.org/argentina

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

El juego en el Nivel Inicial

Juego dramático

Hadas, duendes y brujos

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

Coordinación general: Verona Batiuk

Presentación	7
Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones	8
1. Fundamentación de la propuesta sobre Juego dramático	11
1.1. El Juego simbólico o socio-protagonizado	11
1.2. Del Juego simbólico espontáneo al Juego dramático en la escuela	13
2. Proyecto: Hadas, duendes y brujos...	19
2.1. Introducción al tema	19
2.2. Las fuentes: ¿de dónde tomamos información?	21
2.3. Proyecto de trabajo	22
2.4. Anexo	55
Bibliografía y normativa	59

Presentación

El objetivo de esta Serie de Cuadernos *El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza* es brindar itinerarios posibles de actividades, facilitando la articulación entre juego y contenidos, y juego como contenido, desde un formato que posibilite su implementación en la vida cotidiana del Jardín a lo largo de un año lectivo. Asimismo permite garantizar propuestas de enseñanza basadas en los tres tipos de juego de modo equilibrado.

Juego dramático. A través de este tipo de juego se busca *"Propiciar la comunicación y expresión a través de los diferentes lenguajes verbales y no verbales, brindando un ámbito confiable que ofrezca oportunidades para adquirir seguridad en los recursos propios, en la relación con los otros y que promueva el conocimiento del mundo cultural"*. A la vez que *"Promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles."* (Núcleos de Aprendizaje Prioritarios del Nivel Inicial -NAP-, pág. 14). En este sentido, *"...el reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático y de las producciones plástico-visuales... la producción plástica, musical, corporal, teatral por parte de los niños... (y) la exploración, observación, interpretación de producciones artísticas"*, (NAP, pág. 18) son medios para lograr estos propósitos.

En este Cuaderno el tema seleccionado es **Hadas, duendes y brujos** y el tipo de texto que se privilegia como fuente de información es el literario. Este Proyecto se inicia con la lectura de cuentos maravillosos, leyendas o poesías, en los que los protagonistas permitan imaginar otros mundos posibles, crear ambientes diversos y dejar volar la imaginación tomando como punto de encuentro las múltiples posibilidades que ofrece el juego simbólico.



Jardín de Infantes N° 66, Fontana, Chaco.

Algunos criterios y acciones que pueden facilitar la toma de decisiones

Antes de pasar a describir el Proyecto que nos ocupa presentamos algunos criterios que pueden orientar la toma de decisiones sobre las diferentes propuestas.

- Aún cuando cada Proyecto se centra en un tipo de juego como foco, pueden aparecer “armónicamente ligados” otros tipos de juego. Por ejemplo, “Jugar a la Casita” en el Proyecto de “Casas, cuevas y nidos”, supone un juego de tipo dramático junto con el de construcción. La confluencia de ambos tipos de juego, enriquece y sostiene la propuesta.
- Es importante acercar diferentes fuentes de información tanto para los niños, como para los educadores. En el Proyecto “Hadas, brujas y duendes” se hace hincapié en **textos literarios** (cuentos, poesías).
- La selección de contenidos para la organización de los Proyectos se sustenta prioritariamente en el campo del juego y de la alfabetización. Asimismo, se asumen contenidos de diferentes campos de conocimiento, presentes a lo largo del desarrollo de la propuesta. Las ciencias sociales y las ciencias naturales nos acercan información relativa a las instituciones, los roles y funciones sociales, el modo de uso de los objetos y sus características, la mirada sobre el entorno, etc. El campo de la matemática y el lenguaje, nos permite sistematizar comparaciones, utilizar medidas, hacer definiciones sobre el uso y la organización del espacio, sistematizar la información a través de cuadros, carteles, notas, dialogar, armar preguntas y hacer entrevistas, etc. Finalmente, los contenidos pertenecientes al campo de los lenguajes expresivos (música, literatura, expresión corporal, plástica y artes visuales,...), acompañan el desarrollo de todos los Proyectos ya sea porque permiten comprender mejor los contextos de producción o porque son medios que facilitan la expresión estética. La apreciación de imágenes visuales (como reproducciones de casas, retratos), musicales (como la música clásica para situarnos en alguna escena en particular; los sonidos de las diferentes aves...) son fuentes que nutren la imaginación de los niños y facilitan el desarrollo de su capacidad creadora.
- Dado que jugar supone articular la experiencia y el conocimiento con la imaginación, la inventiva, la creación, cada Proyecto requiere una organización anticipada de:
 - Las **fuentes de información** tanto para los niños como para los docentes. La biblioteca de la sala o de la escuela primaria; la búsqueda de informantes claves en la comunidad; las salidas y recorridos por el barrio, el acopio de materiales (imágenes, música, etc.) es indispensable.
 - **Los espacios, tiempos y materiales necesarios para jugar.**
- Se debe tener en cuenta la necesidad de que las propuestas:
 - Tengan continuidad, que no resulten aleatorias, inconexas, aisladas, descontextualizadas o desarticuladas.
 - Guarden sentido desde un principio y vayan progresivamente enriqueciéndose de significados construidos a través de los juegos, las experiencias y la articulación con múltiples contenidos.

- Respeten la permanente interacción entre el binomio: juego-experiencias, experiencias-juego.
- Cuiden el tiempo de los niños para “subirse” a la propuesta. Si en la primera actividad, pareciera que los niños no tienen interés suficiente o no le otorgan la importancia esperada por el docente, no “bajar la cortina” de manera inmediata o precipitada, sino buscar alternativas para salvar este obstáculo.
- El interés particular del docente por iniciar un Proyecto antes que otro o la existencia y disponibilidad de materiales, también son criterios a tener en cuenta para decidir por cuál tema comenzar.
- Si la escuela cuenta con varias salas, puede ser conveniente co-planificar entre docentes de diferentes salas. Aún cuando el Proyecto está pensado para niños de 5 años, una sala de 4 puede tomar algunas de las actividades propuestas y organizar sus propios recorridos. Con las adecuaciones necesarias, esto mismo puede trabajarse en salas de 3 años, pluriedad o integradas.
- Si bien todas las familias, desde diversos ángulos pueden colaborar, es recomendable armar grupos de familias que ayuden en cada Proyecto. Así se pueden organizar talleres de padres para el armado de los escenarios o maquetas, para la organización de salidas, etc.
- El ambiente de la sala debe reflejar algunas de las tareas que se van desarrollando con los niños. Se trata de hacer visible aquello que se hace, a través de simples elementos tangibles, que van cambiando y transformando este ambiente y que lo tornan en alfabetizador. Es decir, animarse a intervenir las “paredes” de la sala para que “hablen y comuniquen” los descubrimientos, las producciones (escritas, plásticas), las obras, ilustraciones, esquemas y fotos que son fuentes y productos.
- La posibilidad de registrar la implementación de los proyectos a modo de memoria pedagógica es muy útil para la toma de decisiones sobre la práctica. Aunque sea de manera simple, permitirá pensar: ¿Qué haría diferente el año que viene con este Proyecto? ¿Qué profundizaría? ¿Qué resultó bueno? ¿Qué cambiaría? ¿Qué materiales, diseños, experiencias conviene guardar como punto de partida para otros Proyectos?

El Proyecto que se presenta está pensado para desarrollarse entre 6 y 8 semanas dedicándole un mínimo de tres actividades semanales.



Jardín de Infantes N° 921, Tigre, Buenos Aires.

1. Fundamentación de la propuesta sobre Juego dramático

1.1. El Juego simbólico o socio-protagonizado



Jardín de Infantes Nº 5 El Principito, Clorinda, Formosa.

Uno de los juegos más frecuentes en los niños entre 18 meses y 5 años, es el juego simbólico. Desde muy pequeños, los niños nos sorprenden transformando acciones cotidianas en “como si” y la sonrisa o el brillo de la mirada nos indican que ellos y nosotros “sabemos” que, aunque la escena sea muy semejante a lo real, es un juego. Así es diferente “dormir” a “hacer que duermo”, “saludar” que asomarme por el respaldo de la silla y hacer como si “estoy pero no estoy, aparezco pero me oculto”, etc.

La presencia de juguetes (muñecos o autitos), por la fuerte vinculación que tienen con el mundo real (en su definición, los juguetes son “miniaturas” de las cosas) facilita la aparición de juegos de interpretación de roles. Jugar a la mamá, hablar por teléfono, cocinar, conducir un auto por una pista imaginaria, hacer volar el muñeco de un superhéroe, etc., son juegos que se suceden en la infancia.

¿Qué nos está indicando este tipo de juego y por qué es importante para la infancia?

Vamos a señalar sólo dos aspectos complementarios que nos permiten comprender la importancia del juego simbólico en los niños pequeños:

1. El juego simbólico, protagonizado, de simulación o socio-dramático nos revela el conocimiento y la comprensión que los niños tienen de las acciones de los hombres y mujeres, sus actividades y su mundo. Este juego tiene como base el **contenido de la experiencia de los niños**. Jugar a “la mamá o al papá” estará asociado con acciones hogareñas como acunar al bebé, cambiar su ropa, bañarlo y cambiarlo, cocinar, limpiar, contar cuentos, salir de compras, recibir visitas, etc. Y otras más cercanas al mundo laboral (atender un comercio, arreglar objetos, manejar, dar clase, trabajar en el campo, realizar quehaceres domésticos, etc.). En todos los casos mostrará las acciones y los recorridos que los niños perciben en torno a sus padres o los adultos que los cuidan.

Lo mismo sucede con los personajes de la televisión (robots, superhéroes, chicas superpoderosas, etc.). Las series, comedias y dibujos de moda serán actuados, ya sea directamente por los niños o a través de muñecos.

