

**JUGANDO EL ARTE
CUIDAR DE SÍ EN Y DESDE LA INFANCIA DEL ALMA**

JESSICA ALEJANDRA CÁCERES RENGIFO

**Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de
Licenciada en Lengua Castellana**

Director

**MARÍA CRISTINA BARRERO SAENZ
Doctora en Ciencias Pedagógicas**

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA
IBAGUÉ-TOLIMA**

2017

ACTA DE SUSTENTACIÓN FINAL
TRABAJO DE GRADO
LICENCIATURA EN LENGUA CASTELLANA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Siendo las 5:00 p.m. del día 18 de octubre del año 2017, se reunieron en la sala de Consejo de Facultad de Ciencias de la Educación los jurados calificadores del trabajo de grado titulado: **Jugando el arte, cuidar de sí, en y desde la infancia del alma.**

Presentado por la estudiante: **Jéssica Cáceres Rengifo**

Código: **051050232008**

Con el fin de presenciar y calificar la sustentación pública del mismo.

La sustentación se hizo en presencia del siguiente auditorio:

Daniela L. Quintanilla Contreras
Alexandra Buitrago Caridora
Catalina Castillo Jonea
Patricia Penagos
Ruanbo A. Arias P.

Diego J. P.
Jue Ana Barahona G.
Jenny Alejandra Pérez Pérez
Natalia Consuelo Valencia Perdomo.

LAS CALIFICACIONES OTORGADAS POR LOS MIEMBROS DEL JURADO A LA SUSTENTACIÓN SON LAS SIGUIENTES:

Nombre: **Patricia Coba**

Calificación 5.0

JURADO 1

Firma: Patricia Coba

Nombre: **Gabriel Arturo Castro**

Calificación 5.0

JURADO 2:

Firma: Gabriel Arturo Castro

Nombre: **María Cristina Barrero**

DIRECTOR

Firma: María Cristina Barrero

Firma de la Estudiante:

Jessica A. Cáceres R.

PROMEDIO DE LA NOTA FINAL:

5.0

CONCEPTO

Laureado

Siendo las p.m se cerró el Acto de Sustentación.

En constancia firma

María Yasmín Soto Alvarado

MARÍA YASMIN SOTO ALVARADO
Directora de Programa

JUGANDO EL ARTE
CUIDAR DE SÍ EN Y DESDE LA INFANCIA DEL ALMA

El presente trabajo, es el resultado, de los diversos talleres y actividades desarrollados en la pasantía con el Banco de la República en la sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía, todos tienen como fin, estimular los hábitos de lectura desde la concepción lúdica y deportiva del arte, desde el enfoque del juego, como el juego mismo de vivir. La prioridad para los talleres, fue dar mayor cobertura y lanzar propuestas novedosas que logran atraer la atención tanto de los usuarios de la biblioteca, como de la comunidad entera y sus pueblos aledaños.

JESSICA ALEJANDRA CÁCERES RENGIFO
UNIVERSIDAD DEL TOLIMA

Este trabajo es el soporte de los diversos talleres llevados a cabo en la sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía y su extensión al área rural, durante el periodo de doce meses; tiempo de pasantía para optar por el título de Licenciada en Lengua Castellana.

JUGANDO EL ARTE CUIDAR DE SÍ EN Y DESDE LA INFANCIA DEL ALMA

Todas las personas fueron al principio niños.
(Aunque pocas de ellas lo recuerdan) Antoine
de Saint-Exupéry

“La fantasía creativa, por cuanto trata de forma
fundamental de hacer algo más-de recrear algo
nuevo-, es capaz de abrir nuestras arcas y
dejar volar como a pájaros enjaulados los
objetos allí encerrados. Las gemas todas se
tornarán flores o llamas, y será un aviso de que
todo lo que poseáis (o conocáis) era peligroso
y fuerte, y que no estaba en realidad
verdaderamente encadenado, sino libre e
indómito; sólo vuestro en cuanto era vosotros
mismos.” Tolkien

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
1. METODOLOGÍA	15
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS	16
3. EL JUEGO DE LA MOTIVACIÓN	28
3.1 BEBETECA	33
4. JUEGO Y VOCACIÓN	36
5. TALLERES Y ACTIVIDADES	45
5.1.CINEANDO	45
5.2 SER A TRAVÉS DE LA MÁSCARA	50
5.3 UN CUENTO HECHO DE MÁSCARAS	53
5.4 EL ALMA DEL JUGUETE	56
5.5 TALLER: RECREANDO LA NATURALEZA	59
5.6 TALLER: LECTURA EN VOZ ALTA	62
6. JUEGO Y POIÉISIS	65
6.1. LA FÁBRICA DE SUEÑOS	69
6.2 JUGANDO CON FORMAS	75
6.3 TALLER DE CREACIÓN LITERARIA EL JAZZ Y EL CUENTO	78
6.4 TALLER DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y CREACIÓN ESTÉTICA	80
TE CUENTO UN CUADRO	80
6.5 TALLER: UN JUEGO DE SABORES. DESCUBRIENDO MIS SENTIDOS	85
6.6 TALLER DE CREACIÓN LITERARIA HISTORIAS EN STOP MOTION.	89

6.7	MOMENTO DE CREACIÓN CON EL TEATRO GUIÑOL	92
6.8	TALLER DE ESCRITURA VISUAL PINTURAS QUE SE CUENTAN	93
6.9	TALLER: EL CUENTO MARAVILLOSO. RECONSTRUYENDO HISTORIAS	96
6.10	TALLER: ORIGAMI AL PARQUE	97
7.	JUEGO Y SABER	100
7.1	TALLER: REENCUENTRO CON LAS TRADICIONES PRECOLOMBINAS	103
7.2	RECREANDO MITOS	105
7.3	VISITAS A LA SALA DE EXPOSICIONES	107
8.	JUEGO Y CIVILIDAD	109
8.1	TALLER DEL AHORRO	112
8.2	TALLER: LOS NIÑOS QUE SOMOS LOS JUEGOS QUE JUGAMOS	114
8.3	VISITAS GUIADAS	115
8.4	VISITAS: FUERA DE LA BIBLIOTECA	119
9.	CONCLUSIONES	122
	REFERENCIAS	125

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Angie Pamela Buitrago 12 años.....	23
Figura 2. Titulo	31
Figura 3. Taller creación de la estética.	32
Figura 4. Bebeteca.....	33
Figura 5. Estimulación.....	35
Figura 6. Un sábado en familia disfrutando del cine oriental.....	45
Figura 7. Actividad Ser a través de la mascara.....	50
Figura 8. Persona.....	52
Figura 9. Un cuento hecho mascararas	54
Figura 10. Jornada de lectura	56
Figura 11. Creación de juguetes	59
Figura 12. Taller Recreando la Naturaleza	61
Figura 13. Lectura en Voz Alta.....	62
Figura 14. Metamorfosis de un paraíso.....	67
Figura 15. Avances de la ciencia y tecnología.	70
Figura 16. Mariposas Magicas	72
Figura 17. Juguetes Ópticos	74
Figura 18. Jugando con formas.....	75
Figura 19. Taller de re-lectura de los libros de Anthony Browne.....	77
Figura 20. Taller de creación literaria el jazz y el cuento	79
Figura 21. Taller de animación a la lectura y creación estética te cuento un cuadro.....	82
Figura 22. “Profe mira...mis manos huelen a limón” Valentina 12 años.	87
Figura 23. ¿Qué olor tiene el color de pintura que llevas en las manos? ¡Mis manos huelen a pino...mmmm rico profe! Samuel 11 años	87
Figura 24. Profesora: ¿A qué huele el color verde Luciana?	88
Figura 25. Gabriela: “Mis manos son la noche Jessica”	88
Figura 26. HISTORIAS EN STOP MOTION.....	89

Figura 27. Creación con el teatro guiñol	92
Figura 28. Taller de escritura visual pinturas que se cuentan	95
Figura 29. Taller Origami al parque.....	99
Figura 30. Taller Reencuentro con las tradiciones precolombinas.....	104
Figura 31. Recreando Mitos	107
Figura 32. Conociendo algo más sobre la fauna y flora colombiana.....	108
Figura 33. Taller del Ahorro.....	112
Figura 34. Los niños somos los juegos que jugamos.....	114
Figura 35. Visitas Guiadas	118
Figura 36. Visitas fuera de la Biblioteca	121

RESUMEN

El presente trabajo, es el resultado, de los diversos talleres y actividades desarrollados en la pasantía con el Banco de la República en la sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía, todos tienen como fin, estimular los hábitos de lectura desde la concepción lúdica y deportiva del arte, desde el enfoque del juego, como el juego mismo de vivir. La prioridad para los talleres, fue dar mayor cobertura y lanzar propuestas novedosas que logran atraer la atención tanto de los usuarios de la biblioteca, como de la comunidad entera y sus pueblos aledaños.

Palabras Claves: Juego, Vocación, Arte, Infancia, Niño, Biblioteca, Vida.

ABSTRACT

This current work is the result of a number of workshops and activities developed during the internship with the Banco de la república at the children's room of Darío Echandía library, in order to stimulate Reading habits from the playful and sportive conception of art and the game approach like living as a game as well. The priority of the workshops is to provide coverage and launch innovated proposals aimed to get the attention of library users, a wider community and the surrounding villages.

Keywords: Game, Vocation, Art, Infancy, Child, Library, Life.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo es un informe del proceso lúdico-pedagógico que se llevó a cabo, a lo largo del año 2015, en la sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía de la ciudad de Ibagué. Aquí se desvelarán algunos procesos de aprehensión artística, de niños, niñas y adolescentes, participantes activos de los talleres, que se pensaron con el ánimo de motivarlos a crear para sí, un hábito lector, que les permita vivir fruitivamente el arte y la cultura; que el goce del arte, potencie el ímpetu de su espíritu creador inquieto, permitiendo la transformación de los estados afectivos, espirituales e intelectuales de cada quien; esto, teniendo en cuenta, que la lectura como juego, representa el punto de engranaje con todas las artes y que a medida que se lee el mundo, se lee la interioridad del sujeto, lo que les ayuda a emprender un camino hacia el conocimiento de sí mismos.

La propuesta diseñada está fundamentada desde diversas perspectivas del juego; por un lado los planteamientos del filósofo español José Ortega y Gasset, en torno a las ideas de educación esencial y paisaje pueril, más exactamente lo concerniente a la concepción lúdica y deportiva del arte y a la vida en general; la visión del juego como antecesor de la cultura, expresada por Huizinga en su libro “Homo ludens”; y las grandes propuestas y reflexiones del escritor italiano Gianni Rodari, en torno al tema de la fantasía y la creación de mundos, consumadas especialmente en “Gramática de la fantasía”.

Las experiencias sumadas con los niños y niñas de la ciudad, se verán reunidas en cinco categorías que tienen como enfoque el juego: de las palabras, de la creación, la expectación, y contemplación desde un plano ético-estético, que fundamentan el sentido de los talleres; a través del juego se expresa un lenguaje del lenguaje, producto de la experiencia de cada individuo, manifestada de diversas formas, pero todas estas, personales, subjetivas, por ello se reflejará además, los modos de recepción que tuvieron los niños en el momento del

abordaje y las actividades ya desarrolladas; estas categorías han nacido de las lecturas e interpretaciones de las ideas en torno al tema del juego, de los tres ya mencionados escritores:

- EL JUEGO DE LA MOTIVACIÓN

Se habla allí de la importancia de fomentar a través del arte, a que niños y niñas aprendan a actuar éticamente, desde una necesidad íntima, que deje a flote sus facultades intrínsecas; mostrando que cualquier individuo, que busque o se piense éticamente en la vida, debe reparar en sus querencias e intereses para la realización personal. El hacer del taller proyectado como espejo: reflejo de la creación estética, la creación personal o como un gran rompecabezas que el niño va armando procesualmente a medida que va conociendo su ser íntimo.

- JUEGO Y VOCACIÓN

Se plantea como múltiples formas didácticas que permitirán a los niños ver en el juego no sólo el recreo del momento, sino, como complemento de este, el camino de su quehacer; el taller como un espacio de emancipación que permite a cada sujeto explorar mundos y encontrar su ritmo, creciendo según lo requiera su estado, su fuero interno y las circunstancias lo permitan; por ello se hará hincapié más en el camino trasegado que en los resultados de cada encuentro de taller; todo ello con el ánimo de motivar a los participantes a que se aventuren en la búsqueda de su ser íntimo.

- JUEGO Y POIÉISIS

El hombre es causante de sí mismo, artesano de su propia realidad, y este hacer es un hacer cotidiano, en la medida que, instante tras instante se está en la labor de decidir, de abonar el propio carácter con nuevos rasgos, nuevas experiencias transformadoras que lo hacen ser sí mismo y no otro. Esta categoría quiere que niños y niñas en su relación con las artes, las palpen, las sientan, las vivan y que estas vivencias permitan potenciar su acción creadora, su acción poiética, que sean a posteriori obras de sus propias conciencias.

- JUEGO Y SABER

A grandes rasgos, encontrará en esta categoría el lector, la firme creencia de Huizinga respecto al juego y su sentido sacro; el juego que posibilita el saber de los fundamentos cosmogónicos, éticos y metafísicos del hombre y el mundo. Se pretende con esta categoría enseñar al tiempo que se aprende, desde diversos medios y perspectivas a jugar: tomar decisiones, seguir reglas, desempeñar roles que germinarán en cada interioridad la fuerza para el gran juego que es la vida, es decir, aprender la verdad (íntima y del mundo) a través del juego.

- JUEGO Y CIVILIDAD

Esta última categoría es una concatenación de las anteriores, dado que básicamente lo que busca, es que a través del juego, niños y niñas se vayan perfilando hacia al desvelamiento de las destrezas necesarias para vivir desde la adultez; que cada quien desde su ser infantil comprenda que la vida no es solo competencia, sino que se necesita de la cooperación, cuidar de sí mismo y de los otros, para bien vivir en sociedad. Mostrar a través de cada experiencia de taller que el juego agonal es importante ya que en el camino de la vida, constantemente se estará luchando, consigo mismo, con los otros, con las ideas y creencias tan disímiles que son el complejo total de la realidad.

Como se ha visto, lo que principalmente se ha buscado con este proyecto, es reconocer e intentar estimular, las posibilidades de creación y recreación del mundo y de sí mismo que tiene el niño a través del arte y la fantasía, sobre todo a partir de la lectura de libros sugerentes, que tratan temas de entramado filosófico, ético, y que no dejan de ser divertidos; más concretamente, lograr mostrarle al niño la necesidad de desarrollar sus propias posibilidades, por sí mismos, sembrando en él la duda, la sospecha y la crítica.

- POBLACIÓN

Querer definir la población en una biblioteca pública es bastante complejo, puesto que es un espacio en el que confluyen diversidad de usuarios no sólo de

diferentes edades, sino también de variados niveles socio-económicos y culturales; en la sala infantil, llegan por promedio de 40 a 50 usuarios en su mayoría niños y niñas de 1 a 8 años de edad, los días entre semana, los viernes y sábados, al igual que en épocas vacacionales, la población varía y aumenta, siendo la sala el recinto en el que se reúnen familias enteras; ello se debe claramente a la disposición de tiempo de los padres de familia y a la variación de las actividades que la sala presenta al público, aproximadamente se reúnen entre 80 a 100 usuarios.

1. METODOLOGÍA

Se establecieron cinco categorías que tienen como eje el juego (1. El juego de la motivación, juego y vocación, juego y poiésis, juego y saber y juego y civilidad) las cuales se abordarán a través del taller: aprender jugando, aprender haciendo. En cada encuentro se busca que los usuarios, exploren, perciban, interactúen y se comuniquen desde lo que van encontrando relevante para sí mismos. Al no estar definida la población del taller, se optó por extender cada actividad a cuatro, cinco sesiones en las que los usuarios abonarán experiencias a su trayectoria vital, es decir, el taller se convertirá en “un dialogo entre el mundo interior y el mundo exterior” (Castro, 2006).

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Para empezar, dentro de las llamadas “ocupaciones felicitarias” (lujosas, lúdicas o deportivas), no cabe duda, Ortega sitúa la cultura, entendida ésta, como un acto de creación y de conquista espiritual a través del esfuerzo y la voluntad de un ser humano apasionado, pintor, filósofo, poeta o científico, quien por mero gusto, crea, descubre, transforma, explica... en la intimidad de su propio mundo, zonas insospechadas del universo.

Y es que el juego y el deporte, son para Ortega, actividades a las que se entrega el hombre, a la vez, por mero placer lúdico y por necesidad existencial, de dar sentido a su vida (“realidad radical”) ---en este tipo de esfuerzo necesario pero inutilitario tenemos por ejemplo, el mito y los ritos orgiásticos--- ya que para el autor, la vida humana es en principio, pura “perplejidad” y “naufragio”, es decir, no saber “a qué atenerse”, (¿qué hago?, ¿quién soy?, ¿qué será de mí?, ¿para qué hago lo que hago?, ¿por qué?, etc.), lo cual se debe, principalmente, a que nos dan la vida, pero nos la dan vacía, como proyecto, en sentido biográfico. Por lo tanto las actividades o esfuerzos desinteresados, son paradójicamente, una forma de escapar tranquilamente de la “pesadumbre” de la vida cotidiana y una forma de enfrentarse férreamente a los grandes y fundamentales problemas de la misma, el juego como el arte ostentan una, como diría Fuentes, “zona intermedia” entre la realidad y la irrealidad.

Así pues, el deporte y el juego, representan, para el pensador ibero, fundamento de la civilización, del Estado, del arte, la religión y la sociedad tal como las conocemos. Por lo anterior, se tendrá esta idea deportiva y lujosa del arte y la cultura, repartida en libros como: *La caza y los Toros*, *La idea del Teatro*, *Qué es filosofía?*, *la deshumanización del arte*, *El tema de nuestro tiempo*, entre otros, como base del proceso, pues se considera que el arte se juega, y que el juego no se reduce, al mero divertimento o entretenimiento que pueda o no, provocar,

sino que guarda una serie de reglas, dinámicas y estructuras que en cierto modo, lo emparentan con la existencia en su sentido ético, estético y ontológico, por lo cual, un enfoque lúdico del arte puede ayudar a conservar la esencia de lo artístico e innovar al mismo tiempo sus formas manifestatorias.