El juego simbólico se nutre de la experiencia de los niños. Para pasar de una situación real a una situación imaginada, ellos tienen que contar con algunos elementos que le permitan crear la escena, comprender los atributos del rol que van a interpretar y la secuencia de acciones que conlleva ese rol. Las reglas implícitas del mundo social que aparecen en la situación imaginaria son las que orientan el juego. Por eso, varios niños pueden jugar “el mismo juego” sin necesitar ponerse de acuerdo en cuestiones básicas sobre el mismo. En este sentido, no es necesario, cada vez que se juega a la mamá, recordar cuáles son sus acciones o dialogar sobre cómo se complementan la mamá, los hijos, el papá u otros miembros de la familia.

2. Desde una mirada más psicológica, el juego simbólico les permite a los niños **ir más allá de lo concreto**, desprenderse de cómo son las cosas para “hacerlas a su manera”, dotarlas de sus propios significados. ¡Cuántas veces los escuchamos decir “¡estoy jugando!” cuando algunas de sus acciones no podían ser interpretadas por nosotros.

A través del juego simbólico, los niños aprenden a moverse en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes conocidas y nuevas, actuando en el terreno de la posibilidad. El juego los invita a usar la mente de un modo diferente. Abre la posibilidad de acceder al mundo y actuar en él desde otra lógica. Los niños no persiguen un “producto” como en los juegos de construcción o un “objetivo” como en los juegos con reglas. Simplemente “usan” la imaginación y, con esto, se inician en lo que nos diferencia a los hombres de otras criaturas: la posibilidad de producir cultura. El sentimiento, la imaginación, el ingenio, la capacidad de asumir riesgos y de tomar decisiones son aspectos de la mente humana que tendrán su correlato en la creación literaria, musical, plástica, tecnológica, etc.



1.2. Del Juego simbólico espontáneo al Juego dramático en la escuela

Los aspectos señalados tienen consecuencias importantes para la escuela y nos acercan pistas para pensar cómo podemos enriquecer un tipo de juego propio del desarrollo infantil entre los 2 y 5 años y al mismo tiempo facilitar el aprendizaje de contenidos escolares constitutivos de la función social de la escuela. Es decir, qué lugar tiene que asumir el Jardín para potenciar la capacidad que tienen los niños de jugar simbólicamente y aprender.

Veamos dos implicancias concretas:

1. La variedad de temas que los niños pueden jugar depende de la experiencia que tienen. De ahí la importancia de nutrir la experiencia para que nuevas porciones del mundo puedan ser exploradas, conocidas y recreadas a través del juego. Situaciones del mundo real (viajar en micro, ir al supermercado, visitar una tienda, ser granjero, jugar a “la época colonial”, etc.) o del mundo fantástico (personajes de la literatura como las hadas, los duendes y los brujos; las princesas y los príncipes; los héroes de la televisión -los Power Ranger, Ben10, Drácula, el Zorro, el Hombre Araña, etc.) nutren la experiencia infantil y les dan nuevos contenidos a sus juegos.

De este modo, la escuela potencia la capacidad de los niños en el uso de la imaginación, amplía su universo y les permite ir más allá de los temas que pueden conocer u ofrecerles en su hogar. El juego le permitirá ampliar su vocabulario, encontrar formas nuevas de expresarse a través de gestos y acciones, construir escenarios que acompañen las situaciones dramatizadas, negociar significados con los otros jugadores, etc.

2. En segundo lugar, la importancia del desarrollo de la creatividad (actividad creadora) es un viejo axioma del Jardín de Infantes presente en los objetivos propuestos por la Ley de Educación Nacional¹. Facilitar los procesos creativos y críticos es la meta que defienden los maestros cuando se les pregunta sobre la orientación de sus prácticas. No queremos niños “reproductores” y “a-críticos” sino libres, alegres, confiados en sus posibilidades y creativos. Precisamente estos aspectos, que aparecen como transversales al conocimiento disciplinar y que están en la base de la adquisición de los contenidos escolares, son los que se desarrollan a través del juego simbólico. En niños pequeños, en donde la escritura no es un modo de “poner fuera de sí su pensamiento”, el juego, el dibujo y la expresión corporal son los medios para construir significados y dar sentido a la vida.

¹ La Ley 26.206 plantea una serie de objetivos para la Educación Inicial (Art. 20) vinculados con lo que venimos desarrollando. Presentamos sólo los que guardan mayor relación con el tema que estamos exponiendo:

- a) Promover el aprendizaje y desarrollo de los/as niños/as de cuarenta y cinco (45) días a cinco (5) años de edad inclusive, como sujetos de derechos y partícipes activos/as de un proceso de formación integral, miembros de una familia y de una comunidad.
- b) Promover en los/as niños/as la solidaridad, confianza, cuidado, amistad y respeto a sí mismo y a los/as otros/as.
- c) Desarrollar su capacidad creativa y el placer por el conocimiento en las experiencias de aprendizaje.
- d) Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.
- e) Desarrollar la capacidad de expresión y comunicación a través de los distintos lenguajes, verbales y no.

Estas dos implicancias encuentran en el Juego dramático un modo de efectivizarse. En el marco de las prácticas de enseñanza, vamos a llamar “Juego dramático” a todas las propuestas que apelan en su desarrollo al juego simbólico de los niños. Lo denominamos de esta forma para diferenciarlo de un juego que, es parte de su desarrollo en cualquier contexto social fuera del contexto escolar. Es decir, los niños en la etapa infantil juegan simbólicamente, asumen roles y generan escenarios “casi todo el tiempo”.

Vamos a diferenciar cuatro formas de Juego dramático en la planificación de la enseñanza en el aula (Sarlé, 2008):

- **Juego dramático como juego grupal.** Sobre la base de un tema (el supermercado, los castillos y sus habitantes, la casita, etc.), toda la sala se transforma en el escenario que sostiene el tema. El juego se inicia con la organización del espacio, la selección de materiales, la distribución de roles y la asignación de un período de tiempo para jugar. La escena será más o menos compleja, según la variación de escenarios y la secuencia o guión posible de ser jugado. Por ejemplo, si el tema es “El supermercado”, se puede contar con el supermercado y la casa. Esto permitirá asumir roles (comprador, vendedor, repositor, cajero, etc.) y realizar acciones diversas orientadas por el tema (recorrer las góndolas, comprar y pagar, ir a la casa y cocinar, volver al supermercado, reponer la mercadería, etc.).



Escuela Infantil Nº 5. D.E. 19, Villa Soldati, Ciudad Autónoma de Buenos Aires. 2009.

- **Juego dramático en pequeños grupos,** especialmente en el momento del Juego en sectores o Juego Trabajo². En este caso, un área de la sala (generalmente el rincón de dramatizaciones o de la casita) está ambientado y recibe un pequeño grupo de niños que interpreta los roles que habilitan los objetos y juguetes disponibles.

² Véase “Primera parte”, nota al pie 2.



- **Juego dramático como juego teatral.** Llamado generalmente dramatización es una representación sobre un fragmento de un cuento, una canción, una escena histórica o cotidiana en la que los niños interpretan personajes según la dirección dada por la selección realizada. Por ejemplo, si es una dramatización de un fragmento de un cuento, los niños interpretarán uno de sus personajes y una escena elegida. Generalmente la dramatización se acompaña del “disfraz” propio de la interpretación de personajes de ficción (nos disfrazamos de “El Zorro”, “Princesas”, etc.). La diferencia con los otros tipos de juego está dado en que el interés del niño está en “interpretar dramáticamente” un personaje, modelarlo o desfilarlo. Es un juego más cercano a la imitación que a lo simbólico y se realiza expresamente frente a los otros, los espectadores.
- **Juego con escenarios y juguetes.**³ La utilización de “maquetas” o “escenarios con juguetes” es muchas veces el modo en que los niños resuelven el juego cuando están solos o los temas son difíciles para asumir roles. Pensemos en “jugar a la granja”. En este caso, los niños mueven los animalitos en sus corrales, los hacen hablar, los llevan fuera, etc. Difícilmente (aunque no imposible) podríamos transformar la sala en una granja.

3 Este es un tipo de propuesta que no tiene una fuerte presencia en las salas pero sin embargo es uno de los juegos que más aparecen cuando los niños juegan en sus casas.

En todos estos casos, la planificación se centrará en dos componentes:

1. el escenario (disposición del ambiente y los objetos que acompañan) y
2. la definición de los roles a dramatizar.



Jardín de Infantes Capullito de algodón, Clorinda, Formosa.



Jardín de Infantes El Principito, Clorinda, Formosa.

Para definirlos, el maestro tendrá en cuenta: el espacio y el tiempo disponible, el tipo de guión posible a ser jugado y sus intervenciones (materiales que acercará, roles que interpretará, incidentes, preguntas, sugerencia de temas o contenidos, etc.) y las anticipaciones que necesitarán hacerse en el diálogo inicial para organizar el juego.

Dado que el Juego dramático se nutre del conocimiento que los chicos tienen del tema a ser jugado (no se puede jugar a lo que no se conoce), es sumamente importante haber brindado previamente al juego, diverso tipo de experiencias que faciliten la construcción del escenario, la interpretación de los roles y la construcción de secuencias o guiones temáticos en torno al argumento.

¿Qué aprenden los niños durante el Juego dramático?

Los niños aprenden acerca de:

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

A continuación presentaremos la planificación del Proyecto como uno de los modelos posibles en base al que los docentes pueden diseñar otros que versen sobre temas diversos⁴.

Como señalamos, el contenido del Juego dramático puede surgir de situaciones de la vida cotidiana o de la fantasía. En este caso, hemos elegido el mundo de la fantasía. Especialmente el que aparece nutrido por los cuentos maravillosos. Los personajes a interpretar serán hadas, brujas, duendes, ogros, princesas, príncipes, bufones, reyes, doncellas y otros que se relacionen con estos personajes.

4 Elegimos para cada proyecto de esta serie, un modo diverso de planificar la tarea, a fin de presentarles marcos diferentes que nos pueden ser útiles para pensar diseños y agendas.