La segunda fuente principal de la cual se valdrá este texto, tiene que ver con, la valiosa perspectiva del juego como antecesor de la cultura, expresada por Huizinga en su libro "Homo ludens". El juego es el fundamento de la cultura, pues todas las grandes ocupaciones y roles de la sociedad se derivan de éste, más de una forma espontánea, en la libertad de poder ser lo que le dicta la interioridad a cada individuo.

El lenguaje se va "destilando" en forma de juego, pues a partir de éste se erigen las cuestiones del espíritu creador; mediante la forma metaforizada de asir el mundo se resuelven imponentes preguntas sobre la existencia; por ello, el sentido profundo, tanto en el actuar como en el padecer de la infancia; cuando al niño le surge la necesidad de cuestionar su realidad, de encontrarle forma y darle un sentido, insiste en demasía, preguntando desde su intuición e inocencia por todo; cuando no encuentra respuestas de fuera o de los otros a sus dudas, no tiene más remedio que adentrarse en la interioridad de su alma y crea para sí las respuestas desde una lógica fantástica, creándose y recreándose, a su vez, por medio de éstas, que en últimas no son más que formas de subjetivación y por ende de comprensión.

Aquí toma relevancia la broma, pues tomándola como punto de partida, de lo lúdico a lo serio, posibilita la tensión causante de la incertidumbre, del azar y así de los procesos creativos o de <<subcreación>> --como diría *Tolkien*--, dado que el hombre crea en última instancia para significar aquello que carece de sentido; "El enigma muestra su carácter sagrado, es decir, peligroso, ya que en los textos mitológicos o rituales se presenta, casi siempre, como un enigma mortal, es decir,

como un problema en que va comprometida la vida. Lo que se apuesta, lo que se juega, es la vida.” (Huizinga, 1943, pág. 171).

De ahí, la gran relevancia que le da Huizinga al mito, siendo éste la realidad creativa que da fundamento a la existencia: la adivinanza, el cuestionamiento, el rito, el “hacer como sí” son principios que se germinan en el acto puro de ser jugado, como juego sacro, porque “el hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel: juegos de belleza y juegos sacros” (Huizinga, 1943, pág. 41) reflejo de ello, es por ejemplo, el viaje que emprende Bastián, el héroe de La historia interminable, del escritor Michael Ende; para llegar a descubrir su interioridad, sus impulsos, debe traspasar las fronteras de su realidad y aventurar en fantasía, país que está decayendo a falta de la capacidad ensoñativa e imaginativa del hombre adulto y que necesita de su voluntad para ser salvada; no obstante, tal como lo plantea Michael Ende “entre la realidad y lo fantástico existe, en efecto, un sutil equilibrio que no debe perturbarse: separado de lo real, lo fantástico pierde siempre su contenido” (Ende, 1984)

Un punto más, al cual, el escritor holandés, le dedica gran parte de sus ideas, es a la perspectiva del juego como competición; el azar que en cierta medida representa el resorte que mantiene al jugador en constante tendencia hacia dos mundos: su circunstancia real y la magia envolvente del acto, hace que del sujeto, manen dos ánimos, uno en sentido liberador, pues se juega por plena autonomía y deseo y el otro, sosegado, tensionado, por la incertidumbre del resultado; de ahí que, el azar sea la vestidura del juego, y que al ser rotas las reglas previamente concretadas, decaiga el hálito mágico que mantenía el momento. El carácter serio del hombre: las fuerzas que le mantienen en pro de la conquista, no significa que tal disposición carezca de lúdica, de diversión, tal como lo plantea Huizinga, resaltando la premisa de que “La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico. Muestra todas las características formales, y también casi todas las

funcionales del juego” (Huizinga, 1943, pág. 83) pues la atmósfera que respira el jugador en el antes (tensión, incertidumbre) durante (confianza) y después del acto (reconocimiento), en últimas es un fluir anímico, un sentimiento netamente personal que se desenvuelve en los límites del recinto fantástico:

El juego renueva el pulso vital. El juego origina el sentimiento del éxito, la detención del impulso con derroche en todo el organismo de las fuerzas movilizadas, procura el aumento de energías, despertar las actividades que estaban en somnolencia faltas de impulso, la recuperación de los recuerdos y sentimientos, los perfeccionamientos de las acciones e invenciones nuevas. En una palabra el juego logra todas las ventajas de una acción terminada con éxito (Janet, 1936, pág. 124)

Cabe resaltar que los conceptos de competencia y éxito, son en la actualidad bastante disímiles a los planteados por Pierre Janet, dado que estos son abordados más desde un plano político-económico, y en la educación hacen alusión a alcanzar un propósito, el “saber hacer” para llegar al éxito, es medible, cuantificable; mientras que lo que importa aquí es la actitud renovadora que posibilita el juego como competencia, para que cualquier situación sea abordada con la mejor aptitud, es decir, es un proceso zigzagueante de adentro hacia afuera que ayuda al crecimiento personal y espiritual.

Como última fuente principal, los diversos postulados en torno al tema de la fantasía del escritor italiano Gianni Rodari, especialmente manifiestos en el libro “Gramática de la fantasía”. En el transcurso de la lectura se van desplegando ideas pensadas para fortalecer a través de estímulos y sugerencias, el ambiente en el cual el niño interactúa, por medio, de la arraigada creencia de que a través del juego y la fantasía, se pueden fortalecer los procesos de alfabetización en la infancia e incentivar la capacidad inventiva e imaginativa tanto de las palabras como del lenguaje en su generalidad.

La fantasía ha de representar el germen de la capacidad creadora, soñadora del niño y el juego, una vez haga parte de él se adherirá a su estructura cognitiva y continuará funcionando plásticamente en su vida cotidiana, de forma que dichos juegos, que para el niño en su mundo, pueden representar tal vez una de las tantas maneras de reproducir sus querencias o ilusiones, ya en la adultez, serán parte constitutiva de su carácter, de su personalidad, “El juego se enriquece en organización y duración, se abre a nuevos horizontes”. (Rodari, 1973, p.96); es así, como en la medida que se le dé un adecuado enfoque a los encuentros, tomando al juego como esa reelaboración creadora, que brinda esparcimiento y disfrute, será posible estimular, inquietar y mostrar un camino al niño. Ahora bien, el juguete, es para el niño la posibilidad de vivir explorando diversas realidades, que llegan a él con el sentido primordial que tuvo el objeto:

así el arco y las flechas cuando han dejado de servir en los campos de batalla, se han adaptado a convertirse en instrumentos de juego, las máscaras, bajo nuestros ojos están renunciando a realizar su papel en el carnaval adulto y se convierten en monopolio infantil. Las muñecas, el trompo antes de contentarse con ser objetos de juego para niños fueron objetos sacros y rituales. Pero también los objetos más triviales pueden descender de su pedestal cotidiano: un viejo despertador roto decaído a juguete, podría vivir el acontecimiento como un ascenso. Los baúles olvidados en la buhardilla y descubiertos por los niños que los reincorporan a la vida con todos sus tesoros escondidos (Rodari, 1999, pág. 104).

El juguete representa un vehículo, por el que los niños y niñas van perfilándose y reflejando su personalidad, dado que al momento de jugar, se ponen en manifiesto multiplicidad de posibilidades, en las que se debe escoger un rol, una función, que a modo de conquista abraza el jugador para sí y va determinando su participación en contexto; así pues, ocurre con los juegos de creación literaria: la inventiva, la fantasía, el desparpajo a la hora de narrar historias le da

flexibilidad al autor, de revelarse, según sus deseos, temores y añoranzas más íntimas, siendo éste “el valor liberador que tiene la palabra”. De forma que si ponemos a los participantes de talleres a jugar con la palabra, estirándola, deformándola para reformarla, llevándola a diversas direcciones, se estimula y sugiere al tiempo la capacidad imaginativa y constructiva de los niños:

El maestro ya no es un domador de potros; ni un entrenador de focas. Ahora es un adulto que está con los niños para expresar lo mejor de sí mismo, para desarrollar también en sí mismo los hábitos de la creación, de la imaginación, del compromiso constructivo mediante una serie de actividades que merecen la misma importancia: la producción pictórica, plástica, dramática, musical, afectiva, moral (valores, normas de convivencia), cultural (científica, lingüística, sociológica), técnico-constructiva, lúdica, «sin que ninguna de ellas sea considerada como un mero entretenimiento, en comparación con otras tenidas como principales. (1973, p.152-153)

En éste orden de ideas, importa además, demostrar la forma como la biblioteca pública, se convierte en el espacio más propicio, pues presenta al lector, un abanico de posibilidades para la búsqueda y la realización íntima y colectiva, otorgando un entorno eficaz para acceder a todo tipo de información y conocimiento, además de fomentar el diálogo intercultural que fortalece tanto al individuo en su acción como en su interacción.

La educación en la infancia, debe, más que atiborrar de conceptos y saberes ya pre-fabricados a los niños y niñas, estimular su ilusión por la vida consciente y conviviente, por medio de actividades que despierten el ánimo y la inventiva; hacer del proceso, una realidad alterna en la cual poder depositar las creencias, pensamientos y sentires más innatos que, tal vez, en la realidad real (empírica), se encuentren velados o limitados; Ortega y Gasset en su perspectiva de la

educación primaria, o como él la llama “educación esencial” considera que en la infancia se deben estimular los “ímpetus originarios de la psique” que brotan del “pulso vital”, y que serán, los fundamentos de la revelación-desarrollo de la auténtica personalidad (“ proyecto vital”), pues “el hombre mejor no es nunca el que fue menos niño, sino al revés: el que al frisar los treinta años encuentra acumulado en su corazón más espléndido tesoro de infancia” (Ortega y Gasset, 1982).

Resulta valioso resaltar aquí, la admirable belleza de las letras e ilustraciones del escritor taiwanés Jimmy Liao, pues en lo extenso y profundo de todas sus obras resalta con un ánimo reconciliador, la visión del mundo desde la perspectiva infantil, desde su yo-niño, que soñaba, creía, guardaba miedos y secretos tan profundos como el bosque: su bosque, lugar de sueños y fantasías. En dos de sus libros: *Secretos en el bosque*, su primer ejemplar publicado; que en palabras suyas es el resultado de muchas de las anécdotas guardadas para sí. *Gracias conejito por una tarde maravillosa* que retoma la historia, muchos años más tarde con la intención de mostrar que la fantasía se puede regar hasta en las épocas de mayor sequía. Importa aquí mostrar cómo la idea anteriormente citada se ve reflejada en la literatura, pues es común pensar en la vejez como sinónimo de quietud, altura moral y reflexión, pero sobre todo, desde una perspectiva agónica, prepararse para recibir la muerte o saber a qué atenerse respecto a ella; en lugar a ello, dichos libros recogen una mirada fantasiosa de la vida y lo que va después de ella, aventurándose en soledad a recorrer dimensiones: donde se jugaba al escondite a la luz de las estrellas, donde los caminos parecían teclas de piano que esparcían melodías alegres y hermosas y se volaba por el viento apreciando paisajes llenos de vida y luz, mundos, que son en últimas el cultivo de su propia intimidad, el quehacer de formarse persona y no dejar nunca de soñar.

(...) El miércoles por la tarde, soplabo el viento mientras yo dormía.

El aire levantó suavemente la cortina blanca de la ventana.

El conejo Peludín estaba fuera, silbando.
Abrí la puerta al silencio del bosque y a la amable luz del sol.
Hacía tiempo que no me adentraba en el bosque.
Peludín dijo ¿vamos? Y yo,
Desde detrás de un árbol, asentí.” (Liao, 2008)

Figura 1.Angie Pamela Buitrago 12 años



Fuente: autor

Hubo una epidemia en donde yo vivo, y huyeron todos los vecinos,
De modo que ahora yo también estaba prácticamente sola en la
ciudad.

Recordé que, de niña, todos los miércoles por la tarde
Soplaba el viento y el aire levantaba suavemente la cortina blanca
de la ventana.

El conejito siempre estaba fuera, sin falta, llamándome con su
silbido.

(...)

Si pudiéramos recuperar toda la hermosura de aquella época, sería maravilloso.

Cada vez nieva más fuerte, querido Peludín. ¿Aún te queda algo de fuerza para llevarme contigo lejos de aquí?

¡Volamos! ¡Volamos de verdad! (Liao, 2013)

Ahora bien, la Biblioteca pública en su generalidad, es un espacio en el que confluyen diversidad de mundos con intereses y ritmos de vida dispares, por lo que le es difícil al “bibliotecario” realizar una función que diste del puro asesoramiento bibliográfico y préstamo de textos; ello se ve reflejado en las formas como los ciudadanos hacen uso de dichos espacios de manera pasiva, con el ánimo de informarse y hacer consultas académicas, que, teniendo en cuenta, las nuevas tecnologías de información y los recursos mass-mediáticos de la época moderna, pueden remplazarse; no es extraño por lo tanto:

Esperar una potente exteriorización del saber con respecto al <<sabiente>>, en cualquier punto en que este se encuentra en el proceso de conocimiento. El antiguo principio de que la adquisición del saber es indisociable de la formación (Bildung) del espíritu, e incluso de la persona cae y caerá todavía más en desuso. Esa relación de los proveedores y de los usuarios del conocimiento con el saber tiende y tenderá cada vez más a revestir la forma que los productores y los consumidores de mercancías mantienen con estas últimas. (Lyotard, 1991, pág. 6)

Es decir, si la biblioteca se limita al préstamo de libros, no se logrará proyectar como un lugar de carácter socio-cultural, constructor y reconstructor de saber y conocimiento, articulada cohesiva y coherentemente con el crecimiento personal. No obstante, es de considerar, que la promoción de lectura, no basta; por lo menos en lo que respecta a la infancia, para sugerir, o como diría Ortega *contaminar* a los niños y niñas la necesidad de conocerse y cuidar de sí, pues

sólo desde la transformación íntima de cada quien se puede tejer la gran manta que es la Cultura.

En Colombia se ha estudiado bastante el tema de las bibliotecas públicas, pero desde un enfoque institucional, es decir, la discusión se ha centrado primero, en el problema de la cobertura, y la vinculación de población marginada o vulnerada; segundo, en la necesidad de crear políticas y lineamientos institucionales, que fomenten la lectura y la escritura. Ahora bien, esto vale para el ámbito colectivo, “para la biblioteca pública como institución social” (Álvarez Zapata & Giraldo Giraldo, 2008), pero en el ámbito meramente personal y ético, flaquea. En lo extenso del rastreo investigativo que se ha venido haciendo no se encontraron trabajos o proyectos en Colombia, que busquen un abordaje ético y estético del arte, tanto de la creación artística, como la de sí mismo, de su propia vida, cuando no obstante, en el ámbito académico se plantea claramente, una visión del taller, --muy de moda en las bibliotecas-- como lugar propicio para el crecimiento ético-espiritual e intelectual; “taller se opone al empobrecimiento de la enseñanza y se dedica mejor a cualificar los procesos, o lo que es lo mismo: las características y dinámicas propias de cada sujeto; su misión, su estructura interna, sus fronteras, su estado actual, su nivel de equilibrio, su medio ambiente, social y cultural (...) entonces lo fundamental es el recorrido creativo, el camino espiritual que toma cada participante, su dinamicidad y riqueza de movimiento, la complejidad provisional que va ganando.” (Castro, 2006).

En el año 1982 Unesco, realizó una investigación –el informe FAURE- de bastante interés, en donde el tema se centró en mostrar las novedades conceptuales, las diversas perspectivas educativas, lanzando la premisa de que “el todo social debe transformarse en ciudad educativa” ¿cómo se puede lograr esto? a partir, de la búsqueda constante del sujeto en miras de un aprendizaje para la vida, para aprender a ser de adentro hacia afuera al ritmo que también evoluciona el contexto inmediato, pues es innegable que la sociedad se mueve con tanta fluidez que si la educación no renueva y transforma constantemente

sus intereses y formas, no logrará encajar cohesivamente con el medio y la persona en éste, es decir, la vida le supera. “La educación para formar a éste hombre completo, debe ser global y permanente: no puede concebirse como algo aislado, estático y definitivo sino en constante evolución como un “aprender a ser” y a saber constantes”. (Soto Posada, 1982)

Resulta importante la propuesta en la medida, que se alcanza a vislumbrar un interés no ya por los contenidos que el niño debe aprender, sino por su actuar en sociedad, a partir de sus aprendizajes; es decir que para poder bien vivir, el hombre debe estar constantemente buscándose y proyectando sus saberes afuera, a los otros.

Incentivar a través de talleres que tengan como eje la lectura en transversalidad con todas las artes, la necesidad del auto-conocimiento para la formación de la auténtica personalidad; la dirección vocacional y la pura fruición del arte. Es éste el sentido por el cual se pensaron y ejecutaron los talleres, se seleccionaron los libros para la lectura colectiva y se asesoraron los usuarios bibliográficamente.

Con el fin de dar cuenta de los resultados de muchas de las sesiones de taller, se establecieron cinco categorías, que tienen como enfoque el juego: de las palabras, de la creación, la expectación, y contemplación desde un plano ético-estético, para ubicar las diversas actividades llevadas a cabo en la sala infantil y respaldarlas teóricamente. Estas categorías han nacido de las lecturas e interpretaciones de las ideas en torno al tema del juego, de los tres ya mencionados escritores:

- a. El juego de la motivación
- b. Juego y vocación (actitud ética, proyecto vital, conocimiento de sí mismos)
- c. Juego y poiésis (fantasía)
- d. Juego y saber (mito, filosofía)
- e. Juego y civilidad

Como se ha visto, lo que principalmente se ha buscado con este proyecto, es reconocer e intentar estimular, las posibilidades de creación y recreación del mundo y de sí mismo que tiene el niño a través del arte y la fantasía, sobre todo a partir de la lectura de libros sugerentes, que tratan temas de entramado filosófico, ético, y que no dejan de ser divertidos; más concretamente, lograr mostrarle al niño la necesidad de desarrollar sus propias posibilidades y probabilidades, por sí mismos, sembrando en él la duda, la sospecha y la crítica.

3. EL JUEGO DE LA MOTIVACIÓN

“Todos los usos de las palabras para todos. No para que todos seamos artistas, sino para que ninguno sea esclavo”. Rodari (2012).

Es común la idea de que la motivación es el motor del aprendizaje, pero, ¿qué y/o hacia qué se debe motivar al estudiante? ¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué debe aprender? Son preguntas en cuyas respuestas no sólo se dividen los diferentes enfoques teóricos, sino que, hoy en día, son preguntas en las que todo profesor o educador que quiera ser consciente de su proceder pedagógico debe reparar e intentar desde diferentes herramientas, intelectuales, emocionales y vivenciales, responder; quizás fue Ortega y Gasset uno de los primeros en hablar de ello. “Unas lecciones de Metafísica” inicia con una discusión muy interesante en torno a la falsedad del estudiar, allí concluye que todo estudiar que no parta de una necesidad íntima es falso, artificial... es decir, no es significativo y todo saber adquirido en él se perderá fácilmente con el tiempo, de ahí que enseñar sea fundamentalmente “enseñar la necesidad de una ciencia y no enseñar la ciencia cuya necesidad sea imposible hacer sentir al estudiante” (Ortega y Gasset, 1968, pág. 27) es decir, el proceso lúdico-educativo debe tender más a potenciar facultades intrínsecas necesarias para resolver cualesquiera dificultades biográficas, sentimentales o intelectuales (y entre ellas la de encontrar por sí mismo la necesidad y la voluntad que co-implica el acto de aprender, de conocer y por su puesto de crear), y no hacia los contenidos en sí, aislados de todo contexto, sentimiento o razón de ser.

Para el filósofo español el acto de estudiar debe partir de una necesidad íntima, dado que “cuando el hombre se ve obligado a aceptar una necesidad externa, mediata, se encuentra en una situación equívoca, bivalente, (...) tiene, quiera o no, que comportarse como si fuese suya; se le invita pues, a una ficción, a una falsedad. Y aunque el hombre ponga toda su buena voluntad para lograr sentirla

como suya, no está dicho que lo logre, no es ni siquiera probable” (Ortega y Gasset, 1968, pág. 14), no sólo porque, el proceso a través del cual se llega a descubrir una verdad, o se construye conocimiento, sea intransmisible, sino también porque “la precisa busca se calma en el preciso hallazgo (...) una verdad no existe propiamente sino para quien la ha menester” (Ortega y Gasset, 1968, págs. 11-12)

Así pues ¿qué puede significar desde el punto de vista de este trabajo, motivar a un alumno a aprender o mejor, a estudiar? Puesto que “no siempre hay ausencia de motivación; a veces, lo que se presenta es una inconsistencia entre los motivos del profesor y los del estudiante” (Ospina Rodríguez, 2006). Hay que superar las motivaciones de tipo externo, en donde lo que impera son los resultados y las recompensas, y centrarse en las motivaciones internas, que tienen como enfoque sobre todo la realización de la propia persona, el cuidado de sí mismo, todo esto fundamentado en la idea de la perfectibilidad humana, la idea o la intuición, de que se puede ser mejor.

Hacer de las actividades y talleres un complejo rompecabezas que el niño voluntariamente va armando, a medida que descubre sus gustos e intereses, es el sentido que se le brinda a cada encuentro, dado que al representar cada sesión un acto de voluntad, en la medida que se habla de una Biblioteca pública a la que asisten intermitentemente, por autonomía o gusto niños y niñas de edades y ritmos de vida dispares, se asume:

El taller como una experiencia interior del individuo, quien explora, se orienta, reconoce, nombra, aprecia, advierte, siente y comunica así significados intelectual o emocionalmente excepcionales. El taller exalta la importancia de interiorizar el conocimiento. El aprendizaje es un flujo continuo de experiencias, cada momento o acto del tiempo es precedido de experiencias previas y se convierte en el umbral de experiencias siguientes. La experiencia del taller

como experiencia vital es un problema de relación de partes en totalidades significativas (Castro, 2006).

La infancia vivida instintiva y conscientemente, puede proveer al niño de anécdotas que doten de significado el trasegar de sus días, pues así como hay bastantes niños que cuentan con un facilitador de herramientas, de medios que le otorgan espacios de exploración y escudriñamiento interior, los hay – predominando ésta cifra- que no tienen para sus vidas una persona que sirva de puente entre las querencias y la realización de ellas; ello no quiere decir, que por tener estas características no se puedan llegar a desarrollar potencias, pues cada persona tiene dentro su historia, una huella, que está ahí, para descubrir e ir puliendo a medida que van creciendo las vivencias; a propósito de esto Yoshifumi Kondo (dirección) en compañía de Hayao Miyasaki (guionista), a través de su película *Susurros del corazón* narra la historia de dos mundos distantes a los que les une la pasión por la lectura y la motivación por alcanzar sus sueños (...) “Tú y Seyi son como ésta piedra, áspera, sin pulir ¡naturales aún!...me gustan las piedras así. Pero hacer violines o escribir historias es diferente. La piedra áspera está dentro de ti, debes de encontrarla y pulirla; requiere de tiempo y esfuerzo. ¿Ves el mineral que compone a la mayoría de esta piedra? Podrías limarlo pero obtendrías un objeto sin ningún valor; la parte más pequeña, por dentro, es más pura. Tal vez haya una piedra mejor muy dentro ¡y no la vemos!” (kondo, 1995)

Figura 2. Titulo



Fuente: Modiano (2015)

Vale resaltar las palabras del Nobel de literatura, el escritor francés Patrick Modiano (2015), que de forma anecdótica, narra cómo llegó a escribir mundos tan diversos, ricos y sentidos, tratando de completar piezas faltantes de su remoto recuerdo infantil, lo cual resulta inspirador, en la medida que para los propósitos de éste trabajo permite, una vez más, hacer hincapié en la importancia de la vida infantil, de esa pequeña pero floreciente etapa de desarrollo que tal vez cimienta las bases del ser adulto, de la persona consciente de su proceso formativo, ensoñativo y claro está creativo:

Creo que algunos episodios de mi infancia fueron utilizados como matriz de mis libros más tarde. Yo estaba a menudo lejos de mis padres, en casa de amigos a quienes me confiaron y de los que no sabía nada. Lugares y casas se sucedieron. De niño no me sorprendía por nada, incluso de esas situaciones inusuales. Todo me parecía perfectamente natural. Fue mucho más tarde que mi niñez me empezó a parecer enigmática y traté de aprender más acerca de esas diferentes personas y esos lugares en constante cambio. Pero no he sido capaz de identificar la mayoría de esas personas, ni de ubicar con precisión topográfica todos esos lugares y hogares del pasado. Este deseo de resolver los rompecabezas

sin realmente tener éxito, ese tratar es tratar de resolver un misterio, me dan las ganas de escribir, como si la escritura y la imaginación pudieran ayudarme finalmente a resolver estos enigmas y misterios. (Modiano, 2015)

El hacer del taller está dirigido a que a partir de la creación estética, se fomente la creación personal, el hacerse a sí mismos y la perseverancia, el esfuerzo son también unos principios que el maestro siempre debe sembrar y cultivar en la vida de sus estudiantes y su propia persona.

Figura 3. Taller creación de la estética.



Fuente: Autor

3.1 BEBETECA

3.1.1 Descripción. Es un espacio para la animación a la literatura infantil, donde los niños aprenden a través de su experiencia a leer de diversas formas mientras juegan y crecen; del mismo modo enseñan sensibilizando a sus padres, mostrándoles que con todas estas formas de leer: mordiendo, rasgando, hojeando y probando se están embarcando hasta ahora a la aventura, pues son estas solo las primeras impresiones que trae la literatura y su mundo.

3.1.2 Objetivos

- Explorar las poéticas de la infancia, el libro álbum, los libros de nanas, libros que cantan, la poesía y haikús, libros para jugar, libros informativos y la narrativa, en miras de mostrar herramientas que propicien la imaginación, la creatividad y el deseo de aprender en niños y adultos.
- Descubrir las íntimas conexiones que crean los libros con el arte, el juego y la exploración del medio y de sí mismos, para fortalecer los lazos afectivos entre niños y adultos y las posibilidades de recepción, expresión y comunicación.

Figura 4. Bebeteca



Fuente: Autor

3.1.3 Estimulación

- Los libros que cantan:

Una gran selección de libros de nanas que los papás compartirán con sus hijos mientras le brindan un masaje; los juegos de palabras, el amor y la confianza en la primera infancia son esenciales para que el niño crezca con buena autoestima, creando y soñando día a día.

- Los libros-álbum:

Hermosas ilustraciones que invitan a los niños a crear y viajar por mundos posibles; se le da al niño a través de su lectura la impresión de asistir a una gran galería de arte que lo forma con un buen espectador de las artes plásticas.

- Los libros informativos:

Bebés que se impresionan al conocer la vida de los insectos, los animales salvajes y la variedad de fauna, flora que hasta ahora sus ojitos descubren.

La narrativa: la hora del cuento y las voces de los libros manadas desde la primera voz que escucharon en sus vidas: sus padres; se trata de mostrar cómo descubrir y hacer la selección de historias, cómo preparar el rito de leer con los niños, en otras palabras cómo provocar a los niños a navegar en el mar literario que tienen por conocer.

Figura 5. Estimulación



Fuente: Autor

4. JUEGO Y VOCACIÓN

“Una ciudad sin sueños es un lugar muy solitario”. Lian (1998).

Foucault, en su *Hermenéutica del sujeto*, rastrea con gran precisión una noción un poco eclipsada por la famosa máxima delfica “conócete a ti mismo”, pero que en la antigüedad gozaba de mucho prestigio entre, no solo los filósofos, sino también los hombres comunes y corrientes: la “epimeleia heautou” o inquietud de sí, la cual llegó a convertirse, en el periodo socrático-platónico, pero sobre todo durante los siglos I y II de nuestra era en una práctica generalizada, en una cultura colectiva que valdría la pena tener en cuenta en estos tiempos en los que el hombre sordo a la voz incorruptible de su mismidad, vive sometido a las presiones de lo público y de lo externo.

Ahora bien, esta desconexión consigo mismo, deriva en un desconocimiento total de la propia vocación, de su forma auténtica de bien vivir (eudaimonia), en últimas, de vivir felizmente, con todo lo que esto implica, pues “hay una vocación general y común a todos los hombres. Todo hombre, en efecto, se siente llamado a ser feliz; pero en cada individuo esta difusa apelación se concreta en un perfil más o menos singular con que la felicidad se le presenta. Felicidad es la vida dedicada a ocupaciones para las cuales cada hombre tiene singular vocación” (Ortega y Gasset, 1962, pág. 15). Y es que en nuestro tiempo según el estudioso colombiano Guillermo Sánchez “se observa (...) una falta de disponibilidad para dedicar tiempo en pensar en sí mismo, al acontecer interno, a la vida mental introspectiva; existe una tendencia más al afuera, “acting”, a realizar actos inconscientes y depender más de lo externo que de lo interno consciente”

En la Antigüedad cualquier labor, técnica u oficio, estaba justificada en la plena convicción de ser necesaria para alguien, de ser la ocupación que desde su fuero interno le incitaba a actuar en sociedad, pues era el ideal de felicidad y virtud, el

servicio a los conciudadanos; por ejemplo, en el Alcibíades de Platón, el hombre se ocupa de sí --y esto significa a la vez, descubrir y constituir lo que auténticamente se es--, con ayuda de un maestro, en éste caso, Sócrates, para desvelar finalmente, la técnica de la polis, del cuidado y gobierno de los otros; en otras palabras, para aprender o dominar una técnica, oficio o profesión, es necesario que el sujeto se ocupe de sí mismo. Es este sentido de cuidado de sí entrelazado con una responsabilidad social, el que sirve como fundamento directa o indirectamente, de la planificación y ejecución de los distintos talleres, dado que:

El individuo y el medio nacen el uno para el otro--más aún, el individuo no es sino la mitad de sí mismo; su otra mitad es su medio propio, con él forma la verdadera unidad superior que llamamos organismo (...) La vida es precisamente este esencial diálogo entre el cuerpo y su contorno (...) yo soy aquello que veo y aquello que me hace sentir lo que veo (Gasset, 1982; Ortega y Gasset, 1962)

El momento del juego, se presenta en el niño como el canto del gallo anunciando el amanecer; representa la apertura de un mundo que ofrece, bajo unas reglas ya establecidas y unos roles bien determinados a priori, varias posibilidades de exploración y recreación del ser íntimo; éste carácter casi religioso, se manifiesta de esta forma, por las limitantes u obligaciones del mundo funcional, que tiene como objeto, llenar, atiborrar el tiempo con ocupaciones que desvían al hombre de su verdadero quehacer: hacerse la vida que quiere para sí, vocacionalmente, hallarse en el mundo según lo dicte la interioridad de cada quien, es decir, actuar éticamente “Para llenar el tiempo libre, hay que aprender algo y formarse, pero no con cosas que se aprenden por necesidad del trabajo, sino por ellas mismas” (Huizinga, 1943, pág. 245).

La lectura, la pintura, el cine, el teatro, los juegos fantasiosos con muñecos u objetos varios, los juegos que simulan batallas o como los denomina Huizinga

“juegos agonales” son un repertorio de posibilidades, que tiene el niño para escoger, de acuerdo a los mandatos de su carácter naciente, pues a través de sus querencias, se va perfilando su personalidad, se va constituyendo éticamente para habitar el mundo. De ahí, la importancia de la libertad en el juego, se entrega el sujeto a éste voluntariamente, en el caso de ser una imposición pierde su sentido y se convierte en una tarea:

El mundo de los juguetes no es por lo tanto un mundo homogéneo. Como no es la actitud del niño frente al juguete. Por un lado, el niño obedece a sus sugerencias, aprende a usarlo para el juego al que está destinado, recorriendo todos los caminos que le ofrece a su actividad; por otro, lo usa como medio para expresarse, casi encargándole que represente sus dramas. El juguete es el mundo que él quiere conquistar y con el cual se mide (y por lo tanto, de aquí viene el impulso a desbaratarlo para observar cómo está hecho; o destruirlo); pero también es la proyección, una prolongación de su misma persona. (Rodari, 1999, pág. 128)

“El hacer como si” es una característica en el acto de jugar, se diría, de las fundamentales, pues ayuda a comprender su esencia; dentro del juego, se establecen una serie de reglas, que hacen posible la estructura de una realidad paralela, en la cual, el buen jugador debe ocupar un rol y asumirlo como suyo, de ahí, que en los dominios de éste, se sienta el jugador en otra realidad, pues sus ímpetus cambian, se desenvuelve el sujeto dentro de los límites propios del espacio creado, con la libertad y voluntad de su espíritu, que impulsa y da valor para enfrentar el momento, inventando no sólo su personaje, sino además su propia biografía, pues cuando el hombre juega, necesita como preámbulo, dar a conocer su historia, su recorrido por las parcelas del juego, intimidar de alguna forma al contrincante, en el caso de que sea de tipo agonal. El cumplimiento de las reglas dentro del juego, es indispensable, dado que estas son las que permiten mantenerle dentro de la esfera lúdica, si se llegasen a romper, se

desvanecería el contorno fantástico que le sostenía, “jugar implica asumir un vínculo con los objetos o sujetos, modificado respecto del que se sostiene en la realidad, pues en la dimensión lúdica, cualquier objeto es factible de ser convertido en juguete por el jugador, aunque sólo el sujeto que comparta la intención de crear y sostener la esfera lúdica será compañero de juego” (Emiliozzi, 2010)

El niño cuando juega, experimenta posibilidades, se proyecta al futuro a través de juegos de imaginación, desarrollando su fantasía, al “hacer como si” se está haciendo como si fuera sí mismo, está explorando su vida, su intimidad, los impulsos y ritmos que manan de su interioridad, está sumando experiencias al repertorio de sus vivencias; a través del personaje que encarna, está inventando al tiempo su sí mismo; Por ello la radical importancia de rodearlo de sentimientos nobles, desinteresados, heroicos, para que lo que haga, lo asuma éticamente y eso lo permite el juego acompañado de la inteligencia narrativa, por ello, como se planteó anteriormente la necesidad de agregarle un carácter biográfico a los personajes que representa; “La palabra *jeu* [juego] designa además el estilo, la manera de un intérprete, músico o comediante, es decir, las características originales que distinguen de los demás su manera de tocar un instrumento o de interpretar un papel” (Caillois, 1986)

Muchos libros de la literatura infantil, reflejan el planteamiento anterior; así por ejemplo, Triunfo Arciniegas, escritor colombiano dedicado sobre todo a escribir para la infancia; a través de su libro Yo Claudia, -puede que no con esta intención específica-demuestra como el niño con su mirada desinteresada, inocente, natural de ver el mundo y sentirse parte de él, al tomar un rol como suyo, representar un papel, es decir, al jugar, se toma las cosas en serio, proyecta lo que piensa y siente, haciendo como si en verdad se estuviera jugando la vida:

(...)”Un día papá enfermó

Y me cedió el trono por tres días

Me divertí

Yo, Claudia,
Hice pintar el palacio,
Cambie las pinturas,
Adorné las estatuas del jardín,
Repartí tierras a las pobres
Y aumenté el salario de otros.
Yo, Claudia,
Modifiqué algunos impuestos,
Repartí leche y pan en las escuelas,
Condecoré a Eufemia y Abelardo
Y les nombré asistentes.
Cuando Papá volvió del hospital,
Por poco se muere de un patatús.
Estas fueron sus quejas:
-¿Cómo voy a vivir en un palacio rosado?
-¿Dónde pusiste el retrato de mi tío Clodomiro?
-¿Qué le hiciste a la estatua de doña Isabel?
(...)
Papá pensó mejor las cosas,
Sonrió y me dio un beso.
Levantó una ceja antes de preguntar:
-¿Qué harías si de pronto viajo a París
Y te dejo en el trono
Unos tres meses? (...)"