2. Proyecto: Hadas, duendes y brujos...



Tal como ya señalamos, los ejes centrales de trabajo son el juego dramático y el abordaje de contenidos del campo de lo literario. Esto permite, por un lado, generar situaciones de exploración y profundización del desarrollo lingüístico, social y cognitivo involucrado en el juego simbólico en sí, así como también una aproximación sistemática a lo literario, tanto en su sentido estético como en su valor informativo, en la medida en que se constituye en fuente legítima para inferir datos que colaboren en la caracterización de la “vida cotidiana” de los personajes maravillosos.

Les proponemos entonces, un breve Proyecto de trabajo con la intención de articular, en propuestas concretas de sala, el abordaje de contenidos que resultan importantes para el niño y que responden a las prescripciones curriculares y a las definiciones de los NAP para el Nivel Inicial.

2.1. Introducción al tema

Partimos de una premisa básica, ya expresada anteriormente: **El juego simbólico se nutre de la experiencia de los niños.** Cuanto más conozcan los niños acerca del mundo maravilloso de las hadas, los duendes y los brujos, mejor será su posibilidad de jugar.

Cuanto más intensa sea la aproximación a la temática y más variado el tipo de experiencia que se les ofrezca, más rica será su posibilidad lúdica y su aprendizaje. Para esto es necesario garantizar:

- Que el tipo de situaciones que se propicien durante el desarrollo del juego sea diverso.
- Que el contenido de las interacciones lingüísticas gane en amplitud y riqueza.
- Que se propicie mayor ductilidad en la apropiación de los roles y en la caracterización de los personajes.
- Que crezcan las posibilidades de los niños de crear escenas dramáticas y de incluirse junto con otros en ellas.

En cada uno de estos logros podríamos identificar dos planos diferentes, uno más superficial que se vincula a la información que el maestro pone a disposición del niño, y otro, si se quiere, más profundo, que lo implica cognitivamente de otro modo. No es lo mismo “saber” que los brujos hacen hechizos, que haber logrado despertar a la princesa dormida en el bosque haciendo uso de una varita y unas palabras mágicas inventadas entre todos. Esto sólo puede suceder durante el juego, y lograrlo le demanda, a cada niño, un enorme esfuerzo cognitivo.

¿Qué significa esto?

Que cada niño debió pensar, discutir, acordar con otros, tuvo que conocer y probablemente inventar palabras parecidas a las que se utilizan para estas fórmulas mágicas, necesitó adecuar su discurso a la forma que caracteriza el habla de estos personajes, además de ajustar sus acciones, movimientos y actitudes según los rasgos específicos de los personajes que está representando y recreando. Tuvo, además, que hacer el esfuerzo de seguir la línea de pensamiento que sus compañeros van desarrollando durante el juego para que la suya, forme parte de esta suerte de trama que va sosteniendo el juego.

Este complejo y progresivo recorrido de logros es el que le permite, a cada niño, pasar de, simplemente “conocer” los personajes y sus características, a poder identificarse con los modos particulares de hablar, de actuar y hasta de pensar de cada personaje y luego arribar a la compleja posibilidad de desplegar un guión dramático desde las restricciones que las particularidades específicas del personaje le impone.

Estas apropiaciones, sin duda, comprenden y exceden el contenido informativo del abordaje del tema y nos instalan en el plano del desarrollo del pensamiento. Esto hace que resulte imprescindible jugar, porque sólo en ese contexto se verá obligado a desenvolver y desarrollar todas estas capacidades.

Para enriquecer su juego es necesario, además de conocer qué saben los chicos sobre el tema, acercarlos el contenido a través de diferentes fuentes. Dado que la temática elegida nos instala en el territorio de “lo maravilloso”, no son las enciclopedias ni tampoco la indagación de la realidad los puntos de partida para obtener información. Para saber más acerca del tema habrá que recurrir al mundo simbólico. El arte, el cine, las imágenes y, fundamentalmente, la literatura, se constituyen en fuente inagotable de experiencias sobre este tema puntual.

Vamos a plantear entonces diferentes tipos de propuestas:

- Actividades de indagación y búsqueda de información acerca del tema.
- Actividades que propicien aproximaciones estéticas al tema a través de lo literario y de otros lenguajes artísticos.
- Actividades sucesivas y reiteradas de juego dramático.



2.2. Las fuentes: ¿de dónde tomamos información?

¿Qué saben los niños de las hadas, los duendes y los brujos?

Los niños, en mayor o menor medida, tienen una idea, tanto acerca de las características de los habitantes más frecuentes del mundo maravilloso, como de las reglas que rigen en ese mundo de fantásticos personajes. Las hadas suelen ser buenas (aunque también hay de las otras) y tener varita mágica (que habitualmente sólo utilizan para hacer el bien). Las brujas y brujos, en cambio, tienen fama de no ser tan benévolos, andan haciendo desastres por el mundo y suelen tener narices puntiagudas. Los duendes son trabajadores y casi indefectiblemente habitan los bosques. Así podríamos hacer una larga lista. Todo lo que los niños conocen tiene su origen en algún tipo de contacto y experiencia con la temática. Las fuentes más frecuentes de acceso a esta información a disposición de los niños son:

- Las tradiciones populares: “el duende del carnaval”, “la luz mala”, “mandinga”.
- Las películas y los cuentos maravillosos: Campanita (Peter Pan, Tinkerbell), las Hadas Madrinas (La Cenicienta); las hadas buenas y las hadas malas (La Bella durmiente). Los ogros, los magos y las brujas.
- Las series de TV (Los padrinos mágicos, Hechizada).
- Los objetos asociados con los personajes: las varitas, los sombreros, las escobas voladoras, las pociones mágicas, las capas. Los colores (rosa, brillante, blanco para los personajes buenos, el negro para los malos).
- El tipo de lenguaje: las fórmulas mágicas, los hechizos, los conjuros.

¿Qué puede aportar de nuevo la escuela?

Dado que la experiencia individual será, sin duda, muy diversa en cuanto a su amplitud, profundidad y calidad, la escuela tiene aquí un papel que desempeñar, ampliando el horizonte y enriqueciendo la mirada de todos los niños, al poner a su disposición propuestas que les permitan ampliar su conocimiento y profundizar su experiencia sobre el tema. Esto implica organizar una entrada a la cuestión, sistemática, planificada y de calidad para todos los niños del grupo.

Las posibles fuentes de indagación para este tipo de trabajo podrían girar en torno a estos ejes:

- **Textos:** Escuchar cuentos leídos y narrados por el docente; armar un sector para la lectura o buscar lugares diferentes para leer cuentos, ambientarlos con materiales desestructurados, con tules o telas.
- **Narración e intercambio oral:** Se les puede contar acerca de hadas y magos famosos: “El Mago de Oz”, así como comentar y describir sobre los reinos mágicos; cómo se transforman las cosas (alas de mariposa, casitas en hongos, etc.).
- **Lectura de imágenes:** de hadas, magos, brujas, ogros y duendes.
- **Música:** Escuchar canciones y poesías narrativas sobre las Hadas y los Ogros (“Un hada, un cisne” de Sui Generis; “La leyenda del mago y el hada” de Rata Blanca; “Over the Rainbow”).

2.3. Proyecto de trabajo

A partir de aquí iniciamos un despliegue de propuestas de trabajo, cristalizada en actividades concretas y organizadas temporalmente, con la intención de ejemplificar un posible desarrollo del Proyecto. El sentido que asume esta propuesta es el de un recorrido viable y potencialmente rico de aproximación a la temática. Podría haber muchos otros, éste se presentan como invitación a pensar los propios.

Las Hadas sueltas

Se lanzan con casquitos de carozo
tras las gotas
que van a la vereda.
Se tiran como locas
por las largas hileras
de las aguas.
Son las hadas.
No todas tienen varita.
Pero es mejor que las conozcas
porque vienen y van
seltas, al aire,
tejiendo trampas y disfraces,
dejando magias y sorpresas.

Cecilia Pisos (2004)



Presentación de las propuestas

Para cada propuesta incluiremos propósitos específicos de la actividad y una breve explicación del desarrollo de la misma, algunas recomendaciones e ideas y sugerencias.

En cada propuesta intentaremos una posible articulación entre lo anterior y lo siguiente, que pueda funcionar a modo de un “eslabón” que permite dar continuidad al proyecto. Esto hace posible que los niños tengan conciencia de estar participando de una totalidad que no se limita a una suma de actividades sueltas e inconexas.

Hemos establecido un orden para las propuestas que, por supuesto, puede ser modificado según criterios o necesidades particulares. Lo único importante a tener en cuenta, si es que se organizan las propuestas de otro modo, es mantener una alternancia entre las propuestas lúdicas y las experiencias de aproximación a la temática, que no son lúdicas.

Actividad 1

Lectura de un cuento de hadas y brujas

La intención de esta actividad es:

- “Abrir el juego” a la temática.
- Generar una situación placentera y de disfrute de la obra literaria.
- Instalar el tema y “entusiasmar” a los niños con el mundo de las hadas y las brujas.

Sugerimos tres títulos, sólo a modo de ejemplo, por el valor literario que tienen. La selección de los mismos es fundamental para alentar el disfrute por la literatura y el enriquecimiento del vocabulario y de la imaginación:

E. Montanari. *Brujas y hadas*. Buenos Aires: Editorial Una luna, 2008.

E. Horn. *Disculpe, es usted una bruja*. Buenos Aires: Norma, 2002.

V. Thomas. *La bruja Berta*. Buenos Aires: Editorial Atlántida, 2000.

Inicio: Invitamos a los niños a sentarse en algún sector de la sala en la que la lectura pueda ser realizada con comodidad y la escucha no sea interrumpida.