Otro ejemplo que vale tener en cuenta para señalar la misma idea, se puede ver en el libro de Seung-yeoun Moon *Pintores (2011)* pues refleja la forma como el niño penetra en la historia que está imaginando y la hace suya, viviéndola; el libro muestra a dos hermanos que estando preparados para tomar el baño, encuentran en la habitación, pinturas, elemento que permite el emprendimiento del viaje, pues a medida que van explorando con colores y figuras pintadas en

sus cuerpos, van recreando las historias, desempeñando fielmente el rol que crean, haciendo como sí eso que van plasmando les modificara su realidad; a continuación una de las ilustraciones del libro que refleja lo anterior:

(Lee)

La lectura, actividad a la que se enfrenta el hombre desde sus primeros años de vida, al tener que descifrar signos, lenguajes tan polivalentes, que además están en constante cambio, es para la salas de lectura infantiles en las bibliotecas públicas, un punto crucial a seguir estimulando en los niños; no obstante y teniendo en cuenta lo antedicho respecto a los estudios existentes sobre las dinámicas y propuestas, se puede resaltar que este enfoque no es suficiente, pues es común pensar en la lectura como un puente para llegar al conocimiento, lo cual es válido, pero, la lectura transformadora, que parta del goce estético, de la vivencia y que por ende debe ser una búsqueda personal, no se toma muy en serio; se resalta esto, partiendo de la idea de que la lectura forma vocacional y éticamente, moldeando el carácter, “leer y escribir deben ser ejercicios del espíritu, antes que habilidades mecánicas o mecanismos de desciframiento de signos convencionales. Cuando se producen textos reales, es decir, objetos simbólicos que transmitan experiencia humana, se comprende mejor el significado de todos aquellos textos que circulan en la sociedad y que son susceptibles de ser leídos para enriquecer la propia vida” (Cajiao, 2013, pág. 60). En éste sentido la escritura, que se facilita más cuando se tiene una relación cercana con los libros, con la literatura, se convierte en un juego, y en la valiosa posibilidad de materializar de forma bella, las ideas, los sueños; a través de juegos de palabras, adivinanzas, acertijos, que den sentido a la realidad, es decir, que la acción liberadora y transformadora del acto de escribir, se sostiene sobre una base ficcional que el escritor se crea, a partir de las impresiones de su mundo circundante:

Probablemente, todo escritor, todo subcreador que elabora un mundo secundario, una fantasía, desea en cierta medida ser un

verdadero creador, o bien tiene la esperanza de estar haciendo uso de la realidad; esperanza de que (si no todos los detalles) la índole típica de ese mundo proceda de la realidad o fluya hacia ella(...)la cualidad específica del gozo en una buena fantasía puede así explicarse como un súbito destello de la verdad o realidad subyacente (Tolkien, 2013, págs. 335-336)

Un aspecto a tener en cuenta, es que la realización del individuo como persona no puede ir desligada de los otros, su ambiente social y de lo otro, el ecosistema, el medio ambiente en el cual se está inmerso (la realidad en general), pues en la medida que exista una pre-ocupación ética, por cuidar de sí, ella se proyectará en las decisiones y formas de actuar con el medio, es decir, en la medida que se cuida de sí, el sujeto logra afectar al otro, a partir de su crecimiento, de su propia transformación; es un movimiento recíproco en el que cada sujeto desde su realidad permea y es permeado por la circunstancia del otro.

Apreciar lo que los libros, el cine, la música expresan cada uno desde su lenguaje particular; comprender el trasfondo de las palabras enunciadas, es una responsabilidad que parte esencialmente del saber contagiar a los niños y niñas el arte, y a través de sus propios gustos e intereses hacer que desvelen múltiples realidades que sólo se abrirán para ellos con la llave del deleite estético, de la fruición del momento, del viaje sinéscico, pues si realmente se logra penetrar en esos mundos, se lograrán oler, palpar, ver, percibir toda la atmósfera que suscitan; he aquí un bello fragmento de la obra *El Principito* del escritor y aviador francés Antoine de Saint-Exupéry que refleja cómo sólo podemos conocer y afectar al otro conociéndole, *domesticándole*:

(...) El principito se fue a ver de nuevo a las rosas:

-No os parecéis en nada a mi rosa, todavía no sois nada-les dijo-.
Nadie os ha domesticado ni habéis domesticado a nadie. Sois como era mi zorro antes. No era más que un zorro parecido a otros

cien mil zorros. Pero yo le convertí en mi amigo y ahora es único en el mundo.

Las rosas se sintieron muy molestas.

-Sois hermosas, pero estáis vacías-continuo diciéndoles-. No se puede morir por vosotras. Por supuesto que cualquiera que pasara por aquí creería que mi rosa se parece a vosotras. Pero ella sola es más importante que todas vosotras, porque es a ella a quien yo he regado. Porque es a ella a quien he puesto bajo una campana. Porque es a ella a quien protegí con un biombo. Porque fue por ella por quien maté a las orugas (excepto dos o tres para que se hiciesen mariposas). Porque es a ella a quien he oído quejarse o vanagloriarse o incluso callarse a veces. Porque ella es mi rosa. (...) sólo se ve bien con el corazón lo esencial es invisible a los ojos (...) (De Saint-Exupéry, págs. 94-95)

Ahora bien, lo anterior vale, no sólo para el cuidado de sí y de los otros seres humanos, sino de la gran variedad de especies de la naturaleza: la fauna y flora -que aún hoy, en estos días decadentes que constantemente están amenazando al planeta. La ética personal, conlleva a tener una posición, enseña a actuar y a tomar decisiones, cultiva el respeto por el medio, sintiéndose parte de éste, “existen prácticas ligadas al cultivo de sí, sobre la preocupación por el entorno: meditar respecto de las condiciones climáticas, la relación con el medioambiente, de sus amistades, del orden social, entre otras. La persona debe preocuparse por ponerse atención a sí misma y en su contexto durante toda su vida, buscando siempre transformarse a sí misma y conseguir una mejor convivencia con sus pares y con su yo” (Garcés Giraldo & Giraldo Zuluaga, 2013). La princesa Mononoke, película del director japonés Hayao Miyazaki, muestra la pugna entre los humanos y los seres de la naturaleza, principalmente: al espíritu del bosque, personaje que lucha incansablemente contra el progreso destructivo de la ciencia del hombre, que en su afán de enriquecimiento mal utilizan los recursos naturales, lo que se puede ver reflejado en las actuales multinacionales; les

destruyen poco a poco a causa del consumo desaforado e inconsciente; La princesa Mononoke, niña guerrera, hija de los lobos, lucha para defender la vida de la naturaleza, vengando también el daño ocasionado por Lady Eboshi, mujer líder de la ciudad del hierro.

A través de la apreciación de ésta película, los niños y niñas pueden aprender a convivir éticamente con su entorno, cuidarle y quererle luchando como Mononoke día a día por su conservación, entendiendo además que a través del odio no se soluciona nada, por el contrario, que tal como les ocurría a los dioses animales, una vez se dejaban contagiar de rencor y odio hacia los humanos, se convertían en bestias maléficas. Se deja ver, cómo la guerra, que se creía interminable, puede llegar a su fin, comprendiendo que todos los seres vivos y sintientes conforman un todo perfecto, por tanto, cada uno requiere su cuidado y espacio, si no existe un valor de conocimiento, admiración y respeto recíproco, la circunstancia, será cada vez más desgarradora y decadente.

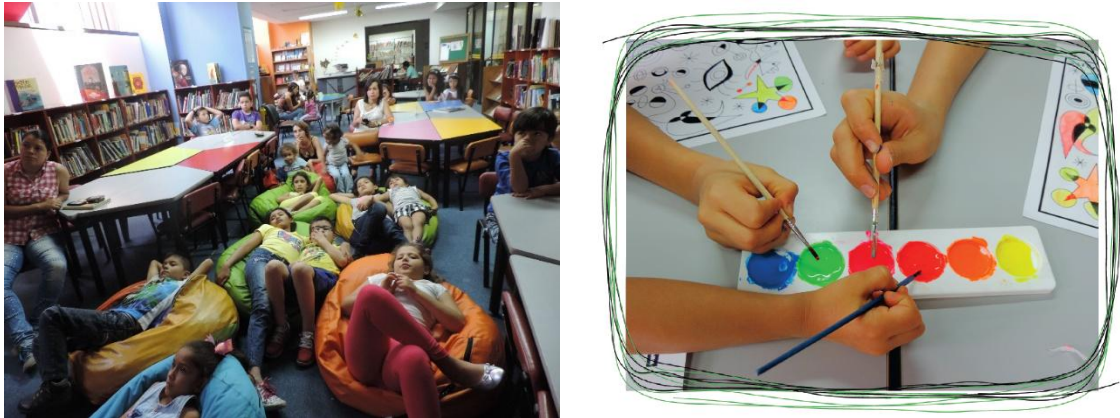
En éste orden de ideas, los movimientos de un taller, son movimientos cinceladores de la personalidad, puesto que:

Siempre detrás del inofensivo ritual del juego hay en el alma del niño una intención de investigar y aprender a percibir el mundo y que la virtud de la que está hecho su interior no podría expresarse y conocerse sin la recreación espontánea a la que él mismo se somete. La educación debería tomar esto en cuenta para favorecer ese aprendizaje y no corromper tempranamente la frágil conciencia infantil con exigencias rígidas que vayan en otra dirección (Barroco, 2009)

5. TALLERES Y ACTIVIDADES

5.1.CINEANDO

Figura 6. Un sábado en familia disfrutando del cine oriental



Fuente: Autor

5.1.1 Descripción del taller: Aprender a apreciar el arte requiere de una formación contemplativa y fructífera con los objetos estéticos; el cine, al integrar imagen, texto y música, es una herramienta perfecta para enseñar a los niños, partiendo del gusto y la pasión, a ver en las películas todo el entramado ensoñativo, imaginativo y de verdad radical que respiran paso a paso cada uno de los personajes en su animación, el color y la música como una simbología que puede contarnos mucho más de lo que muestra la historia. Estas sesiones de cine, pretenden, formar a pequeños espectadores del cine desde la niñez; acercar a los chicos al descubrimiento de su persona, partiendo de diversos mundos posibles y formales un criterio y una visión crítica para asir su mundo circundante.

5.1.2 Objetivo General. Formar desde la niñez, a partir de la apreciación estética, a grandes espectadores del cine.

5.1.3 Objetivos Específicos

- Disfrutar del buen cine en compañía de padres de familia.
- Estimular la oralidad y la escritura a partir de la expectación cinematográfica.

5.1.4 Metodología: Las películas se agrupan por temáticas que motivan la participación al final del ciclo mensual de proyección. Cada una de estas se presentará un sábado del mes.

- a. Proyección de la película previamente seleccionada
- b. Foro o conversatorio

De acuerdo al ciclo de películas a ver se preparan algunas preguntas sugerentes que motiven el dialogo, el intercambio de opiniones, moderado por el tallerista; se selecciona un espacio delimitado, preparado para tal fin, unas veces un poco formal, con ayuda tecnológica: videos, presentaciones a fin, música...; otras veces, un poco más informal sentados en mesa redonda en el tapete.

5.1.5 Selección de películas

- Cine para adentrarse en el tema ecológico y bioético

Un ciclo pensado para reflexionar un poco acerca de problemáticas que atañen al mundo entero: la contaminación, las diferentes conductas de la gente según el transcurso de la historia frente al trato de la vida humana, animal, vegetal y mineral, es decir el equilibrio ecológico. Se pretende hablar y conocer las opiniones de niños y jóvenes frente al problema ético en un mundo que avanza y parece tener otros intereses que distan mucho de preservar y cuidar de sí mismos, los otros y el contexto en el que se habita.

La princesa Mononoke de Hayao Miyasaki

Pompoko: La guerra de los mapaches Isao Takahata

Avatar por James Cameron

Wall.e dirigida por Andrew Stanton

Lorax, en busca de la tréfila perdida, basada en el libro infantil El Lorax de Dr. Seuss, dirigida por Chris Renaud, Kyle Balda

- Pregunta generadoras

¿Cuál es el puesto del hombre en la naturaleza?

¿Podría vivir el hombre sin naturaleza?

¿Cómo debería el hombre habitar la naturaleza?

- Cine oriental para hablar sobre vocación

Kiki, entregas a domicilio de Hayao Miyasaki

La princesa Kaguya de Isao Takahata

Susurros del corazón de Yoshifumi Kondo

Esta selección, muestra realidades valiosísimas desde enfoques éticos, teniendo como principio la realización del personaje desde su forma distintiva de percibir el mundo, además de su interacción con el medio circundante. Interesa aquí motivar a los participantes al ciclo a pensar en sí mismos, en sus intereses y gustos, hablar de la perseverancia y la importancia de llenar la vida de momentos que le permitan a cada quien abonar en lo que se quiere llegar a ser al final de esta.

- Pregunta generadora

¿Qué aspecto tenían en común los protagonistas de cada una de las películas?

¿Cuál era la motivación de los personajes de las tres películas?

¿Qué motivo encuentran en su vida para realizarse como personas?

¿Qué personaje histórico creen es una fiel muestra de lo que significa perseverar? ¿Por qué?

- Cine mudo

Importa en este ciclo enfocar el dialogo hacia la época en que se empezó a hacer cine, a las características de éste; hablar por ejemplo de las escenas en las que sobresalía la música y de la forma en que el lenguaje corporal era el medio idóneo para expresar situaciones y sensaciones que los actores debían exagerar, además de las diversas estrategias utilizadas para aclarar algunos de los momentos importantes de la película a los espectadores.

Se habla por otro lado de los primeros directores en la historia y sus primeras películas, las formas como se lograron presentar al mundo y los temas que importaban para entonces.

Viaje a la luna dirigida por Georges Méliès

Las trillizas de Belleville por Sylvain Chomet

Tiempos modernos, Charles Chaplin

El niño por Charles Chaplin

Metrópolis dirigida por Fritz Lang

- Cine para fantasear

Un ciclo que tiene como objeto el disfrute de múltiples mundos creados a partir de la fantasía de hombres con mirada de niño, planos paralelos en donde todo se germina a partir de una idea, un pensamiento, un color, una angustia, un sueño.

El castillo ambulante de Hayao Miyasaki

Mi vecino Totoro de Hayao Miyasaki

Haru en el reino de los gatos dirigida por Hiroyuki Morita

El señor de los anillos (versión animada) dirigida por Ralph Bakshi

El viaje de Chihiro dirigida por Hayao Miyasaki

- Cine para hablar sobre la guerra

Dos películas con un enfoque diferente, épocas y culturas distintas pero que tienen en común las fuertes problemáticas socio económicas y afectivas que tienen que pasar comunidades enteras por pasar momentos de la vida en guerra. Se discute en este ciclo de las diversas consecuencias que trae la guerra y los beneficios que aporta la paz para la construcción social.

- ✓ La tumba de las luciérnagas Isao Takahata
- ✓ Persépolis dirigida por Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud

- Preguntas generadoras

- ¿A quién le gusta la guerra? ¿Por qué?
- ¿A quién no le gusta la guerra? ¿Por qué?
- ¿Cómo es un mundo en paz?
- ¿Qué beneficios trae la guerra?
- ¿Cuál es el precio de la guerra?

- Cine para sensibilizar

Un ciclo especial para reunir a familias enteras a disfrutar y reflexionar en torno a la forma como vemos al otro, cuidamos de él y de nosotros mismos

Heidi de Isao Takahata

Arrugas de Ignacio Ferreras

Up una aventura de altura producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios, dirigida por Pete Docter

Las aventuras de Tintin una película dirigida por Steven Spielberg, basada en tres cómics del dibujante belga Hergé.

5.2 SER A TRAVÉS DE LA MÁSCARA

Figura 7. Actividad Ser a través de la máscara



Isabel: soy una ratona

Profesora: ¿te gusta ser ratona?

Isabel: sí...por siempre seré chiqui

Isabel Hueje 4 años

Profe soy un perro

Angel 7 años

Una mamita
divirtiéndose en el taller

Fuente: Autor

5.2.1 Descripción: La máscara ha representado a lo largo de la historia multiplicidad de sentidos que aunque diferentes siempre han tenido un vínculo con la Persona desde su ser o su hacer, es decir, desde su intimidad o la proyección de ella. Éste elemento utilizado en ceremonias rituales, en obras teatrales, símbolo de muchas festividades y mitos alrededor del mundo, deja entrever la profunda importancia que tiene, además de las diversas formas de utilidad en la vida de la persona. Basta con hacer un rastreo etimológico de la palabra máscara, para comprender el sentido que se le ha brindado a lo largo de la historia; unas veces como rostro y otras como carácter, papel, personaje:

Entre los presocráticos aparece en tres textos, Antifón, Demócrito y Empédocles, y quiere decir cara, rostro, incluso la faz de Helios, el Sol. En Platón quiere decir también rostro; y es el sentido con que aparece en Aristóteles, que habla largamente del prósopon y sus partes (por ejemplo la nariz), también de la cara de la Luna: y en algún lugar advierte que se dice prósopon del hombre, pero no del buey o del pez. Esta advertencia es interesante, porque en el uso de la lengua griega se habla con frecuencia de la <<cara>> (prósopon) de animales: ibis, perros, caballos, corzos, peces. Por supuesto, el sentido más interesante de esta voz griega, el que se ha tomado como fundamento o punto de partida de la noción de <<persona>>, es aquel en que coincide con la voz latina: la máscara trágica o cómica de los actores. De ahí se derivan las significaciones de <<papel>>, <<carácter>>, y últimamente <<personaje>> (Marías, pág. 40)

Resulta valioso resaltar aquí, las múltiples posibilidades que se pueden experimentar a través del juego de máscaras; por ejemplo, al portar las de animales, se comprende en cierta medida su naturaleza, respetándola, y considerándolos como seres partes del conjunto medio-ambiental; la máscara como un olvido de la individualidad, para encontrar nuevas formas de ser de vivir; es éste el sentido del taller invitar a los niños y niñas a arriesgarse a imaginar nuevas formas de ser para sí mismos, en el espacio lúdico que le aporta el taller.