Algunas recomendaciones para la organización del espacio

La creación de un buen clima: Es importante lograr que los niños se interesen en la propuesta y puedan concentrarse en la lectura. Para ello es fundamental tener en cuenta que todos estén espacialmente ubicados de manera tal, de poder tener contacto visual con el maestro que va a leer el cuento y con el libro. Si el lector y los niños están en el mismo plano (todos sentados en el suelo o todos sentados en las sillas) habrá que lograr una ronda que garantice que todos tengan igual posibilidad de ver. Si el maestro se ubica en otro plano (más elevado), de todos modos habrá que lograr que no interfieran la visual al empezar a arrodillarse para ver el libro. Es crucial ir acordando con los niños pautas claras para los momentos de lectura que faciliten el desarrollo de la misma.

Crear un espacio en el cual transcurre la situación de lectura suele ser motivador. Podría extenderse sobre el piso una manta o tela sobre la cual hay que sentarse para escuchar estos cuentos: *“...vamos a empezar a leer unos cuentos maravillosos que sólo pueden leerse sobre esta mantita mágica...”*. Este puede resultar un buen punto de partida.

También podría confeccionarse con afiche o cartulina, un círculo negro con estrellas para sentarse alrededor. *“Siempre que aparezca en la sala nuestro círculo de estrellas es que habrá un cuento maravilloso que contar...”*, podríamos decir, generando así expectativa con lo que vendrá. Otra posibilidad es ambientar con tules el sector en el que se va a leer.

Finalmente, es de utilidad contar con un cartel para poner en la puerta que avise a quienes quieran ingresar a la sala que no es un momento propicio para interrumpir.

Desarrollo: Lectura expresiva del cuento.

Algunas recomendaciones para la lectura del cuento

Durante la lectura: Realizarla de la manera más expresiva posible, utilizar cambios de voz, crear suspenso. Es importante evitar interrupciones de cualquier índole e intentar no quebrar la “magia del relato”. Si surgieran preguntas por parte de los niños es bueno tratar de responder muy brevemente y sin salirse del “tono” del cuento.



- **Cierre:** Conversación acerca de lo vivenciado durante la lectura. Es importante aquí evitar “correrse” de la magia y el placer por lo estético. No tenemos que transformar la experiencia literaria, en una clásica situación didáctica. Van algunas recomendaciones para lograrlo:
 - Evitar la reconstrucción del cuento como modo de control de la comprensión y dar lugar a una conversación más ligada a las sensaciones, sentimientos, emociones y opiniones que la lectura pueda haber suscitado.
 - Involucrar las propias sensaciones y sentimientos que surgen a partir de la lectura. Tanto las de los niños como las del maestro.
 - Para lograr una buena lectura del cuento, que resulte cautivante, es recomendable, a modo de ensayo, leer el cuento previamente en voz alta más de una vez.

Es importante que podamos leer varios cuentos de hadas y brujos. La variedad de relatos les permitirá disponer de un mayor repertorio de rasgos de estos personajes a la hora de jugar con ellos.



Jardín de Fontana, Chaco.

Actividad 2

Juego. La sala se llena de hadas, brujas y brujos

Aquí comienza la propuesta de juego. La anterior actividad comprometió la imaginación y nos permitió asomarnos a los ambientes y personajes del cuento.

La intención de la propuesta que continúa es:

- Instalar el espacio de juego dramático para toda sala.
- Jugar a partir de un personaje.
- Empezar a desplegar y a poner en acción aquello que los niños manejan sobre la temática.

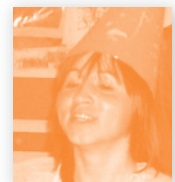
Inicio. Planificación del juego: En esta etapa de la actividad se definen aspectos importantes, vinculados con lo que sucederá en el juego. Es un momento de intercambio grupal en el que se definen personajes, se eligen los roles, se determinan los escenarios y se presentan los materiales.

Algunas recomendaciones para preparar la propuesta

Plantear los roles que pueden asumirse: hadas y hados, brujas y brujos, duendes. Es importante tener otras opciones por si alguno de los niños no quiere ser ninguno de éstos. Podría darse la posibilidad del gato negro, del niño transformado por los brujos en algún animal o prisionero o perdido en el bosque y en peligro.

Definir los escenarios en los que se va a desarrollar la propuesta: implica determinar los espacios de la sala que se utilizarán para cada uno, la ambientación y los elementos con los que se tratará de conformar el escenario. Es importante que se definan dos o más escenarios de modo de abrir opciones de juego. Podría ser, un sector de la sala, la casa de las hadas, otro sector, la casa de los brujos y, tal vez, un bosque como espacio de encuentro.

Presentar los materiales con los que se cuenta para jugar: en esta primera instancia de juego podrían ser telas y tules, broches de ropa, cintas, ganchos para el pelo y todo material que posibilite la creación de disfraces. Palitos o ramitas que puedan hacer de varitas mágicas, algunas escobitas o simplemente palos que puedan funcionar como escobas voladoras.



Desarrollo del juego: Este debe ser el momento más extenso de la propuesta. Es importante contar con bastante tiempo para jugar de modo de lograr que el juego se “expanda” y que los niños puedan explorar al máximo los distintos recorridos que la interacción lúdica genera con los otros.

Algunas recomendaciones sobre la intervención pedagógica del docente en el juego

El maestro asume un rol y juega desde allí su personaje, sin abandonar nunca su lugar de adulto y de responsable de la propuesta. Que el maestro juegue no significa que centraliza y organiza el juego de modo tal que todo gire en torno a él. Muy por el contrario, se incluye como un jugador capaz de seguir las decisiones que van surgiendo y de hacerlas crecer desde sus propias intervenciones. Este es un equilibrio difícil de lograr, pero que es necesario buscar en todo momento. Además, está atento a los ritmos y climas que se generan y, en función de los mismos, introduce situaciones que permiten que el juego siga creciendo o se extienda en nuevas direcciones inexploradas aún por el grupo.

En este primer juego, es probable que los niños sólo exploren los elementos y no hagan otra cosa más que circular disfrazados con la varita o con la escoba, apenas ensayando algún tipo de interacción dramática. También es importante estar atento a lo que sucede para decidir en qué momento finalizar la propuesta de juego dramático.



Jardín de Infantes Nº 5, Villa Soldati, Buenos Aires.

Cierre:

Una vez transcurrido un tiempo prudencial y cuando el clima lúdico va decayendo en su intensidad es momento de iniciar el orden de la sala. Es recomendable que todos participen.

Algunas recomendaciones sobre la intervención pedagógica del maestro en el juego

Es interesante estar muy atentos a los ritmos de juego. Si somos buenos observadores de la situación lúdica, podremos identificar el momento en el que se hace necesario anunciar que se aproxima el cierre del juego. Más allá de las limitaciones temporales externas, que suelen ser las que fijan los momentos de pasar a otra actividad, resulta muy interesante identificar los tiempos internos del grupo en la propuesta.

Es importante evitar los cierres abruptos, por lo cual recomendamos anunciar que el juego está por finalizar en pocos minutos, de modo que cada uno pueda dar resolución a la situación en la que está involucrado.

Evaluación/proyección: El momento final del juego dramático involucra una nueva situación de intercambio grupal en la que niños y maestros volvemos a encontrarnos para revisar lo sucedido. Este espacio se abre para reflexionar acerca del juego y plantear desafíos para el próximo.

Algunas recomendaciones para la evaluación de la propuesta

Es importante transformar este momento en un verdadero espacio de interacción en donde todos tengan la oportunidad, si así lo desean, de expresar sensaciones, situaciones, conflictos, aspectos divertidos, dificultades y necesidades.

Resulta muy interesante incluir, pero no limitarlo, a las clásicas preguntas del tipo: ¿Vos qué hiciste? ¿A qué jugaste? ¿Les gustó? Y tratar de otorgarle también un carácter positivo del que los chicos participen y tengan clara conciencia. Esto significa pensar juntos cómo podría seguir este juego, qué otros materiales podrían ser de utilidad, cómo podríamos organizar el espacio la próxima vez para tener más lugar, etc.

Esta posibilidad de pensar a futuro en función de lo sucedido genera una idea de continuidad, de protagonismo y compromiso con el proyecto de manera colectiva.

Pistas, sugerencias y opciones para seguir trabajando en el Proyecto

Se puede ir elaborando una lista con las ideas y necesidades que van surgiendo para no olvidarlas e ir dándoles solución antes del próximo juego. Por ejemplo, agregarle una estrella con brillantina en la punta a los palitos para que se parezcan más a varitas, fabricar sombreros puntiagudos para los brujos; traer de casa un cucharón para el caldero; fabricar bichos y cosas espantosas con papel de diario y cinta adhesiva para meter en el brebaje; pensar palabras mágicas, embrujos y conjuros.

Es bueno inaugurar un cuadernito o libreta de notas en donde ir escribiendo todo lo que va pasando a lo largo del Proyecto, objetos que se van necesitando, cosas que suceden, las buenas ideas y los problemas a resolver.

Estos momentos pueden ser muy enriquecedores y abrir el Proyecto a propuestas que a nosotros, los maestros, no se nos habían ocurrido. Esto es importante no sólo porque resulta un espacio creativo para el grupo, sino porque genera en cada niño compromiso, entusiasmo y posibilidad de sentirse verdadero participante. Les damos así la oportunidad de que se apropien del Proyecto, lo cual potencia fuertemente las posibilidades de aprendizaje.

Para potenciar al máximo la propuesta es interesante incluir en el momento de Juego-trabajo los materiales utilizados. Así, en el rincón de dramatizaciones podrán seguir jugando a hadas y brujos; en el de literatura tendrán a disposición los cuentos y poesías que se van utilizando, etc.



Jardín de Infantes Nº 5, Villa Soldati, Buenos Aires.



Jardín de Infantes Nº 5, Villa Soldati, Buenos Aires.

Coplas de hadas⁵

Con las alas replegadas,
se va a caballo del viento
el hada de la mañana
con sus cabellos bien sueltos.

Salió un hada a la mañana
en carrera con el sol.
Llegó segunda a la noche:
la luna se adelantó.

En la punta de una estrella
se quemaba los piecitos
un hada pequeña y bella,
gritando y a los saltitos.

Si las hadas no volaran,
nadarían con las alas
como peces de aire claro
con burbujas de palabras.



Jardín de Infantes Nº 5, Villa Soldati, Buenos Aires.

5 Cecilia Pisos. *Las Hadas sueltas*. Buenos Aires: Sudamericana, 2004.

La intención de esta actividad es:

- Generar una situación placentera y de disfrute de la obra literaria.
- Profundizar la experiencia con la temática desde una perspectiva estética.
- Acrecentar información y datos acerca de la vida de las brujas.

Replicamos la estructura básica para la lectura de cuentos (Actividad 1).

Inicio:

- Organización espacial favorecedora de la propuesta.
- Clima de atención y tranquilidad.
- Evitar interrupciones.

Desarrollo: Lectura expresiva.

Cierre: Conversación que no quiebre el clima de la lectura y no se aparte de la experiencia estética.

Para cerrar y articular con la actividad anterior, *“¿qué podemos agregar a nuestra cartelera acerca de las brujas después de haber leído este cuento?”*

Pistas, sugerencias y opciones para seguir trabajando en el Proyecto

A medida que se avanza en la indagación del tema es bueno ir diversificando y ampliando el abanico de elementos, rasgos y características que hacen a la definición de cada uno de los personajes. Así se podrá ir abriendo la temática y seguramente empezarán a aparecer los gatos negros, los búhos, los espejos mágicos y/o las manzanas envenenadas. Es importante tener presente que si el tema se orienta fuertemente a brujas y conjuros podría suceder que algunos niños manifiesten temores. Estas son situaciones en las que se hace necesario remarcar con mayor claridad los rasgos de la situación lúdica y del mundo maravilloso, y sus diferencias con la vida real. También puede resultar interesante incluir aspectos del mundo real y la vida cotidiana en los que “la magia” asume un lugar; así podrían incluirse duendes locales, supersticiones compartidas cuya recopilación podría resultar interesante.



Actividad 4**Preparativos para jugar**

La intención de esta propuesta es:

- Proponer y experimentar el juego dramático en pequeños grupos.
- Involucrarlos en la preparación del juego.
- Concretar las ideas surgidas en el momento de cierre del juego anterior.
- Preparar elementos importantes para el juego.

Inicio: Reunidos en una ronda, les contamos a los niños que la idea de la propuesta es preparar algunos elementos para utilizar durante el juego, tal como lo habíamos planeado el día que jugamos.

Retomamos las ideas y necesidades surgidas a partir del juego anterior así como también, los datos aportados por los cuentos ya leídos. A partir de allí planteamos las opciones.

Por ejemplo:

“En una mesa vamos a preparar varitas para hadas y hados, en la otra bichos y cosas espantosas para el caldero de los brujos y en la otra mesa hay material para armar sombreros puntiagudos de brujas y duendes”.

Algunas recomendaciones

Este momento es importante que responda a lo planificado entre todos. También se pueden incluir ideas nuestras que no hayan sido planeadas con ellos, pero en términos generales, se debe retomar lo pensado y expresado como necesidades para el juego.

El hecho de tomar lo escrito al cierre del juego anterior y leerlo le otorga valor a la tarea de escritura e instala a la lengua escrita en su genuina función.

Desarrollo: Cada uno de los niños elige en qué quiere participar y se acerca a la mesa correspondiente. Es importante que allí encuentre a disposición el material que va a necesitar y tenga tareas concretas para realizar en forma autónoma.

En cada mesa debemos prever que haya posibilidades de tareas autónomas, aunque la mayoría probablemente necesite de nuestra colaboración para concretar la obra que está realizando. Es importante no hacer por ellos lo que está a su alcance, pero sí resolver todos los aspectos que ellos no pueden hacer solos. Los docentes trabajarán con ellos en la elaboración de los diferentes elementos.

Cierre: Una vez finalizada la tarea y ordenada la sala, se puede generar un espacio para apreciar todo lo elaborado y evaluar si para el próximo juego hace falta algo más.

Pistas, sugerencias y opciones para seguir trabajando

Las opciones para armar materiales para el juego son muchas, y seguro saldrán de los niños ideas maravillosas. Estas son algunas posibilidades:

- Armar escobas de bruja atando a un extremo paja seca, tiras de papel crepe o tiras de trapos o telas viejas.
- Bonetes de hada de cartulina.
- Alas de hada de cartulina decoradas con brillantina, papelitos de colores y/o pintadas.
- Pintar una caja grande de cartón para que sirva de caldero de los brujos.
- Armar pociones mágicas llenando botellitas con agua, tinta de colores y/o brillantina.



Actividad 5

Juego

La intención de esta propuesta es:

- Jugar; pasar del personaje a la acción dramática.
- Desplegar y poner en acción aquello que los niños manejan sobre la temática.
- Hacer crecer la trama hacia nuevas direcciones.

La estructura de la propuesta replica la anterior situación de juego dramático en términos de organización y modos de intervención del maestro.

Inicio: Planificación del juego. En este momento sería interesante retomar el afiche elaborado entre todos (Actividad 2) para volver a poner sobre la mesa las características de cada personaje.

También, es esta la oportunidad de elegir los elementos que cada uno utilizará de los confeccionados en la actividad 4, en función del personaje elegido.

Los docentes recordarán los materiales utilizados en el juego anterior e incluirán algunos que enriquezcan el juego, si es que los hubiera. Podrían agregar maquillajes, uñas de bruja, burbujeros para las hadas, papelitos de celofán que vuelan al menor soplo cuando las hadas hacen su magia.

Consensuar con el grupo si se mantienen los escenarios planteados en el juego anterior.

Desarrollo: Empieza el juego. Es probable que la situación fluya de otra manera y que los niños se manejen de forma más independiente en esta oportunidad.

Sería interesante aquí tener previstas algunas intervenciones que puedan hacer crecer el juego, por ejemplo:

- Tengo el poder de transformar el día en la noche (apagar y prender las luces).
- Me crucé con un brujo malo de otro bosque que me dio una pócima para dormir.
- Soy un hada que quiero ir a vivir con las brujas porque me encantan las travesuras.

Cierre: Orden y evaluación. Repetimos el esquema del juego anterior tomando nota de ideas y sugerencias para el próximo juego.

Pistas, sugerencias y opciones para seguir trabajando

Podrían diferenciarse los espacios de la sala para identificar la casa de las hadas y la de las brujas según los colores de los tules que cuelgan del techo. Para esto basta con tener varios piolines que crucen la sala a una altura donde suspender telas, cortinas o tules que sirvan para sectorizar, decorar y caracterizar cada espacio.

Si fuese posible hacerse a un lado del juego por algunos momentos y se contara con una cámara de fotos, se podría hacer un registro fotográfico de los chicos jugando.

Articulación con la actividad

“¿Qué les parece si traen cuentos, imágenes, figuritas de hadas o brujos que tengan en casa? Si no tienen nada para traer, no se preocupen, piensen en todo lo que saben sobre estos personajes... recuérdelo y la próxima charlamos”

A partir de la selección de las imágenes y cuentos que traigan los niños, se pueden elegir algunos para volver a narrar, armar una cartelera. Es decir, comenzar a “transformar la sala o un rincón de la sala” en el espacio de este proyecto.



Actividad 6

Buscamos más información sobre las hadas...

La intención de esta propuesta es:

- Diferenciar características de los personajes específicos.
- Sistematizar rasgos de hadas y brujos ampliando la información sobre el tema.
- Poner en vinculación lo que ya conocen con los datos que aportó la lectura.

A modo de ejemplo de lo que pueden traer los niños, les acercamos una poesía:

Canción con brujita y escoba⁶

La brujita
salió sin permiso
a pasear con su escoba.
Voló por los aires,
le sacó la lengua
a una torre grandota,
le dio un gran pellizco
a la luna redonda,
y le dijo; ¡fea!
a la chimenea.

Se volvió a su casa,
desmontó su escoba,
y su mamá bruja
por desobediente
le pegó una soba.
La brujita llora
ya hace media hora,
y lloran la escoba
y el escobillón,
uno en el ropero,
la otra en el rincón.

Y todas las brujas
se ríen,
y hacen burbujas
de satisfacción.



⁶ En M. H. Lacau. *El país de Silvia*. Buenos Aires: Kapelusz, 1962. p. 17.

Inicio: Se propone a los niños trabajar sobre el material que hayan traído de sus casas o aquello que puedan aportar desde sus experiencias con la temática y volver sobre los cuentos leídos para ver los rasgos que caracterizan a cada personaje.

Convocamos al grupo al lugar de encuentro con todo el material reunido; un gran afiche podría estar dividido en dos partes (o tres si, por ejemplo, también se cuenta con material acerca de los duendes).

HADAS	BRUJAS	DUENDES



Explicitamos la tarea que vamos a realizar:

“En unos días vamos a jugar a las hadas, a los brujos y a los duendes, necesitamos saber con mucha claridad cómo es cada uno... cómo es un hada, cómo es un brujo y cómo es un duende. Vamos a buscar en el libro y a ver en el material que ustedes traigan para conocerlos mejor. Todo lo que encontremos lo vamos a ir escribiendo en este afiche para no olvidarnos y tener siempre a mano las características de cada uno”.

Algunas recomendaciones para el desarrollo de las actividades

Es importante que los niños sepan qué es lo que van a hacer y qué sentido asume la propuesta en el contexto del Proyecto. Para esto es bueno establecer y explicitar las relaciones entre la actividad que se propone, la anterior y la que le sigue. Esto les permite seguir la trama de propuesta y sentirse parte de ella.

La necesidad de escribir en el afiche no surge caprichosamente: la escritura cumple la función de transmitir, comunicar, recordar. Esta situación hace posible la utilización de la lengua escrita en un contexto real de uso y con una finalidad ajustada a su función social. Es interesante hacer de algún modo explícito esto, sin que suponga más que mencionar que lo escribimos para recordarlo y comunicarlo. Así estamos así trabajando con los niños la función social de la escritura.