“Persona” significa en latín el personaje representado por el actor, y también por extensión, el papel o función que desempeña en la vida. La voz griega de que deriva es de sentido más concreto: alude a la máscara que cubría el rostro del actor. En ambos casos se apunta a algo extraño y sobrepuesto a la individualidad del actor de carne y hueso; o algo que se sustituye a su efectivo modo de ser,

constituyendo en él un modo de ser nuevo. (Romero, 1951, pág. 18)

Figura 8. Persona



Fuente: Autor

5.2.2 Objetivo general. Lograr a través del juego dramático que los niños imaginen otras formas de habitar la realidad; inventando nuevas formas de ser para sí mismos.

5.2.3 Objetivos específicos

- ✓ Lograr que los niños y niñas se proyecten vocacionalmente
- ✓ Experimentar nuevas formas de habitar la realidad, teniendo siempre en cuenta al otro como parte esencial de su realidad.
- ✓ Crear personajes y formas

- ✓ Hablar de la importancia de la máscara en la historia.

5.2.4 Metodología

- Primer día
 - a. Proyección de una selección de videos y documentales en donde salen grupos portando máscaras; con el fin de que comprendan cómo esta personificación toma vida a través de la persona que la porta.
 - b. Selección del personaje o animal a representar.
- Segundo día
 - c. Creación de máscaras en cartón
- Tercer día
 - d. Creación de máscaras en yeso: diseño y pintura.
- Cuarto día
 - e. Juego dramático, improvisación de escenas motivadas por música instrumental.

5.2.5 Población Atendida

Niños y niñas usuarios de la Biblioteca Darío Echandía.

Niños y niñas provenientes del corregimiento de Doima

5.3 UN CUENTO HECHO DE MÁSCARAS

Figura 9. Un cuento hecho mascararas



Kevin Sánchez, 10 años



María Victoria Hueje Rodríguez 11 años

Fuente: Autor

5.3.1 Descripción: El Taller busca desarrollar un espacio que re-cree la imaginación de los niños asistentes a través de las máscaras, naturalmente inspiradas en el universo literario al que nos aproxima la Sala de Literatura Infantil de la Biblioteca Darío Echandía, teniendo en cuenta para éste el sentido mencionado en el taller anterior de la máscara.

5.3.2 Objetivo General: Identificarse con uno de los personajes preferidos en la literatura infantil, encarnando así su rol en la historia por medio de la máscara.

5.3.3 Objetivos específicos

- Mostrar los libros y materiales disponibles en la Sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía con los que los niños pueden explorar sus preferencias.

- Lograr que los niños a través de la representación de su personaje seleccionado participen en la lectura en voz alta y se les facilite mostrarse más abiertamente a un público.
- Incentivar creativamente la lectura.

5.3.4 Población atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía; niños y niñas entre los 6 y 15 de edad.

5.3.5 Metodología: Selección de material bibliográfico de la sala de lectura infantil.

Willy el campeón de Anthony Browne

Donde viven los monstruos de Maurice Sendak

Los tres bandidos de Tomi Ungerer

A comer de Satoshi Kitamura

Agustín se muda al polo norte de Melanie Watt

Beso, beso de Margaret Wild y Veronica Uribe

Carlos de Ivar da Coll

Chigüiro chistoso de Ivar da Coll

Cómo esconder un león a la abuela de Helen Stephens

Corre a casa, ratoncito de Britta Teckentrup y Lorenzo Rodríguez López

El gigante egoísta de Oscar Wilde

Eloisa y los bichos de Jairo Buitrago y Rafael Yockteng

Elaboración de máscaras empleando diversos materiales.

Jornada de lectura en voz alta por parte de los niños asistentes al taller que portarán la máscara del personaje del libro a leer.

Figura 10. Jornada de lectura



Fuente: Autor

5.4 EL ALMA DEL JUGUETE

¿Estás seguro de qué o quienes son tus juguetes? ¿Estarán animados o inanimados? Si quieres percibir la vitalidad que le brindan tus palabras y acciones a los objetos, ¡pon a prueba tu creatividad!

5.4.1 Objetivo general. Reconocer cómo a través de la palabra se le puede dar vida al juguete y el juego pasa a su vez a tener una implicación fundamental para el carácter en formación del niño.

5.4.2 Específicos

-Conocer todas las interpretaciones que se le han brindado desde diversas artes como el cine, la literatura, el teatro, el juego de muecas al juguete y desvelar el sentido que cada uno quiere representar.

-Incentivar la lectura en los asistentes a partir de la selección previa de cuentos referentes al tema.

-Conocer los imaginarios que poseen los niños acerca del concepto: ALMA y utilizarlos para el desarrollo del tema.

-Estimular la creatividad, imaginación y motricidad de los niños a través de la elaboración de un títere en papel maché.

-Afianzar las habilidades lecto-escriturales de los niños teniendo como objeto el taller: la creación de un guion para teatro de títeres.

5.4.3 Descripción: El juguete representa para la vida del niño, no sólo un objeto con el cual se divierte y fantasea de momento, sino un determinante para la formación de su carácter, su personalidad y sus anhelos; a través del juego se va forjando el camino del ser adulto y es que el juego es así como lo plantea el filósofo español *José Ortega y Gasset* una actividad a la que se entrega el hombre, a la vez, por mero placer lúdico y por necesidad existencial, para dar sentido a su vida; es por ello, que es menester mostrar en esa edad, en la que está más a flor la inventiva, la imaginación, la fluidez expresiva, y la ensoñación: todo el abanico de posibilidades frutivas, de goce estético que tienen por explorar, por medio de actividades manuales, juegos de mesa, representaciones teatrales y mímicas.

Tal es el caso de éste taller denominado *“El alma del juguete”* que pretende conocer los imaginarios que tienen los niños acerca del tema y cuestionarlos ¿por qué el alma del juguete? ¿Será que ellos tienen alma O somos nosotros a través de nuestra palabra los que le damos vida?

El taller quiere vivenciar con los niños cómo los objetos pueden tomar vida, a través de nuestros actos, nuestras palabras y sentidos; esto a partir de la lectura de diversas historias que tienen ese tema como eje: El soldadito de plomo, Pinocho, Roverandom, entre otros; así como de la muestra audiovisual.

Para cerrar con un momento de creación en el que los niños pensarán, diseñarán y construirán un títere, para finalmente poner a actuar a sus muñecos.

5.4.4 Metodología: El Taller Se Divide En Tres Partes:

- a. Proyección de cortometrajes y tráiler de películas alusivas al tema:
Cortometraje animado *“Alma”* por Rodrigo Blaas (2009)
Cortometraje animado sobre El soldadito de plomo
- b. Lectura del cuento: Roverandom (Tolkien J. , 2013) el cual narra la aventura que vive un perrito convertido en juguete por un hechicero.

- c. Creación de juguetes; Invención del guión y presentación de la obra por grupos.

Figura 11. Creación de juguetes



Fuente: Autor

5.5 TALLER: RECREANDO LA NATURALEZA.

Déjate contagiar por las grandes historias que tiene por compartirnos la naturaleza y devuélvele a cambio tu gran imaginación recreándola.

5.5.1 Objetivo general: Incentivar en los niños y niñas la creatividad a partir del uso de recursos naturales reciclados, reflexionando a su vez frente a los cuidados del medio ambiente.

5.5.2 Objetivos específicos

- Disfrutar de la lectura de poemas
- Crear imágenes poéticas con los recursos reciclados conseguidos.
- Reconstruir los recursos naturales ya sin vida, dándoles un uso

5.5.3 Descripción del taller: Este taller está pensado, como una forma de conectar la imagen natural; la idea que niños y niñas tienen acerca de su entorno natural con la poesía; encontrándole al medio ambiente, múltiples símbolos y sentidos poéticos, que transformarán la mirada del niño, motivando la curiosidad, la alusión y la contemplación tan importantes para ésta edad; para ello, recurriremos a la recreación de la naturaleza, dándole vida a elementos que ya están muertos, a través de la palabra y las manualidades.

Lograr que los niños y niñas, sientan atracción por el género poético, es una tarea que requiere tiempo y dedicación, por la implicación simbólica y la profundidad que conecta cada palabra con un símbolo; una forma lúdica de hacerlo es a través del juego de palabras. Así que el taller está encaminado a despertar

5.5.4 Población atendida: Usuarios de la sala infantil: niños y niñas entre 4 y 13 años de edad con el acompañamiento de algunos padres de familia.

5.5.5 Metodología: Para dar apertura al taller, se les mostró a los niños un video “la madre natura” de Fantasía Disney, para amenizar la lectura de algunas poesías de Mario Benedetti referentes a la contemplación del paisaje. Posteriormente, se dio paso a la reanimación de un tronco, previamente seleccionado, con semillas de frutas, piedras y flores de papel para elaborar un móvil.

Nuevamente se re-leyerón las poesías con el objetivo de representar las imágenes que iban despertando la lectura de los poemas con plastilina. Cada niño elaboró las figuras de acuerdo a su interpretación, para colgarlas como frutos en el tronco.

Figura 12. Taller Recreando la Naturaleza



Fuente: Autor

5.6 TALLER: LECTURA EN VOZ ALTA

Porque las imágenes también nos narran un mundo y la escucha nos convierte en buenos oradores; disfruta con nosotros de la lectura colectiva.

Figura 13. Lectura en Voz Alta



Fuente: Autor

5.6.1 Objetivo general: Hacer de la lectura en voz alta un puente para que niños y niñas se animen a explorar la multiplicidad de historias: cuentos, novelas, poesía..., material bibliográfico, con el que cuenta la sala infantil.

5.6.2 Objetivos específicos:

- Incentivar la fruición por la literatura aprendiendo el hábito de la escucha.
- Demostrar la importancia de la escucha a través de la lectura compartida y la interpretación de imágenes.
- Ayudar a los niños y niñas a modular la voz y manejar el espacio, logrando que el público no pierda la atención a la lectura.

5.6.3 Descripción: La lectura en voz alta es una propuesta que pretende cultivar el gusto por la literatura, a través de la lectura compartida de múltiples historias previamente seleccionadas. Es un momento de interactividad que permite el aprendizaje de la modulación de la voz, el manejo del espacio, la lectura de imágenes y la sugerencia de preguntas y comentarios motivados por los diversos relatos leídos, además de mostrar a los niños múltiples maneras de disfrutar su tiempo, una manera alterna de conocer mundos, regiones y diferentes personas con ritmos y sentires de vida disímiles “un relato es un viaje, que nos remite al territorio de otro o de otros, una manera entonces de expandir los límites de nuestra experiencia, accediendo a un fragmento de mundo que no es el nuestro. Refleja una necesidad muy humana: la de no contentarnos con vivir una sola vida y por eso el deseo de suspender cada tanto el monocorde transcurso de la propia existencia para acceder a otras vidas y mundos posibles, lo que produce por una parte cierto descanso ante la fatiga de vivir y por la otra sutiles aspectos de lo humano que tal vez hasta entonces nos habían sido ajenos” (Andruetto, 2009, pág. 32)

La voz humana ha sido y seguirá siendo la forma más sentida de iniciar a los niños a la lectura, pues, a través de las tonalidades, matices y sentimientos provocados al proyectar la lectura se crea un espacio de intimidad que le permite al oyente desplazarse a mundos insospechados al tiempo que se enfrenta a situaciones tal vez cercanas a su vida, haciendo posible la formación reflexiva y ética sin que éste sea el objetivo directo, es decir, al escuchar los mundos, se van encontrando a partir de la fruición ideas, sentires y proyecciones que en últimas van puliendo el ser ético de cada quien.

Cada uno de nosotros encarna la historia de la raza entera en nuestra vida individual. Todos llegamos a la literatura impresa por medio de historias y cuentos contados en voz alta. Incluso antes de que podamos hablar, hemos compartido versos y cuentos que nos invitan al juego. Escuchamos las rimas y retahílas de la infancia: "...Cinco lobitos tiene la loba...", "Arriba y abajo por los callejones, pasa una ratita con veinte ratones...", "Éste compró un huevito, éste lo cocinó..." Y también los cuentos tradicionales asociados con la infancia: "Había una vez un lobo feroz...", "Érase una vez un molinero muy pobre que tenía una hermosa hija...", "...y vivieron felices para siempre...".

Teniendo en cuenta la importancia de esta actividad y pretendiendo que a partir de ella se fomente el hábito lector en los niños y niñas usuarios de la Biblioteca, se le brinda a dicho taller una hora diaria todos los días, seguida de una actividad de creación o taller específico.

5.6.4 Población atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía: niños, niñas, jóvenes y adultos.

6. JUEGO Y POIÉSIS

“Quisiera ser pintor para ver con mis manos lo que mis ojos no pueden tocar”
Luján(1998)

El niño, desde su más transparente forma de sentirse en el mundo y jugar con su entorno: conociéndole, percibiéndole y transformándolo, no ejerce otro rol, que el del poeta cuando ya de un modo más consciente y pleno tiene la intención de desvelar la realidad que le rodea. La poesía “se desenvuelve en un campo de juego del espíritu, en un mundo propio que el espíritu se crea. En él, las cosas tienen otro aspecto que en la “vida corriente” y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos. Si se considera que lo serio es aquello que se expresa de manera consecuente en las palabras de la vida alerta, entonces la poesía nunca será algo serio. Se halla más allá de lo serio, en aquel recinto, donde habitan el niño, el animal, el salvaje y el vidente, en el campo del sueño, del encanto, de la embriaguez y de la risa. Para comprender la poesía hay que ser capaz de añiñarse el alma, de investirse el alma del niño como una camisa mágica y de preferir su sabiduría a la del adulto” (185-186). Y es que el niño en la medida que palpa, huele, siente, va reconociendo su ser, y aprende de forma natural a escoger entre las múltiples posibilidades que le ofrece su entorno, geográfica, ética, estética y socialmente hablando.

La primera condición para esta comprensión reside en liberarse de la idea de que la poesía tiene tan sólo una función estética o que habría de ser explicada desde bases exclusivamente estéticas. En toda cultura floreciente, viva y, sobre todo, en las culturas arcaicas, la poesía representa una función vital, social y litúrgica. Toda poesía antigua es, al mismo tiempo, culto, diversión, festival, juego de sociedad, proeza artística, prueba o enigma, y enseñanza,

persuasión, encantamiento, adivinación, profecía y competición.
(Huizinga, 1943, pág. 186)

El hombre no es, como se pensaba desde la tradición occidental, sustancia permanente, cuyo ser es dado definitivamente a la forma de los objetos físicos, sino una variabilidad, una “constitutiva nihilidad” en expresión de Zubiri; su historia junto con sus ideas y querer, van renovándose a partir de cada experiencia sumada, de ahí que tenga la altísima responsabilidad de crearse, de hacerse. **No** basta con el conocimiento de sí mismo, lo que no quiere decir, que no sea parte fundamental del proceso; no es suficiente, al ser su vida proyecto, debe preocuparse constantemente de sí mismo, irse haciendo, entendiendo que “La vida es de suyo insípida, porque es un simple <<estar ahí>>. De modo que existir se convierte para el hombre en una faena poética, de dramaturgo o novelista: inventar a su existencia un argumento, darle una figura que la haga, en alguna manera, sugestiva y apetecible” (Ortega y Gasset, 1962, pág. 14)

En su análisis de la filosofía cartesiana, Paul Ricoeur, muestra como la dislocación del “yo” y el “cuerpo”, de cierta manera detiene al hombre en su tiempo, lo amarra con los hilos del pensamiento a un presente inmediato, lo convierte en una cosa entre las cosas, “la afirmación cogito ergo sum: “pienso, luego [por lo tanto] existo” remite ya siempre a un presente inmediato que condiciona al “yo” a una mera existencia en donde el pensamiento no se presente, ni puede presentarse, con proyectualidad” (Bonyuan, 2009-2010). Por lo cual es necesario que en un proceso reflexivo, “el *ego cogito* se capte nuevamente en el espejo de sus objetos, de sus obras y, finalmente, de sus actos” (Ricoeur), pues el “yo” en cuanto que persona humana, no tiene un ser suficiente al modo de las cosas, ni un ser autosuficiente, inalterable e impenetrable, encerrado en las fortalezas del alma, que dirige en su absoluto dominio “la danza de la realidad” y es que como bien dice Ortega y Gasset “el hombre no tiene naturaleza. El hombre no es su cuerpo, que es una cosa (...) El hombre no es cosa ninguna, sino un drama –su vida, un puro y universal

acontecimiento que acontece a cada cual y en el que cada cual no es, a su vez, sino acontecimiento” (Ortega y Gasset, Historia como sistema, 1984, pág. 63)

El hombre es causante de sí mismo, artesano de su propia realidad, y este hacer es un hacer cotidiano, en la medida que, instante tras instante se está en la labor de decidir, de abonar el propio carácter con nuevos rasgos, nuevas experiencias transformadoras que lo hacen ser sí mismo y no otro. Suzy Lee, escritora Surcoreana, demuestra cómo el planteamiento anterior es un quehacer que embarca al hombre-en éste caso específico, al niño- a crearse su propia historia; Su obra *Zoo*, narra la aventura de una niña soñadora, que va de visita al zoológico en compañía de sus padres; la grandeza de las ilustraciones acompañadas de un texto sencillo y divertido, son el complemento para comprender que la imaginación de los niños es infinita y hasta las situaciones más tensas y abrumadoras logran ser transformadas en panoramas habitables y deseados para ellos. Es así como lo que en un principio parecía ser gris, aburrido, sin vida, se fue metamorfoseando en un paraíso de colores, juegos con los animales salvajes y felicidad al soñarles libres, en su hábitat.