Desarrollo: Se inicia un diálogo en el que cada uno aporta a la elaboración del cuadro. Cada uno de los niños que ha traído materiales para trabajar, cuenta qué aporta su material a la tarea común. Los datos pueden surgir de lo que los niños verbalizan, la lectura de imágenes y la lectura rápida de algún párrafo si es que lo hubiera.

La información que surge se escribe, de forma sintética, con letra imprenta mayúscula en la columna correspondiente en el afiche.

Se retoma la lectura del cuento realizada días anteriores y se propone hacer memoria, tratando de recordar qué cosas decía acerca de cada uno de los personajes. Es bueno tener identificados algunos párrafos concretos y volver a leerlos de modo de señalar las ventajas que la lengua escrita aporta en este sentido.

Los datos que se van incluyendo podrían estar vinculados a características físicas, vestimenta y accesorios, rasgos de personalidad, tipos de acciones de cada uno de los personajes, etc.

Algunas recomendaciones para favorecer el intercambio oral

Es muy importante que este intercambio represente un momento de diálogo genuino. Procurar que todos los que quieran participar tengan la posibilidad de hacerlo, abrir un espacio, sin presionar, a aquellos menos decididos a la hora de tomar la palabra, para que sepan que pueden hacerlo, asegurarse de que todos se escuchen mutuamente y propiciar situaciones de diálogo entre ellos.

La escritura en el afiche debe ser rápida, para no demorar el ritmo de la propuesta, pero prolija y sintética para permitir el intento de lectura por parte de los niños.

Cierre: Para terminar se los puede invitar a que cada uno dibuje alguno de los personajes en una hoja pequeña o tarjeta para pegarlas en el afiche a modo de ilustración. Una vez finalizada la tarea se puede sugerir poner el afiche en la cartelera externa o interna del jardín para que todos puedan enterarse de lo trabajado.



Algunas recomendaciones para la actividad

La idea de ilustrar el afiche hace que los niños se sientan más representados en aquello que va a ser expuesto para que otros aprecien.

El tamaño pequeño de la hoja está vinculado con el hecho de incluir las producciones en el espacio limitado del afiche; si los niños son pequeños tal vez convenga hacerlo en hoja más grande y armar otro afiche con los dibujos, que pueda colocarse al lado del cuadro.

Las herramientas para realizar el dibujo deben permitir la definición de trazos precisos en espacios limitados: marcadores, crayones o lápices de colores. Si la hoja es más grande o si el grupo es habilidoso en el manejo del pincel, podrían realizarse con acuarelas o témperas.

Es importante involucrarlos hasta el final en la tarea. El hecho de colgarlo entre todos en la puerta del jardín hace posible que a la salida tomen la iniciativa de mostrarlo a sus familiares.

Pistas, sugerencias y opciones para instalar la temática del Proyecto en la vida cotidiana de la sala

Para que el proyecto vaya “tomando cuerpo” es interesante que poco a poco logremos ir creando un ambiente afín con la temática. Podríamos, por ejemplo, decorar con algunos tules la sala, tener en el bolsillo algunas poesías cortas para leer en cualquier momento, acompañar el desayuno o la merienda con música y canciones que hablen de hadas.

Estas pequeñas intervenciones hacen que se vaya creando un clima propicio y alentador para el desarrollo de las distintas propuestas.

Presentamos algunos “conjuros, hechizos o maleficios”⁷ a modo de ejemplo y como punto de partida de otros, que puedan inventar con los niños, encontrar en los relatos populares o recopilar de los que recuerdan las familias.

Un sólo conjuro para muchos males (p. 29)

Agua de cereza si te duele la cabeza
Para evitar el catarro prueba un masaje de barro
Jarabe de granadilla te sanará la rodilla

7 Los ejemplos de conjuros y sortilegios están tomados de I. Vasco. *Conjuros y Sortilegios*. Bogotá: Ed. Panamericana, 1998.

Fórmulas para el terror, el dinero y el amor (p. 19)

(Antes de emplear estas fórmulas, es necesario lavarse la cara tres veces, repetir tres veces las palabras mágicas y dar tres vueltas alrededor de tres monedas de oro)

Fórmula para el terror

Dos brujas
Con tos
Producen un miedo
Atroz

Fórmula para el amor

Tres vueltas sobre una nuez
Y un amor tendrás después

Actividad 7

Una historia de hadas

Lectura de “La escuela de las Hadas” de Conrado Nalé Roxlo⁸

La intención de esta actividad es:

- Generar una situación placentera y de disfrute de la obra literaria.
- Profundizar la experiencia con la temática desde una perspectiva estética.
- Instalar la lectura de cuentos largos en capítulos.

Inicio: Convocamos al grupo al sector de encuentro o a aquel que hayamos elegido para realizar esta actividad. Es necesario, en este caso, que expliquemos que este cuento es muy largo y que no podremos terminarlo en el día. Lo iremos leyendo por capítulos en diferentes oportunidades y ese día leeremos sólo el primero de ellos.

Desarrollo: Lectura del primer capítulo.

Cierre: Al momento de cierre de la lectura del primer capítulo es aconsejable remarcar la importancia de acordarse el punto desde el cual hay que retomar la lectura la próxima vez.

⁸ De no conseguirse este cuento puede elegirse otro. Por ejemplo, *Cuentos para seguir creciendo*, el libro que el Ministerio de Educación de la Nación distribuyó para los alumnos que terminan su Educación Inicial, incluye varias poesías hermosas sobre estos temas.

Pistas, sugerencias y opciones para seguir trabajando

Este cuento se irá leyendo poco a poco en los momentos que se decida hacerlo. Es importante recordar brevemente entre todos el capítulo anterior, para volver a poner en contexto los sucesos que se van desarrollando. Podría suceder que los capítulos resultaran un poco largos para el grupo, situación en la cual se decidirán puntos intermedios de fragmentación.

Para retomar la vez siguiente, antes de seguir con la lectura, se pueden plantear algunas preguntas: *¿en qué quedamos con la historia?, ¿qué había pasado? Expliquémosle a un compañero/a que no estuvo ese día qué pasó para que siga la historia.*



Jardín de Infantes Nº 18, Clorinda, Formosa.

Actividad 8

Brujas y hadas de película

La intención de esta propuesta es:

- Generar un espacio de contacto con la temática a través de otros lenguajes: el cine.
- Enriquecer el abanico de imágenes disponible a la hora de imaginar los personajes.
- Ampliar y profundizar el conocimiento y la caracterización de “la vida cotidiana” de estos personajes para poder enriquecer el propio juego.

Se podría ver una película entera o fragmentos de películas:

Campanita de Peter Pan: un Hada que no habla pero tiene “polvos mágicos para volar”.

Campanita I o Tinkerbell: muestra las habilidades de diferentes hadas (hacer crecer las flores, darles la luz a las luciérnagas o trazar bellos dibujos en la escarcha).

El hada madrina de Cenicienta que convierte la calabaza en carroza.

Merlín: el mago famoso en la corte del Rey Arturo.

Fayritopia: las hadas buenas y malas... las alas de las hadas y su posibilidad de volar.

Las hadas de La Bella durmiente: los deseos, las varitas mágicas.

Fantasía: una hermosa película que juega con temas de música clásica e historias. Entre ellas El aprendiz de brujo de Paul Dukas.

Cierre: Les proponemos elegir algunos personajes o escenas que les hayan gustado especialmente y dibujarlos.

Elegimos entre todos algunas escenas de la película para “jugarlas” otro día.



La intención de esta propuesta es:

- Caracterizarse según los personajes elegidos.
- Apropiarse de modos de actuar propios de cada personaje.
- Jugar los personajes según guiones preestablecidos.

Esta propuesta es muy rica para tomar registro fotográfico o filmico. Si se cuenta con cámara vale la pena registrar imágenes en cada uno de estos momentos.

A diferencia de los otros juegos dramáticos realizados, aquí el juego está más centrado a lo “teatral”. Los niños representarán “personajes” de películas que portan características particulares. El argumento de la dramatización puede ser “inventado” u “orientado” por alguna de las escenas de las películas que sirven como referencia.

Inicio: Convocamos al grupo para contarles la nueva propuesta. La idea es tomar algunas de las escenas de la película y jugarlas tal como suceden. Cada uno se disfrazará asumiendo las características de los roles elegidos y se organizarán en pequeños grupos para jugar las escenas seleccionadas. Se explicitan las escenas seleccionadas, cada uno elige qué personaje quiere asumir y en qué escena participará.

Si se dispone de cámara de fotos se avisa a los niños que van a registrarse las escenas para después armar una cartelera y mostrarles a todos lo trabajado.

Algunas recomendaciones para los grupos y para armar los escenarios

Esta es una propuesta compleja en su organización, pero muy rica y valiosa. Lo más recomendable es organizar escenas en las que participen varios niños, por lo menos 4. Si el grupo es de 25 niños se podrían elegir tres escenas, cada una de ellas podrá ser elegida por dos grupos. Se arman así seis grupos de aproximadamente 4 niños.

Desarrollo: Una vez que eligieron personaje y escena se inicia la caracterización de los personajes. Aquí el maestro colabora a la vez que toma fotos del momento. En distintos sectores, cada grupo trabaja sobre la escena y la recrea de la manera que le resulte posible.

Algunas recomendaciones

Es importante dejar abierta la posibilidad de juego. No están preparando un acto, están recreando una situación, por lo cual es necesario darles la libertad de crear nuevos diálogos, tratando de que recuperen parte de los guiones de la película. Aquí la intervención del maestro es esencial para colaborar con los grupos.

Cierre: Una vez transcurrido un tiempo prudencial se puede realizar una “pasada” de cada grupo o de algunos de los grupos según la disponibilidad de tiempo para que el resto los pueda apreciar.

Pistas, sugerencias y opciones para seguir trabajando

El registro fotográfico posibilita que luego de la propuesta se realicen impresiones y con ellas se arme una suerte de “fotonovela” a la que luego se le pueden agregar los globos de diálogos.

Todo lo que pueda quedar como registro de las situaciones vivenciadas a lo largo del Proyecto hace posible la comunicación con otros y la propia visualización del recorrido por parte de los niños. Hacer visible la propuesta a los protagonistas y a la comunidad permite tomar dimensión real de los aprendizajes y las experiencias de los niños.



Jardín de Infantes N°5 El Principito, Clorinda, Formosa.

La reiteración de propuestas que en lo aparente resultan similares, posibilita el progresivo enriquecimiento del juego de los chicos. La oportunidad de volver a jugar con lo mismo y sobre lo mismo, habilita la búsqueda de nuevos desarrollos para la trama, los diálogos, las interacciones y la resolución de situaciones, y permite que lo aparentemente igual resulte diferente. Permite también observar cómo progresan los niños en sus posibilidades, su despliegue lúdico y cómo el maestro encuentra formas de intervenir “nuevas” en función de la recuperación de lo jugado en las experiencias anteriores.

La intención entonces es:

- Jugar.
- Desplegar y poner en acción aquello que los niños manejan sobre la temática.
- Hacer crecer la trama hacia nuevas direcciones.
- Sistematizar lo transcurrido en los sucesivos juegos.

Inicio: Se sostiene la modalidad habitual.

Se definen y arman los escenarios, se eligen personajes, se reparan materiales y elementos de juego.

Algunas recomendaciones

Se pueden sugerir situaciones nuevas para jugar que recojan algunos de los aportes que pudieron surgir de las películas vistas.

Tal vez se pueda hacer especial hincapié en aspectos de la vida cotidiana de los personajes: ¿Cómo comen? ¿Cómo duermen? ¿Van a la escuela? ¿A qué juegan? ¿Son amigos? ¿Pelean con otros? Las hadas podrían preparar una cena para invitar a las brujas... las brujas podrían invitar a jugar a las hadas. Podrían incluirse materiales que aporten en esta línea.

Desarrollo: El juego se desarrolla tal como se ha planteado anteriormente. Podría ser muy interesante prestar especial atención a los cambios que se visualizan en el juego y tomarse un minuto para registrar, en el cuaderno o libreta del Proyecto, qué cosas fueron pasando en este juego y en los anteriores.

Cierre: Una vez realizado el orden, la habitual evaluación podría desarrollarse, esta vez, haciendo uso de otro lenguaje. La invitación a “dibujar el juego” o a “dibujarse jugando”, podría resultar un desafío interesante con resultados sorprendentes.

Es importante considerar que no todas las actividades requieren de una “reflexión o evaluación” final grupal. Si bien es una práctica muy extendida y que tenemos bastante incorporada, no es necesario hacerla en todas las oportunidades.

Actividad 11

Escribimos la historia de nuestro juego

La intención de esta propuesta es:

- Sistematizar el hilo conductor del juego a través de la creación de un cuento.
- Generar una producción colectiva en cuya elaboración todos se sientan protagonistas.
- Participar de la creación y escritura de un cuento a través del dictado al maestro.

Esta actividad puede realizarse en pequeños grupos o todos juntos.

Inicio: Se convoca a los niños al lugar de encuentro para, en forma conjunta, iniciar la escritura de un cuento: *“Vamos a escribir entre todos una historia. Una historia de hadas, brujos y duendes, por supuesto, pero no cualquier historia... Vamos a escribir la historia de nuestro juego”*.

La invitación es, entonces, reconstruir en formato de cuento, aquellas cosas que sucedieron en los momentos de juego. Es bueno en este momento tener a mano la libreta o cuaderno del Proyecto.

Desarrollo: Esta actividad consiste en que el maestro vaya escribiendo, a medida que los niños le van dictando, lo que estuvo sucediendo en los momentos de juego, y así, entre todos, se le va dando al relato forma de cuento.

Algunas recomendaciones para el desarrollo de la actividad

Para desarrollar esta actividad se requiere del cuaderno de notas para poder armar el borrador del cuento. La maestra irá escribiendo y releendo lo producido de modo de poder corregir, junto con los niños, el texto que se va produciendo.

Es probable que los niños empiecen con: “Había una vez...” y a partir de allí cada uno aporte ideas vinculadas a lo sucedido durante el juego. Será necesario colaborar para que los aportes de los niños vayan estructurándose como un cuento.

Es importante incluir en la historia presentaciones de los personajes, caracterizaciones de los mismos, descripciones de los paisajes, hechos o episodios importantes, un nudo, es decir, un problema, conflicto o aventura que resulta central y un desenlace. Es decir, la estructura interna de un cuento: inicio, desarrollo, cierre. La existencia de nudo (o nudos) o conflicto, y cómo se va resolviendo. Los personajes centrales, los secundarios.

Cierre: Una vez finalizado se da la última lectura en conjunto y se explica a los niños que la próxima vez se armará nuestro propio libro de cuentos.

La intención de esta propuesta es:

- Participar de una producción plástica colectiva.
- Lograr consensos grupales que permitan trabajar juntos.
- Preparar materiales para el cierre de Proyecto.

La idea es confeccionar entre todos un friso “cartelera, mural o póster” con algunos personajes acerca de los cuales se trabajó. Podría haber un duende, un hada, un brujo y una bruja. El tamaño de las siluetas podría ser el de los niños, y se podría contornear a algunos de ellos para que queden definidos en el soporte que se utilizará. Si la obra se realiza sobre una superficie resistente (tipo cartón) se podrá, luego, calar el rostro de modo tal de poder ir por detrás y asomar la cara. Esto permitirá que los niños se vean con el cuerpo y los accesorios de los personajes.



Inicio: Se convoca al grupo al sitio de encuentro y se plantea la tarea. En esta etapa habrá que lograr acuerdos importantes para definir la obra entre todos: qué personajes aparecerán, cómo resolvemos el fondo, dónde ubicamos el gato negro, el búho, cómo definimos la escena, ¿están en un bosque?, ¿es de día o es de noche?, etc.

Algunas recomendaciones para la selección de materiales

El material a utilizar podría ser cartón si se quiere lograr mayor resistencia, o también papel de escenografía, o cualquiera lo suficientemente grande. Si es delgado y poco resistente será mejor evitar el calado de los rostros y hacer un friso de decoración para exponer en el cierre del Proyecto.

Es probable que esta propuesta requiera de más de una actividad para poder terminarse. Esto permite pintar el fondo y luego, una vez seco el trabajo, avanzar con las siluetas. El grupo deberá organizarse para lograr la tarea en común.

Desarrollo: El desarrollo de esta propuesta demanda del maestro una participación importante procurando que el grupo trabaje ordenadamente y respetando los consensos logrados de modo tal de que la obra represente al grupo como totalidad.

Cierre: El cierre requiere de bastante trabajo de todos para lograr la limpieza y reorganización de la sala. Puede incluir una apreciación grupal de la obra para ver cómo seguir o definir detalles.

Actividad 13

Juego

La intención de esta propuesta es:

- Jugar.
- Desplegar y poner en acción aquello que los niños manejan de la temática.
- Hacer crecer la trama hacia nuevas direcciones.

Inicio: Se sostiene la modalidad habitual. Se definen y arman los escenarios, se eligen personajes, se reparten materiales y elementos de juego.

Desarrollo: El juego también se desarrolla con la modalidad habitual. En la medida de lo posible, tomar registro fotográfico.

Cierre: Orden de la sala y evaluación de la propuesta. El próximo será el último juego del proyecto. Es importante anunciárselo a los niños para que lo sepan de antemano.

La intención de la propuesta es:

- Concretar una producción grupal como cierre del Proyecto.
- Participar en una producción colectiva.
- Plasmear algunas impresiones de lo aprendido y experimentado durante el Proyecto.

Inicio: Se convoca a los niños al lugar de intercambio para mostrarles un libro de cartón o cartulina, que ya tiene el texto del cuento creado por todos, fragmentado de manera tal que en cada hoja hay una parte breve de la producción total.

Se lee cada página y se definen las ilustraciones para ese párrafo. Cada uno elige la escena que quiere ilustrar.

Algunas recomendaciones para el desarrollo de la actividad

Es importante aquí abordar con los niños la importancia que asume en los libros la tarea del ilustrador y remarcar que, en esta oportunidad, ellos tienen a su cargo esa responsabilidad.

Todos los niños deben tener “un lugar en este libro”, con lo cual es probable que haya que incluir en algunos párrafos más de una ilustración. Podría intercalarse hojas que sólo porten ilustraciones.

Para que el formato y tamaño de los dibujos se ajuste a las necesidades del libro se les puede dar hojas recortadas del tamaño necesario, para luego pegarlas en la parte superior o inferior del texto.

También puede sugerirse que dibujen personajes sueltos para recortar y pegar en la tapa y contratapa. Todos deberán figurar como autores e ilustradores del libro.

¡No olvidarse de que todo libro tiene un título! Se pueden trabajar aquí componentes del paratexto: tapa, contratapa, editorial, año, numeración de las páginas, etc.

Desarrollo: Cada niño resuelve el desafío según las decisiones que haya tomado. Es imprescindible que estemos presentes y colaboremos con ideas y aportes.

La técnica de trabajo debe ser conocida y de fácil manejo para los niños de modo que no se transforme en un obstáculo y que brinde posibilidades de expresión.

Cierre: Se vuelve sobre las imágenes y, si es posible, se inicia el armado del libro. A veces, el maestro tiene mucha tarea para concretar el armado y no puede terminarlo en el momento. Si esa es la situación, lo volverá a leer cuando esté terminado junto con los niños.



Libros realizados por niños del Jardín de Infantes Nº5 El Principito, Clorinda, Formosa.