Figura 14. Metamorfosis de un paraíso



Fuente: Autor

En éste sentido, el acto de narrar la vida, de pensarse y (re)crearse es siempre un proceso imaginativo netamente personal, que bien puede asimilarse al proceso de producción del objeto estético, de la obra de arte. Lo poiético, es toda acción creadora en el mundo, que es en últimas la Cultura; cada persona es un punto de engranaje en la formación de la realidad cultural. Según Dussel en nuestro tiempo y en concatenación una idea del hombre y de la historia liberada del imperativo lógico eurocéntrico, se debe “desenclaustrar a la filosofía “poiética” (paralela a la “ética”), de su sola referencia a la obra de arte para comenzar a ser la teoría filosófica de toda producción humana”; desde este punto de vista, se erigen los talleres, entendiendo que “la palabra taller proviene del francés “atelier” y éste del término latino “artlaria” significa trabajo, proceso de producción de significación.” (Castro, 2006)

La poesía es una forma de conocer la realidad, a través de ella, de la razón iluminada por la faz etérea de la intuición, se puede llegar a una idea totalizadora de la realidad, de sí mismo, de los otros... la poesía es capaz de llegar a reflexiones generales, por no decir universales, que valen para cada hombre, para el hombre esencial, “el tú esencial” (Machado , Antología poética, 1970).

Desde esta concepción del acto poiético, lo que se busca es hacer de la vida humana el objeto estético mismo, entendiendo que el hombre es para sí una obra de arte que según Ortega es: “un objeto que reúne la doble condición de ser transparente y de que lo que en él transparece no es otra cosa distinta, sino él mismo” (Ortega y Gasset, 1970); la construcción de sí mismo en cuanto relato como es lógico no corresponde a la dimensión racional o teórica del ser humano, sino que tiene que ver más con la “inteligencia narrativa” de la que habla Ricoeur, en función del sentido Aristotélico de phronesis, la cual “está mucho más cerca de la sabiduría práctica y del juicio moral que de la ciencia” (Ricoeur , 1989), de ahí que la categoría estético-poiética no pueda independizarse del todo de la ética o vocacional.

Los libros, son tal vez uno de los objetos más indicados para acercar a los niños al juego de la creación y al deleite estético, pues, sobre todo, en los primeros años de infancia, donde se está abierto a escuchar, conocer y percibir sin medidas, tener herramientas que inciten la creatividad resulta ser el preámbulo a los hábitos y gustos paulatinamente formados y reformados a lo largo de los años que llegan; libros de intercambiar páginas, dando la aparente libertad de crear animales o monstruos como lo son: El animalario (2014) o Estrambólicos (Letría) ; de jugar a partir de formas y figuras, creando un sinfín de veces situaciones e historias bastante disímiles, como lo son los libros de Hervé Tullet, jugando con las formas, con los colores, con el arte, con la noche, permitiéndole al niño explorar, manchar y reconocer después en sus dibujos algo importante; los juegos de palabras de Alejandro Magallanes y las historias confundidas de Gianni Rodari, junto con sus diversas maneras de inventar historias presentes en su “Gramática de la fantasía”, son algunos de los libros que invitan a jugar la literatura.

Por último la importancia del juego, en este punto radica en que éste “moviliza las diversas ventajas que cada cual puede haber recibido del destino, su mejor afán, la suerte implacable e imprescriptible, la audacia de arriesgar y la prudencia de calcular (...) es el arte de asociar útilmente fuerzas difícilmente conciliables” (Caillois, 1986, pág. 19), funciones, movimientos, gestos, que como los “ímpetus originarios de la psique” de Ortega, le serán necesarios al individuo para enfrentar las normales vicisitudes de su vida.

6.1. LA FÁBRICA DE SUEÑOS

6.1.1 Descripción General: Éste taller está diseñado como una forma de mostrar los múltiples avances que la ciencia, y con ella la tecnología, para disfrutar de lo que hoy en día conocemos como cine, tanto desde un enfoque técnico, como poético; entendiendo que desde la de la mirada deseante y curiosa de lo infantil: ¡lo que en el pasado fue un sueño, hoy es realidad!

Se concatenará el tema del sueño como: inspiración, anhelo, función orgánica, imaginación, con el cine (arte) logrando desvelar la transversalidad que tiene lo onírico con todas las artes y viendo además cómo es posible materializar los sueños.

Figura 15. Avances de la ciencia y tecnología.



Fuente: autor

6.1.2 Objetivos

- Compartir la historia de los inicios del cine desde un enfoque tanto científico como poético.
- Reflejar la importancia del sueño tanto desde una perspectiva orgánica como ensoñativa y esperanzadora.
- Conocer los imaginarios que poseen los niños y niñas acerca del tema: El sueño y el cine.

- Potenciar en los niños y niñas su capacidad creadora e imaginativa a través, tanto de la producción estética(creación literaria) como poética (fabricación de instrumentos ópticos, como por ejemplo el zootropo, el taumatropo, entre otros)
- Mostrar a través de una presentación Prezi, integrada por videos, imágenes, cortos y lecturas, un pequeño paneo por la historia del cine y sus diversas técnicas.

6.1.3 Población Atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía integrados por niños entre los 5 a 12 años de edad, algunos acompañados por sus padres de familia.

6.1.4 Metodología: Éste taller está pensado para desarrollarse en tres momentos

Cuento: *El sueño de la reina anchoa* de Jin Joo Chun

Cuento: *Un sueño* de Kafka

Película: *Viaje a la luna* de George Melies

Película: *La invención de Hugo* de Martin Scorsese

Película: *Paprika detective de los sueños* de Satoshi Kon

Película: *La llegada de un tren a la estación*, de Los hermanos Lumiere

▪ **DÍA 1**

Se dará apertura al taller a través de la lectura en voz alta del cuento *El sueño de la reina anchoa* de Jin Joo Chun, que retoma el tema del sueño de forma más fantástica, permitiendo así, despertar en los asistentes diversas ideas acerca del tema y motivar la narración de sus propias experiencias; posteriormente, se hablará sobre el cine: sus inicios desde la técnica y la ciencia, permitiendo la materialización y espectación de las querencias, pensamientos, tormentos e ilusiones de las personas. Para éste punto específico se retomará la vida y obra del director George Mellies, pretendiendo establecer una conexión con la película “La invención de Hugo” de Martin Scorsese, que refleja la vida ensoñada de éste y el cine trascendiendo del campo experimental al poético.

Además se les mostrará a los niños y niñas la primera película de la historia: “Llegada del tren a la estación de la Ciotat” (1895) de los hermanos Lumiere, simultáneamente a la explicación de las diversas técnicas y procedimientos inventados por ellos. Todo éste paneo histórico y artístico, se apoyará de una presentación Prezi, que cuenta con imágenes, ilustraciones, videos y cortos para permitirle al taller movilidad y dinamismo.

- a. Proyección de la película *La invención de Hugo* del director Martin Scorsese
- b. Creación de mariposas mágicas

Figura 16. Mariposas Mágicas



Fuente: autor

- **DÍA 2**

- Proyección de la película animada *Paprika detective de los sueños* del

director Satoshi Kon, que retoma el tema del sueño desde un punto de vista terapéutico, pero sobre todo, de cómo la línea que divide éste de la vida “real”, de la vigilia, puede ser tan ilusoria y confusa.

- Actividad de creación de historia a través del dibujo, utilizando la técnica de los inicios del cine: Stop motion.

- **DÍA 3**

Lectura del cuento *Un sueño* de Kafka

- Exposición de historias animadas.

- **DÍA 4, 5 Y 6**

Elaboración de juguetes ópticos tales como: zootropo, linterna mágica, taumatropo,

Figura 17. Juguetes Ópticos



Fuente: autor

6.2 JUGANDO CON FORMAS

Figura 18. Jugando con formas



Fuente: (Browne, 2011)

6.2.1 Descripción Del Taller: Todos alguna vez exploramos el juego de las formas; buscar formas en las nubes o en las manchas de paredes envejecidas, es sólo el primer paso para una experiencia que reta la imaginación. Dicho juego consiste en descubrir en formas abstractas, imágenes, figuras y formas comprensibles que permitan la creación de historias a partir del ejercicio ensoñativo. Este taller, parte de crear manchas de colores, grafismos, ilustraciones a lápiz para incentivar la inventiva, usando como motivador primordial: el color y lograr por medio de las figuras que sorpresivamente salgan crear una historia.

Anthony Browne, es quizás el máximo exponente y jugador del entrañable juego de las formas; sus ilustraciones recurren a ésta práctica constantemente mostrándonos árboles que también pueden ser lobos feroces o sombras que parecen sombreros de brujas o conejos. Su literatura infantil será un punto nodal

para el desarrollo del taller; así como la apreciación de grandes obras de arte de la plástica universal.

6.2.2 Objetivo General: Crear un espacio en donde a través de la lectura de los libros de Anthony Browne, la apreciación artística y la práctica del juego de las formas se avive la inventiva, creatividad y capacidad de ensoñación, fomentando así la lectura y escritura en los niños.

6.2.3 Objetivos Específicos

- Hacer una relectura de los libros de Anthony Browne haciendo énfasis en la ilustración como recurso narrativo independiente y a la vez complementario de la escritura.
- Apreciar las grandes obras de arte plástica universal, explorando las capacidades narrativas de estas.
- Incentivar la creatividad en los niños a partir del juego de las formas y la escritura creativa.

6.2.4 Población Atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía: niños, niñas, preferiblemente entre los seis y trece años de edad, acompañados de los padres de familia.

6.2.5 Metodología: El taller parte de una relectura a las imágenes de la literatura de Anthony Browne, en libros como “El juego de las formas”, “Cambios” “El túnel” identificando las bromas y figuras ocultas en sus ilustraciones; así como la apropiación de las obras de arte en la narración de sus historias. A partir de esto, se proponen ejercicios creativos en los que los niños inventen sus propias historias, creando relatos para los cuadros apreciados; jugaremos el juego de las formas con nubes, manchas de pintura, mariposas mágicas y formas abstractas que harán del encuentro un momento de diversión y aprendizaje.

Figura 19. Taller de re-lectura de los libros de Anthony Browne



Habia una vez una guitarra tirada junto a un zapato y un disfraz de elefante, el muchacho gusta nadar, a aquella guitarra que toma vida y despues de mucho tiempo paso algo aspebi...
mas, se habia encontrado una taza de cafe que quien la tomara, se convertiria en... 2 copas de cafe y una galleta. Empezaron a bailar cuando...
llego un animal raro y acabo con la fiesta.



Fuente: autor

6.3 TALLER DE CREACIÓN LITERARIA EL JAZZ Y EL CUENTO

6.3.1 Descripción: La biblioteca pública es un espacio propicio para el disfrute del arte a través de la literatura, la música y la pintura. Éste taller busca mostrar a pequeños amantes de la literatura una forma divertida, fácil y artística de escribir minicuentos.

Inspirados en sus propios ritmos vitales, junto con la rítmica frenética del Jazz, utilizamndo la técnica de la acuarela, se intentará llegar a producir espontáneamente variadas formas, figuras, colores...; que servirán de incitación a su vez, para la creación de una minificción, teniendo en cuenta como presupuestos, la poética planteada por el escritor Julio Cortázar. La historia se creará a medida que se ven los ritmos y se escuchan las formas del jazz presente en “Rayuela” (Cortazar, 2006) y reunidas en el trabajo “Jazzuela”

6.3.2 Objetivo general: Disfrutar del momento de creación, partiendo del sentimiento de la música, la contemplación de la pintura y la acción de la escritura.

6.3.3 Objetivos específicos

- Hacer un recorrido por las obras de jazz presentes en la obra de Cortazar
- Explicar de forma sencilla y divertida el arte de escribir mini cuentos
- Escribir un pequeño cuento, acompañado de una pintura de acuarela.

6.3.4 Metodología: Se dará apertura a cada sesión de taller con la lectura en voz alta, unas veces de mini cuentos, y otras con pinturas, que permitirán ir desvelando la intención del taller. Posteriormente se dará un espacio de sensibilización, en función de la escucha de algunas canciones previamente seleccionadas de jazz; a partir de éste ejercicio, se hará un breve conversatorio sobre los sentimientos evocados de cada niño y niña participantes; de acuerdo a las opiniones resultantes se irá construyendo una idea general de lo que es un cuento y de algunos principios planteados por Julio Cortázar en “Aspectos del cuento” (Cortazar, Ciudad Seva) y “Sobre el cuento” (Coratazar) las cuales servirán para el momento de creación, el cual se hará partiendo de una técnica muy conocida para trabajar la acuarela por medio del soplo por un pitillo, que dará como resultado algo imprevisto dentro de lo previsto.

6.3.5 Población: Niños y niñas entre los 6 y 13 años de edad (no excluyente)

Figura 20. Taller de creación literaria el jazz y el cuento



Fuente: autor

6.4 TALLER DE ANIMACIÓN A LA LECTURA Y CREACIÓN ESTÉTICA TE CUENTO UN CUADRO

6.4.1 Descripción general: Esta propuesta está encaminada a motivar a partir de la lectura en su transversalidad con la pintura y diversas artes audiovisuales, a que los niños y niñas de la ciudad aprendan a leer diversos objetos estéticos; más específicamente a partir de la pintura y la escultura, logren desvelar la intención y la narrativa de la imagen; se pretende así, mostrar cómo es posible leer las imágenes y narrar multiplicidad de mundos poéticos a partir del juego de las palabras. Además mostrar el abanico de posibilidades que se puede explorar en una sala de lectura, no sólo desde la literatura, sino desde el lenguaje pictórico y cinematográfico, dando a conocer los libros existentes en la sala infantil referentes al tema.

Se pretende así, hacer un pequeño recorrido por algunos de los pintores más representativos en la historia, haciendo hincapié en la forma como sus producciones están cargadas de vida e historia y pueden llegar a contar desde el sentimiento una historia, estimulando al mismo tiempo la inventiva y la creatividad en los usuarios que se dispondrán a materializar sus pensamientos en pequeñas obras de arte.

6.4.2 Objetivo general: Orientar la creación de diversos objetos estéticos en los niños y niñas a partir de la lectura de obras maestras.

6.4.3 Objetivos específicos

- Estimular los procesos de lecto-escritura a partir de la fruición del arte
- Conocer el material bibliográfico con el que cuenta la Biblioteca Darío Echandía
- Dar a conocer la vida y obra de grandes artistas en la historia.

6.4.4 Metodología: El taller está pensado y diseñado de modo que cada uno de los autores se vivan tanto de forma expectante como experimental, es decir, los niños y niñas se emprenderán al puro acto fruitivo, leyendo las obras y conociendo cómo estas están ligadas a la vida de sus creadores y los representan fielmente.

Se iniciará con la lectura en voz alta de los libros-álbum, presentes en la sala; posteriormente se proyectarán las pinturas, para su apropiada lectura e interpretación; algunas sesiones de taller estarán acompañadas con cortometrajes animados que reflejan la vida y obra de los artistas.

El momento culmen de cada sesión dará como resultado una pequeña obra inspirada en la técnica de cada pintor, de la cual se hablará en el momento de lectura de imágenes. Algunas muestras permitirán la creación literaria, partiendo de la imagen poética y utilizando el juego de palabras.

- Pintores a conocer:

Las técnicas están recogidas en el libro *“Mi pequeña antología de arte”* de Rosie Dickins

- Pablo Picasso

Propuesta artística: colaje de malabarista y técnica del cubismo

Figura 21. Taller de animación a la lectura y creación estética te cuento un cuadro



Henri Matisse: Propuesta artística: colaje multicolor



Vicent Van Gogh
Propuesta artística: paisaje arremolinado



Claude Monet: Propuesta artística:
nenúfares en relieve



Paul Klee: Propuesta artística: criaturas mágicas





Jackson Pollock

Propuesta artística: pintura a salpicones



Vasili Kandinsky

Propuesta artística: Trazos de niño



Sara Hueje Rodríguez 11 años



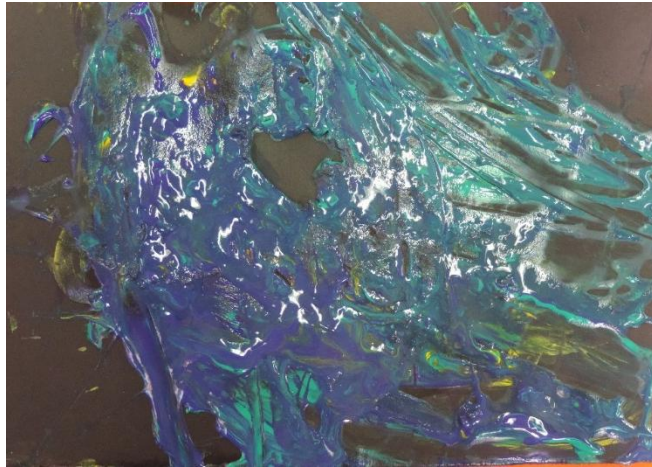
Samuel Saavedra 11 años



Camila Alexandra Campos: 12 años



Juan Campos: 8 años



James Whistler: Propuesta artística: Lluvia de fuegos artificiales

Fuente: Autor

6.4.5 Población atendida: Niños, niñas, jóvenes interesados y adultos acompañantes, teniendo en cuenta que cada sesión está integrada por diversos momentos, que todos pueden disfrutar.

6.4.6 Materiales

Libros:

- Mi pequeña antología de arte de Rosie Dickins
- Picasso y Minou de P.I Maltbie (Maltbie, 2010)
- Las tijeras de Matisse (Winter, 2013)
- Vicent Van Gogh Kalia bajo las estrellas (Dufresne & Geiger, 2014)
- Paul Klee, El gato y el pájaro (Elschner & Nille, 2014)
- Colección Yo...de editorial Parramón
- Colección: Descubriendo el mágico mundo de...de editorial OCEANO Travesía
- Colección Me llamo...del Grupo editorial Norma

6.5 TALLER: UN JUEGO DE SABORES. DESCUBRIENDO MIS SENTIDOS

Experimenta nuevas formas de percibir la realidad a través de sabores, olores, sonidos y texturas. ¡Arriésgate y pon a prueba tu memoria sensorial!

6.5.1 Objetivo General: Permitir al niño a través del juego, reconocer sus saberes, poniendo a prueba los conocimientos que a su corta edad posee en torno a sus propios sentidos.

6.5.2 Objetivos Específicos

- Disfrutar del taller, percibiendo todos los sabores, olores y texturas, que pueden captar nuestros sentidos.
- Apreciar diversas manifestaciones artísticas creadas por personas con alguna discapacidad sensorial y contemplarlas (pintura, música, literatura, escultura)
- Disfrutar la lectura en voz alta de cuentos, que ayudarán a esclarecer el tema, además de aportar una reflexión propia para la interpretación de los niños y niñas.
- Proyectar cortometrajes con el ánimo de conocer la mirada que otras personas le brindan al tema.

6.5.3 Descripción: Éste taller, pretende a través de una experiencia tangible y sensibilizadora, que los niños y niñas descubran las múltiples sensaciones que se pueden percibir por medio de los sentidos y cómo se pueden poner a prueba, utilizando la memoria sensorial; esto se hace, disponiendo en la sala infantil, una barra de olores, sabores y texturas que los niños llevando una venda tendrán que descubrir, logrando que poco a poco, las sensaciones se transformen en imágenes, donde los niños logran relacionar por ejemplo el sol con los colores amarillo, anaranjado, rojo, para después definir a todo el conjunto como colores calientes, o fríos o dulces, violentos, entre otras definiciones que van estimulando la creatividad. Además se acompañará dicha experiencia con la proyección de un cortometraje llamado *“Conociendo el mundo con otro sentido”* y con una selección de libros que tratan el tema como *“La niña que caminaba entre aromas”* de Ariel Andrés Almada, *“El sonido de los colores”* de Jimmy Liao, que permiten también, comprender las diversas formas que tenemos a partir de lo que sentimos para conocer el mundo y entender las diferentes formas de comprensión, cómo perciben la realidad las personas con discapacidad. Para finalizar se les pedirá a los niños que se unten las manos de pintura: el color que deseen, para luego preguntarles de acuerdo a los olores que ya habían percibido con sus ojos vendados, ¿qué olor tiene el color de pintura escogido?

6.5.4 Metodología

- a. Descubriendo los sentidos: En una mesa se disponen vasos enumerados con diferentes muestras para poner a prueba los sentidos: el tacto, el olfato, el gusto y el oído, con el fin de descubrir llevando los ojos vendados, primero cuál es el objeto, segundo inventar imágenes poéticas a cada uno y según el número ir apuntándolas en una hoja enumerada en la experiencia en la casilla correspondiente.
- b. Comparar las experiencias de cada estudiante, para visualizar las imágenes asociadas de cada uno de los participantes con los objetos.
- c. Proyección de cortometraje *“Conociendo el mundo con otro sentido”*
- d. Lectura en voz alta de los libros *“La niña que caminaba entre aromas”*

y “El sonido de los colores”

6.5.5 Población atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía, niños y niñas entre los 3 y 12 años de edad con algunos adultos acompañantes.

Figura 22. “Profe mira...mis manos huelen a limón” Valentina 12 años.



Fuente: Autor

Figura 23. ¿Qué olor tiene el color de pintura que llevas en las manos? ¡Mis manos huelen a pino...mmm rico profe! Samuel 11 años



Fuente: Autor

Figura 24. Profesora: ¿A qué huele el color verde Luciana?

Luciana: ¡Manos color montaña!

Profesora: Y ¿a qué huelen las montañas?

Luciana: A verde.

Luciana 7 años



Fuente: Autor

Figura 25. Gabriela: “Mis manos son la noche Jessica”

Profesora: ¿a qué huele la noche?

Gabriela: a misterio.

Gabriela 12 años



Fuente: Autor

6.6 TALLER DE CREACIÓN LITERARIA HISTORIAS EN STOP MOTION

Figura 26. HISTORIAS EN STOP MOTION



Angie Pamela 11 años, Preparando su personaje para la historia en stop motion

Fuente: Autor

6.6.1 Descripción: El Stop Motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En éste taller los niños conocerán la historia de la animación a partir de la elaboración de juguetes ópticos como el taumatropo, el zootropo y la cámara oscura. Además aprenderán todo el proceso para hacer un video con ésta técnica, desde la creación de la historia, los personajes y el proceso de animación, recurriendo así, a la elaboración de dibujos, escenarios y figuras en plastilina.

Cabe resaltar, que lo que se pretende mostrar en el transcurso del taller, son formas divertidas y un tanto olvidadas de crear nuestras propias historias y ocupar nuestro tiempo, tal como lo hacían los primeros cinematógrafos creadores de lo que hoy en día conocemos como cine. Un punto clave en el taller, es que los niños harán uso de sus juguetes favoritos para trabajar la historia, pero ésta vez, sus juguetes tendrán un objetivo claro y pasarán de ser un simple objeto a revelar las tendencias y querencias de los niños y niñas.

Las historias creadas serán el resultado de ejercicios de escritura creativa de cuentos cortos que luego se convertirán en piezas audiovisuales a partir de la técnica del Stop Motion. La intención es mostrar a los asistentes diferentes formas narrativas y de representación.

6.6.2 Objetivo general: Fomentar la creatividad de los niños para la creación de minicuentos y su representación en la técnica de animación Stop Motion.

6.6.3 Objetivos específicos

- Mostar a los niños las posibilidades narrativas del Stop Motion a través de la visibilización de videos de ésta técnica.
- Fortalecer las capacidades narrativas de los niños a partir de la lecto-escritura.

- Disfrutar del encuentro y mostrar nuevas formas a los niños de ocupar el tiempo libre.
- Incentivar el interés por conocer más sobre la historia de la animación y el stop motion para crear sus propias historias con dicha técnica.
- Realizar videos con los niños, haciendo uso de la técnica y encargárles roles que deben desempeñar a lo largo del taller (director, escritor, narrador, fotógrafo, etc.)

6.6.4 Metodología: El taller se divide en varias etapas:

- a. Se mostrará a los asistentes, videos referentes al Stop motion, para que conozcan en qué consiste y cómo ha sido la experiencia de grandes directores y de niños que han elaborado trabajos bajo ésta técnica.
- b. A partir de la lectura en voz alta y creación literaria de mini-cuentos se elaborarán las historias que se pretenden representar con el stop motion.
- c. Se elaborarán juguetes ópticos como el taumatropo, el zootropo, y la cámara oscura, lo que permitirá un acercamiento a la historia de la animación.
- d. Finalmente se trabajará en la elaboración de un video con la técnica de Stop Motion, en la que de manera colectiva se recrearán los mini-cuento, sus personajes y escenarios para posteriormente hacer el montaje digital del video.

6.7 MOMENTO DE CREACIÓN CON EL TEATRO GUIÑOL

Crea y comparte infinitas historias que llenarán tu mundo de fantasía ¡Deja volar tu imaginación!

Figura 27. Creación con el teatro guiñol



Fuente: Autor

6.7.1 Objetivo general: Lograr a través de la lectura en voz alta acercar a los niños a la literatura.

6.7.2 Objetivos específicos

- -Afianzar la escucha en los participantes por medio de los audio-libros.
- -Motivar la creación literaria
- -Compartir un momento de presentación

6.7.3 Descripción: El niño necesita alicientes que despierten, motiven y afiancen su creatividad, que al ser tan desmedida, por la edad, muchas veces se desperdiga en otras cosas que no desarrollan las capacidades, sino que al contrario, las restringen; canalizar su energía a través de actividades que incluyan: manualidades, floración sensorial, y creación, es un pretexto indicado, para a la vez que se concentra la atención del niño en un producto artístico, creativo y formativo, se genera el hábito por la lectura y la apreciación del arte. El teatro guiñol, se desarrolla en tres fases, pensadas para potenciar: la escucha, la creación y la representación.

6.7.4 Metodología

- a. **Escucha de audiolibros:** con el fin de generar la escucha en los participantes, se les oír una obra sinfónica del compositor Sergéi Prokófiev denominada “Pedrito y el lobo”, que narra una historia a través de instrumentos musicales, que los niños y niñas irán asociando con los personajes que representan a cada uno de los instrumentos.
- b. **Creación de personajes:** Por grupos se repartirán los personajes de la obra, que los niños crearán utilizando como técnica el dibujo

6.7.5 Población atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía: niños y niñas en compañía de algunos padres acompañantes.

6.8 TALLER DE ESCRITURA VISUAL PINTURAS QUE SE CUENTAN

¿Se puede escribir con imágenes? ¿Puede leerse una imagen como se lee un texto?. En este taller te divertirás escribiendo con imágenes y creando imágenes con palabras. Además, conocerás varias obras artísticas, te acercará a la vida de sus creadores y descubrirás la relación que existe entre el fascinante universo de la literatura y el amplio mundo de la pintura. ¡No te lo pierdas!

6.8.1 Objetivos

- Orientar el proceso creativo mediante diversos ejercicios que estimulen la apropiación de la palabra, la imaginación y el sentido estético.
- Facilitar el proceso de creación de relatos a través del acercamiento de dos disciplinas artísticas como lo son la literatura y la pintura.
- Promover el hábito lector y fortalecer el vínculo entre usuarios de la Biblioteca y la colección bibliográfica.

6.8.2 Descripción: ¿Se puede escribir con imágenes? ¿Existe un territorio común entre las artes visuales y la literatura? ¿Puede leerse una imagen como se lee un texto? Estos son algunos de los interrogantes que guían el desarrollo del presente taller, cuyo tema principal es la relación entre imagen y palabra, tanto en la práctica como en la teoría. Los participantes escribirán con imágenes y harán imágenes con palabras. A lo largo del curso se realizará un recorrido por grandes obras pictóricas que recreen escenas o situaciones atractivas para los niños. Dicho repaso será el pretexto para poner en práctica la escritura de distintos relatos y de esta manera estrechar el vínculo existente entre el fascinante universo de la literatura y una selecta galería de obras artísticas.

6.8.3 Metodología. El taller estará dividido en dos momentos: El primero de ellos estará dedicado a apreciar, analizar y disfrutar cada una de las obras pictóricas propuestas. En él se revisarán cada uno de los detalles y se propiciará la elaboración de conjeturas e inferencias sobre los distintos elementos de la composición visual (personajes, lugares, objetos, colores, entre otros), lo cual servirá de detonante para un segundo momento en el cual se impulsará a los participantes hacia una escritura experimental, que mezcle imágenes y palabras.

Por último, todos los ejercicios se discutirán y analizarán en grupo.

Figura 28. Taller de escritura visual pinturas que se cuentan



Fuente: Autor

6.9 TALLER: EL CUENTO MARAVILLOSO. RECONSTRUYENDO HISTORIAS

Recrea el mundo y la intención de las historias de hadas, dragones, brujas, príncipes y princesas... que ya conoces, siendo el artífice de tu propio cuento. Juega a través de otras realidades y vívelas a través de tu fantasía.

6.9.1 Objetivo general: Disfrutar el ambiente maravilloso que transmite los cuentos tradicionales, a través de la lectura en voz alta, y re-actualizar las historias a través de la propia inventiva de niños y niñas.

6.9.2 Objetivos Específicos

- Conocer las características que hacen ser o no a un cuento, un cuento maravilloso
- Afianzar capacidades auditivas y creativas a partir de la escucha de diversas historias acompañadas de un repertorio musical.
- Identificar las ideas e imaginarios que tienen los niños del mundo maravilloso y la interpretación que hacen de la época de cada cuento respectivamente.
- Crear personajes, situaciones y ambientes, teniendo como base un cuento tradicional.
- Reconocer las diferencias entre la literatura fantástica y la maravillosa.
- Jugar con la palabra y deslizarla por dos épocas disímiles con el fin de crear historias.

6.9.3 Descripción: El cuento maravilloso es y seguirá siendo en la historia de la literatura la forma de conectar a los niños y niñas con la lectura y de apreciar las épocas y el paso del tiempo a través de las descripciones y situaciones presentes en los relatos. Lo maravilloso del cuento, ayuda a los participantes a darle otra mirada al mundo circundante y asir su propia realidad como meta-ficción, posibilitando así el desarrollo de la imaginación e inventiva en los lectores.

Éste taller, pretende bajo las funciones planteadas por Vladimir Propp y los

planteamientos del escritor Tolkien sobre lo fantástico y lo maravilloso, darle una nueva mirada a los cuentos de hadas que ya todos conocemos y apreciarlos, con el fin de re-escribir y pensar dichas historias ubicando a los personajes en nuestra época (pos-moderna); de esta forma los participantes encontrarán el sentido de veracidad que los cuentos maravillosos poseen y que muchas veces se confunde con lo imaginario, que claro está es un punto clave, más no determinante a la hora de escribir.

Se recurrirá a la técnica de escritura creativa planteada por el escritor Gianni Rodari: confundiendo historias, con el fin de que los niños re-actualicen los cuentos clásicos, con sus propias vivencias y sentires de la época actual.

6.9.4 Metodología

- a. Escucha de audio-libros de los hermanos Grimm
- b. División de grupos y selección de cuento
- c. Juego de cartas de personajes maravillosos
- d. Taller de creación literaria

6.10 TALLER: ORIGAMI AL PARQUE

6.10.1 Objetivo general: Desarrollar la destreza cognitiva y psicomotora a través de la elaboración de figuras de papel.

6.10.2 Objetivos específicos

- Estimular la imaginación y creación de modelos para rescatar habilidades perdidas por la tecnificación actual.
- Fomentar los conocimientos de la papiroflexia para potenciar la creatividad en el participante.
- Generar habilidades y destrezas motrices finas para desarrollar y cumplir tareas colegiales.

- Desarrollar conocimientos sobre temas específicos como la lateralidad, geometría, coordinación viso-motora y ubicación espacio-temporal.

6.10.3 Fecha de realización: Se realizaron cinco sesiones los días:

6 de Marzo en el horario de 3:00pm a 5:00pm

7 de Marzo en el horario de 10:00am a 1:00pm

6.10.4 Población reunida: Niños y niñas de cuatro años en adelante, jóvenes, padres de familia, docentes.

6.10.5 Descripción: El hecho de imaginar y crear figuras de papel, en medio de un contexto que niños y niñas disfrutan: el parque, hace de éste taller, un pretexto perfecto para enlazar dos actividades con un fin formativo e interaccional; demostrar a los adultos cómo se puede utilizar un espacio brindándole, cultura y recreación, mientras en el trajín diario, estos pasan con afanes para sus trabajos y con diversos problemas de la vida rutinaria, es también el objetivo; además de motivar a las personas que no conocen los talleres y actividades que ofrece la sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía, a que la visiten y se unan al grupo de personas que a través del contacto con los libros, cambia su mirada del mundo.

En éste programa de trabajo se explicará, el manejo de nuestro recurso primordial: el papel, para poder llevar a cabo nuestro modelo o pieza de origami. Con la elaboración de figuras de papel, fomentamos a los asistentes una variedad de habilidades motoras como son la motricidad fina o de pequeños segmentos. La práctica habitual del origami permite, fortalecer cualidades físicas, potenciando la lateralidad en los participantes.

Por otra parte, la geometría, las matemáticas y el español que son asignaturas comunes en los colegios se ven reforzadas en la práctica habitual del origami, porque a través de la realización del modelo se va trabajando transversalmente

dichas asignaturas de forma lúdica y de fácil entendimiento.

6.10.6 Metodología: El sistema que se empleó en el taller de Origami, se desarrolló a partir de tres fases: 1) explicación de la técnica, en cuanto al empleo del papel 2) ejecución paso por paso para construir las figuras 3) proyección de cortometrajes alusivos a la técnica del origami.

Figura 29.Taller Origami al parque.



Fuente: Autor

7. JUEGO Y SABER

“Había un niño que salía cada día y lo primero que miraba, en eso se convertía.”
Whitman (s.f.)

Para Huizinga el saber se origina en la competición. El autor Holandés, traza una línea casi genealógica desde la <<enigmática ritual>> de las tradiciones védica y brahmánica, hasta las manifestaciones tardías, en Grecia, de la naciente filosofía, rastreando formas del juego agonal en las cuales se constituye un saber que es por lo general, saber de los fundamentos cosmogónicos, éticos y metafísicos del hombre y el mundo; aunque con el tiempo “tránsitos graduales nos llevan de la competición enigmática sagrada acerca del origen de las cosas y de la competición por preguntas capciosas sobre honor, la vida, los bienes, a las conversaciones teológico-políticas” (Huizinga, 1943, pág. 178). Se puede decir pues, que desde la enigmática ritual, la metafísica revelada parmenídica, pasando por la sofística shamánica, hasta la mayéutica mística y la literatura platónica, la filosofía ha sido más que un oficio grave, una forma particular del juego sacro y competitivo, conectado desde la espina dorsal con la enseñanza y el espectáculo. Pierre Janet al respecto dice: “jugamos con la palabra, con el razonamiento, con la propia enseñanza; en nuestras conferencias con pretensiones científicas hay una parte de representación, de comedia, de exhibición, procurando interesarnos los unos a los otros, excitarnos, divertirnos en el fondo, más bien que realizar descubrimientos científicos”. (Janet, 1936, pág. 118)

La palabra filosofía, por ejemplo, “en los últimos años del siglo V [dice Ortega y Gasset] aparece empleada por Tucídides en un lugar solemne y puesta en labios de Pericles. Va emparejada con *filokalein*, otra palabra vaga, y este emparejamiento va a perdurar durante mucho tiempo. Ambas excluyen el sentido de ejercicio profesional. Indican, por el contrario, el modo informal de ocuparse

con las artes, con la poesía, con las ideas que habían empezado a practicarse entre algunos “elegantes” de Atenas hacia 450” (Ortega y Gasset, Origen y epílogo de la filosofía, 1960, pág. 122) Así bien, no es legítimo negar la posibilidad de conocimiento a los quehaceres humanos que como el juego no tienen una función, fin o utilidad precisa y que por lo mismo son considerados quehaceres menores o lujos vacuos en los que no participa la razón como elemento principal.