El propósito de esta propuesta es:

- Jugar.
- Empezar a despedirse del Proyecto.

Como este será el último juego de las hadas brujos y duendes es interesante que se viva como un día especial.

Inicio: En el lugar de encuentro se plantea el juego como despedida para que ellos tomen conciencia de que están cerrando el Proyecto.

Desarrollo: Se realiza bajo el formato habitual.

Cierre: Se invita a los niños a ordenar las mesas de modo tal de hacer una merienda de despedida en la casa de las hadas y las brujas... todos disfrazados.

Es interesante instalar un clima de cierre y despedida del Proyecto: se pueden tomar fotos, poner música acorde, conversar acerca de lo que han compartido en este periodo de trabajo y planear en forma conjunta el cierre general del Proyecto.



Escuela Infantil Nº 5 D.E. 19, Villa Soldati, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Actividad 16

Preparamos galletitas para convidar en el cierre del Proyecto

La intención de la propuesta es:

- Formar parte de la organización del encuentro de cierre.

Dado que el Proyecto llega a su fin, podría organizarse una muestra o un encuentro o una fiesta de cierre a la que se podrán invitar a las familias o a otras salas, según se considere conveniente. Ese encuentro será para compartir las producciones, y transmitir la alegría de haber trabajado tan intensamente.

La propuesta será entonces cocinar con los niños algo para compartir con las familias o los niños de otras salas que hayan sido invitados al encuentro. Se podrían preparar galletitas con alguna forma: sombrero de bruja y estrella mágica, cara de gato, unas con grana negra (de brujas) y otras rosadas (de hadas).



Escuela Infantil Nº5 D.E. 19, Villa Soldati, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

La intención de esta propuesta es:

- Dar por concluido y despedirse del Proyecto.
- Comunicar a otros lo realizado.
- Compartir con las familias la tarea del jardín.

Este encuentro se organizará de la manera que se considere más apropiada, según sean las características de los invitados: familias, niños de otras salas, directivos, maestros y comunidad.

Es importante darle el tono de encuentro para compartir con otros, más que de exposición o acto.

Algunas sugerencias para el desarrollo de la actividad

Los niños pueden recibir a los invitados disfrazados y convidarles las macitas preparadas por ellos.

Todo el material producido a lo largo del desarrollo del proyecto puede estar en exposición: dibujos hechos por los niños, fotos tomadas en los diferentes momentos, la fotonovela, el libro de cuentos, los cuentos leídos, las poesías, el cuaderno o libreta de notas, el friso. Si éste último logró hacerse en cartón y tiene calados los contornos de las caras, podría adherirse a una mesa dada vuelta, de modo tal de posibilitar que los niños o adultos circulen por atrás y asomen sus caras por los orificios calados. Del otro lado, se podrán tomar fotos luciendo como los personajes del Proyecto.

Puede escucharse música apropiada para la situación, cantarse una canción y como final todos pueden sentarse a escuchar el cuento que escribieron los niños.



Para terminar...

Seguramente al terminar este recorrido, niños y maestros sentirán el cansancio del esfuerzo realizado y la satisfacción de haber podido con el desafío.

Nadie queda igual después de haberse sumergido con seriedad en este mundo maravilloso, el de las hadas y las brujas, el de enseñar y aprender. Aprender en clave de juego, requiere aprender a jugar, y a jugar sólo se aprende jugando... ¿quién mejor que el maestro, entonces, para enseñar a jugar?

El desafío es que la tarea propuesta resulte rica, sostenida y movilizadora. Y esto sólo se logra cuando los niños y los maestros sienten y creen que vale la pena enseñar y aprender de esta manera.



Escuela Infantil Nº5 D.E. 19, Villa Soldati, Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

2.4. Anexo

A modo de ejemplo, les acercamos algunas poesías y canciones que pueden ser útiles para enriquecer el recorrido del Proyecto.

Las hadas sueltas

Tienen la espalda despegada
como si fueran figuritas
de álbum viejo,
un pedacito roto
de brazo o pie
y de seguro,
la varita y los trucos
bien gastados.

¿Bastará con pegarles
en los codos
un parche
o atarlas con hilitos
para que no se pierdan?
¿Será posible devolverles
sus alas y sus magias?
¿Desabollar sus bonetitos
y hacerlas sonreír?

Cecilia Pisos *Las hadas sueltas*
(Buenos Aires, Editorial Sudamericana, 2002).

Canciones

Un hada, un cisne

Un hada se miraba
En el lago a la mañana
Sus lágrimas caían
Y su imagen destruía

Ella quería amar
A un cisne de agua y sal
Ella quería volar
Junto al cisne hasta el mar

Y el cisne la miraba
Y en el lago se besaban
Y ella con sus manos
Entre sus alas jugaba

Ella quería amar
A un cisne de agua y sal
Ella quería volar
Junto al cisne hasta el mar

Pero un día el cisne volvió al mar
Se recostó en la playa a descansar
Y no pudo volver, al hada blanca ver
Dormido se quedó hasta el amanecer

Ella quería amar
A un cisne de agua y sal
Y para ella el sol
Nunca volvió a brillar

Interprete: Sui Generis (Álbum *Confesiones de Invierno*, 1973).

La leyenda del hada y el mago

Cuenta la historia de un mago
que un día en su bosque encantado lloró
porque a pesar de su magia
no había podido encontrar el amor.
La luna, su única amiga
le daba fuerzas para soportar
todo el dolor que sentía
por culpa de su tan larga soledad.
Es que él sabía muy bien que en su existir
nunca debía salir de su destino.
Si alguien te tiene que amar, ya lo sabrás
sólo tendrás que saber reconocerlo.
Fue en una tarde que el mago
paseando en el bosque la vista cruzó
con la más dulce mirada
que en toda su vida jamás conoció.
Desde ese mismo momento
el hada y el mago quisieron estar
solos los dos en el bosque
amándose siempre y en todo lugar.
Y el mal que siempre existió, no soportó
ver tanta felicidad entre dos seres.
Y con su odio atacó, hasta que el hada cayó
en ese sueño fatal de no sentir.
En su castillo pasaba
las noches el mago buscando el poder
que devolviera a su hada,
su amor, su mirada tan dulce de ayer.
Y no paró desde entonces
buscando la forma de recuperar
a la mujer que aquel día,
en medio del bosque por fin pudo amar.
Y hoy sabe qué es el amor, y que tendrá fuerzas para
soportar aquel conjuro.
sabe que un día verá su dulce hada llegar
y para siempre con él se quedará

Interprete: Rata Blanca
(Álbum *Magos, Espadas y Rosas*, 1990).



El brujito de Gulubu

Había una vez un bru,
un brujito que en Gulubú
a toda la población
embrujaba sin ton ni son.
Pero un día llegó el Doctorrrr
manejando un cuatrimotorrrr

(Estribillo)

¿Y saben lo que pasó? ¿No?
Todas las brujerías
del brujito de Gulubú
se curaron con la vacú
con la vacunaluna lunarú.

La vaca de Gulubú
no podía decir ni mú.
El brujito la embrujó
y la vaca se enmudeció.
Pero entonces llegó el Doctorrrr
manejando un cuatrimotorrrr
¿Y saben lo que pasó? ¿No?

(Estribillo)

Los chicos eran todos muy bu,
burros todos en Gulubú.
Se olvidaban la lección
no sufrían de sarampión.
Pero un día llegó el Doctorrrr
manejando un cuatrimotorrrr

(Estribillo)

Ha sido el brujito el ú,
uno y único en Gulubú
que lloró, pateó y mordió
cuando el médico lo pinchó.
Y después se marchó el Doctorrrr
manejando un cuatrimotorrrr

(Estribillo)

Letra y Música: María Elena Walsh





El ogro y la bruja

Ella era una bruja fatal
su hermosura y su soledad
caminaba en la niebla sin ver
que un ogro muy triste la seguía

Este amigo tarareaba una canción
y la bruja ocultaba su emoción
En los cuentos de hadas
las brujas son malas
y en los cuentos de brujas
las hadas son feas
así decía la canción
que el ogro cantaba

En el bosque, un día de sol
se encontraron frente a frente los dos
le clavó su mirada
la bruja malvada
para ver si podía
con su magia ahuyentarlo
pero el ogro sonriendo y cantando
el hechizo rompió

La tomó de la mano
las lechuzas callaron
se miraron un rato largo
y el ogro y la bruja se amaron
bajo el sol
No hay mejor brujería
que el amor!!!
la la ra lara la la ra larala!!!
La ra la larala laieeee!!!

Letra y Música: Rubén Goldin

Bibliografía y normativa

- Conrado Nalé Roxlo. *La escuela de las Hadas*. Buenos Aires: Ed. Colihue, 1988.
- Horn, E. *Disculpe, es usted una bruja*. Buenos Aires: Norma, 2002.
- Ley de Educación Nacional (LEN 26.206/2006).
- Lacau, M. H. *El país de Silvia*. Buenos Aires: Kapelusz, 1962.
- Ministerio de Educación de la Nación. *Cuentos para seguir creciendo*.
- Montanari, E. *Brujas y hadas*. Buenos Aires: Editorial Una luna, 2008.
- Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial (NAP, 2004).
- Pisos, C. *Las Hadas sueltas*. Buenos Aires: Sudamericana, 2004.
- Sarlé, P. *Enseñar en clave de juego: enlazando juegos y contenidos escolares*. Buenos Aires: Novedades Educativas, 2008.
- Thomas, V. *La bruja Berta*. Buenos Aires: Editorial Atlántida, 2000.
- Vasco, I. *Conjuros y Sortilegios*. Bogotá: Ed. Panamericana, 1998.



Jardín de Infantes de la Escuela Nº 484, Ingeniero Juárez, Formosa.

Impreso en Baires Print S.A.

Leandro N. Alem 3447 - Munro - Buenos Aires - Argentina

Material de distribución gratuita