Existe en la historia una pugna muy famosa entre el Sócrates platónico y los poetas griegos:

Me fui a los poetas, tanto a los que hacen tragedias como a los poetas ditirámicos y otros, no dudando que con ellos se me sorprendería encontrándome más ignorante que ellos. Para esto examiné las obras suyas que me parecieron mejor trabajadas y les pregunté lo que querían decir y cuál era su objeto, para que me sirviera de instrucción. Pudor tengo, atenienses, en deciros la verdad; pero no hay remedio, es preciso decirla. No hubo uno de todos los que estaban presentes, incluso los mismos autores, que supiese hablar ni dar razón de sus poemas. Conocí desde luego que no es la sabiduría la que guía a los poetas, sino ciertos movimientos de la Naturaleza y un entusiasmo semejante al de los profetas y adivinos; que todos dicen muy buenas cosas sin comprender nada de lo que dicen. (...), me convencí que, a título de poetas, se creían los más sabios en todas materias si bien nada entendían (Platón, 2003)

Aunque en Grecia no se pueda hablar, con propiedad de “sí mismo”, Sócrates es el primero en occidente, en decidirse reflexivamente por la importancia del “cuidado de sí”(Foucault), es decir, de la liberación y autonomía del alma, por eso no es extraño que Platón dirigiera su crítica al saber poético como inspiración, es

decir, un saber que no es autónomo y racional, que no es propiamente la voz de cada cual, sino que viene dado del exterior, de ahí que la primera y principal negación que se hace a la poesía, es la de un conocimiento propio. Lo cual es curioso, teniendo en cuenta que la metafísica parmenídica, según el Proemio, es revelación divina dicha en verso.

Con la profesionalización de la figura del pensador, se establecen los límites de la razón: la lógica, el pensamiento se vuelve algo serio, separándose cada vez más de las formas de pensamiento primitivo, más cercano a la intuición, al enigma, al juego sacro y a la vivencia sensible, que a la deducción rigurosa, pues “la vida cultural trae consigo poco a poco una cierta separación entre ambos campos, que nosotros distinguimos como “lo serio” y “lo de juego” y que en una fase primaria constituyen un ámbito espiritual único de donde surge la cultura”. (Huizinga, 1943, pág. 174)

Ahora bien, el juego es una forma de reconciliar las distintas dimensiones del pensamiento y el saber; el niño pertenece a un mundo primitivo, anterior al tiempo mismo, la raíz de su alma se entrelaza muy estrechamente con los orígenes de la humanidad. Tal como lo ven Huizinga y Ortega, la cultura y el saber, no nacen del trabajo, sino del juego (sacro) espontáneo.

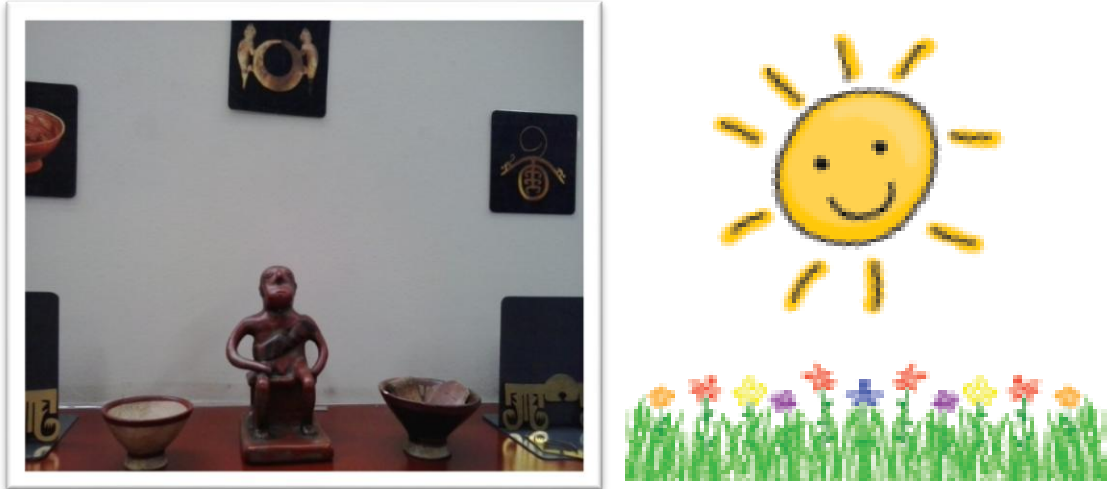
En un taller de creación literaria, Luciana de 7 años escribió un cuento titulado: “El amo de los ojos”, que interesa por su profundidad filosófica y valor estético: *“El amo de los ojos estaba muy cansado de estar viendo por todos. Así, que una noche cerró los ojos y fue así como todos aprendieron a ver por sí mismos.”* ¿Esto no aclara ya de antemano, cuál es la actitud que debemos tener, estética y pedagógicamente hablando, respecto al saber y por qué no, la filosofía?

Y es que después de Freud y su teoría del inconsciente que negaba la conciencia como origen del sentido, y de Nietzsche, con su irracional o mejor, arracional poderío y su concepción del lenguaje, en la que se está siempre al filo de una

“gran apariencia de verdad (...) por considerárselo en el fondo como no más que pura retórica”(Bonyuan), ya no se le puede dar tanto crédito a la razón del hombre, por lo menos en cuanto razón pura. “Ya hubo quien pensó: / cogito ergo non sum. / ¡Qué exageración!” (*Machado , 1970*) . La razón (lógica) flaquea frente a la inconmensurable multiplicidad movediza y en aparente caos de la vida, la vida que dice no poder ser reflejada en las minúsculas entendederas “humanas”--y así hasta Unamuno--. Con lo cual cobra nuevo valor lo vital concreto y en consecuencia, se atiende a la poesía, y a la literatura en general, como saber, que no está obligado a depender de la filosofía. Así por ejemplo, Azorín “pequeño filósofo” no necesitó de sistema o concepto alguno, para alcanzar a vislumbrar la mismédula humana. Machado en boca de Mairena, otorgó el reino de la temporalidad vivida y emocionada a la poesía, “sentimiento del tiempo” que va del corazón del poeta, quien reconoce zonas difuminadas de su propio ser en el proceso poético, sin encerrarse en sí mismo, al pueblo humano; pues “el sentimiento ha de tener tanto de individual como genérico, porque aunque no existe un corazón en general, que sienta por todos, sino que cada hombre lleva el suyo y siente con él, todo sentimiento se orienta hacia valores universales, o que pretenden serlo” (*Machado , Juan de Mairena*) , en ese sentido, la poesía es capaz de llegar a reflexiones generales, por no decir universales, que valen para cada hombre, para el hombre esencial, “el tú esencial” (*Machado , Antología poética, 1970*), y esto es ya hacer filosofía, por su puesto, filosofía más cercana al saber del maestro de vida, incluso podríamos decir, al sentido común, que al profesor de universidad. Es algo así como el provincianismo de Rulfo, es tan particular que desde el núcleo de sí y de su pueblo, ha podido hablar de tú a tú, al Hombre y a la Vida.

7.1 TALLER: REENCUENTRO CON LAS TRADICIONES PRECOLOMBINAS

Figura 30. Talledr Reenuentro con las tradiciones precomolbinas



Fuente: Autor

7.1.1 Objetivo general

Lograr a través del contacto directo con las réplicas de esculturas, instrumentos, y poemas de las maletas didácticas del Museo de Oro, que los niños y niñas reconozcan la importancia de las culturas aborígenes para la historia y el arte.

7.1.2 Objetivos específicos

- Disfrutar de la lectura de mitos conociendo a su vez, la importancia de las culturas precolombinas.
- Propiciar elementos de la escritura creativa para la creación literaria a las personas que estén en el taller, por medio de la representación de mitos en diversas manifestaciones artísticas como: narración oral, el dibujo, la pintura, entre otras.
- Reafirmar nuestra identidad cultural a partir del placer de las narraciones míticas.
- Establecer una interconexión entre el pasado ancestral y el presente de los partícipes.

- Dar a conocer el variado material con el que cuenta la Biblioteca Darío Echandía

7.1.3 Descripción: Éste taller tiene como objeto principalmente el goce por el arte precolombino, a través de la contemplación y conocimiento de las diferentes piezas (réplicas) del museo de Oro, los poemas y mitos originales de las culturas aborígenes y los videos y cortometrajes pensados para resaltar las formas actitudinales de estos grupos indígenas. Para lograr que los usuarios reconozcan en nuestra historia el valor que realmente tiene, y que ha sido desperdigada, casi olvidada por las personas, se quiere acercar, más de un modo fruitivo a los niños a la apreciación y comprensión de estas culturas.

7.1.4 Metodología

- a. Recorrido por el mini-museo de las tradiciones indígenas de Colombia.
- b. Sensibilización a partir de la música del delirio de la región amazónica
- c. Proyección de cortometrajes: sobre el mito de Bachue y Bochica y sobre la música de la vida (cortometraje especial del museo de oro)
- d. Lectura en voz alta de mitos

7.1.5 Fecha de realización: El taller se llevó el día 16 de Febrero de 2015

7.1.6 Población atendida: Usuarios de la Biblioteca Darío Echandía: niños, niñas, docentes y padres acompañantes.

7.2 RECREANDO MITOS

7.2.1 Objetivo general: Promover la lectura y la escritura a partir de los mitos y leyendas de nuestra América.

7.2.2 Objetivos específicos

- Generar un encuentro con la literatura y el universo mítico que hay por medio de la palabra.
- Re-actualizar el conocimiento sobre los mitos latinoamericanos
- Propiciar elementos de la escritura creativa para la creación literaria a las personas que estén en el taller, por medio de la representación de mitos en diversas manifestaciones artísticas como: narración oral, el dibujo, la pintura, entre otras.
- Reafirmar nuestra identidad cultural a partir del placer de las narraciones míticas.
- Establecer una interconexión entre el pasado ancestral y el presente de los partícipes.

7.2.3 Descripción del taller: A través de la muestra de cortometrajes animados que retoman el tema central: el universo del mito, y por supuesto, la lectura en voz alta de diferentes leyendas e historias míticas, el taller pretende mostrar una forma de lograr el acercamiento del niño con las culturas aborígenes, haciendo que reconozcan en éstos relatos, no sólo un producto literario, casi fantasmagórico, sino, la historia de nuestros antepasados, las creencias originales de las culturas que nos precedieron y las formas de asir el mundo desde una perspectiva fantástica pero verdadera.

7.2.4 Metodología: Las sesiones del taller se dan de una forma práctica y sensorial.

Se partirá de la lectura de mitos por parte tanto del tallerista como de los niños y niñas; se eliminará ese temor a expresarse en público, incitando a los usuarios a leer en voz alta, posibilitando a su vez un acercamiento a la literatura.

Es de mencionar que habrá un espacio para aportar desde la literatura en la parte de la narración oral, la danza pre-hispánica, la expresión kinésica; esto será un aporte significativo para los niños en la medida que mejorarán la lecto-escritura de forma dinámica.

- a. Lectura de mitos
- b. Explicación de la diferencia entre los mitos y las leyendas
- c. Proyección de los cortometrajes: “La laguna de iguaqué” y “la leyenda del espantapájaros”
- d. Creación de mitos.

Figura 31. Recreando Mitos



Fuente: Autor

7.3 VISITAS A LA SALA DE EXPOSICIONES

7.3.1 Descripción: En el transcurso del año 2015, la Biblioteca Darío Echandía, presentó al público cuatro exposiciones y dos conciertos; los visitantes de la sala infantil, se maravillaron conociendo obras de arte tan valiosas y diferentes, además de la historia que hay tras ellas. Este tipo de actividades permiten que los niños en su innata curiosidad, descubran distintas formas de acercarse al saber, para que así conciban el acto de aprender y de conocer en toda su complejidad, complejidad que es la misma de la vida humana, de nuestra realidad; pues al ponerse frente a un objeto estético, contemplarlo, sentirlo de forma lúdica, se abre el sistema de su pensamiento, a nuevos y mucho más complejos sistemas: el arte, las otras personas, la cultura, la realidad, el mundo.

“Es maravilloso contemplar a un niño cuando experimenta con algún medio creativo, y demuestra sus capacidades; verle desarrollar todas las posibilidades de su imaginación a través de la pintura, escultura y dibujo, permitiéndole combinar técnicas y materiales logrando la manifestación de sensaciones, vivencias o gustos en forma natural y espontánea.”

Figura 32. Conociendo algo más sobre la fauna y flora colombiana.



Fuente: Autor

8. JUEGO Y CIVILIDAD

Potenciar la destreza civil en los niños y niñas, es un tema, que aunque, se cruza en el camino, con el carácter creativo, intelectual y claramente con el ético-vocacional en la persona, debe tener un espacio y unos intereses propios de exploración; en la medida que a partir de las formas de interactuar con los otros y para todas las funciones que desempeña el hombre en su día a día requiere estar formándose, por el hecho de ser constitutivamente incompleto, tanto interior como exteriormente.

El juego, actividad a la que se entregan los niños con total fervor, representa, una y todas las formas de comenzar dicha formación, pues como bien se sabe, “se trata de una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de las necesidades materiales” (Huizinga, 1943, pág. 203). El preámbulo del juego va pintando una atmósfera especial, según sea su intención a desarrollar; no es lo mismo, prepararse para participar en una partida de ajedrez, en un campeonato de fútbol o dibujar con los amigos; cada actividad tiene sus reglas características y se desarrolla en un espacio diferente; no obstante, lo que sí le concierne a todos es el ánimo, el carácter con el que se dispone a jugar, dado que si no se tienen claras las reglas, se traspasan las periferias delimitadas con anterioridad o se quiebra el tiempo, no se estaría actuando lúdicamente. A propósito de esto, cabe resaltar el personaje *aguafiestas* como el integrante que no tiene el ánimo para afrontar el juego en conjunto: sus normas, el espacio delimitado y el tiempo previsto, es decir, como quien, con su actuar violenta el fluir del juego y lo arruina; “el deseo de jugar es lo que mantiene la condición de juego. La rivalidad está siempre presente. El juego no prepara para ningún oficio definido. Ejercita para la vida acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades. Todo lo que es misterio está próximo al juego.” (Lewin)

Es por ello, que es preciso estimular en los niños todo tipo de juegos: de creación (juego con las palabras, pintura, plastilina dibujo) representación (teatro, mimos, hacer música) imitación (Juegos de carreras, de cocina, de roles), pues le presenta al niño una variedad de posibilidades que le permiten introducirse en la vida e ir descubriendo sus gustos y capacidades, es decir, no importa qué tipo de juegos juegue el niño, ello no significa como lo plantea Caillois que anticipe las actividades de su ser adulto, lo que no quiere decir que influencie o permee su vida en sociedad “el juego moviliza las diversas ventajas que cada cual puede haber recibido del destino, su mejor afán, la suerte implacable, imprescriptible, la audacia de arriesgar y la prudencia de calcular (...) [es en últimas] el arte de asociar útilmente fuerzas difícilmente conciliables” (Caillois, 1986); lo que se busca es potenciar las habilidades para llegar a resolver vicisitudes de la vida cotidiana.

En el juego, siempre se pretende –tanto en el niño como en el adulto- salir victorioso, sea cual fuere éste; se busca el reconocimiento, ser admirado y apreciado por sus ventajas sobre los demás, aspecto que puede llegar a ser contraproducente para el proceso de formación ética, cívica; de ahí, la importancia de mostrar al niño que más allá del juego agonal, lo que se busca es que se cree un espacio adecuado para la búsqueda y reconocimiento del ser íntimo, teniendo en cuenta al otro; que el momento del juego permita encontrarnos en las reacciones y formas de accionar del contrincante; que se disfrute del juego y éste sirva para habitar realidades paralelas y vernos desde otra perspectiva para crecer en la medida que se juega y fortalecer el ser cívico, ético, porque en últimas tal como lo plantea Huizinga “¿Qué quiere decir ganar]? ¿Qué es lo que se gana? Ganar quiere decir: mostrarse, en el desenlace de un juego, superior a otro. Pero la validez de esta superioridad patentizada propende a convertirse en una superioridad en general. Y, con esto, vemos que se ha ganado algo más que el juego mismo. Se ha ganado prestigio, honor, y éste prestigio y honor benefician a todo el grupo al que pertenece el ganador” (Huizinga, 1943, pág. 85), es decir, si la victoria no sirve para fortalecer las

dinámicas de acción del ganador con su entorno, se propendería a formar seres altivos, individualistas y ególatras, que poco bien hacen en la sociedad; por el contrario, se encamina el juego hacia una noción o visión de juego colectivo, en donde el horizonte ético no sea el triunfo dentro de la competencia sino la alteridad, la cooperación, el liderazgo por las buenas costumbres.

En éste orden de ideas, es preciso mencionar algunos de los juegos llevados a cabo en los espacios de taller en la sala infantil de la Biblioteca Darío Echandía; tanto juegos de mesa, como juegos de rol, títeres y obras teatrales, incluso talleres de creación literaria colectiva representan múltiples formas para estimular esa noción ética del juego, que así sea de tipo agonal puede obtener resultados valiosísimos para el crecimiento cívico, ético desde un enfoque lúdico de la persona, “juego y niñez recorren caminos paralelos; juego y arte modelan realidades. Lo incognoscible de la niñez, lo incognoscible del juego y del arte comparten un mismo territorio de ilusión, un mismo tiempo de espera, un estado que, al decir de Graciela Montes (2003), es de cierta eternidad. Comparten cierta categoría de extrañamiento relacionada con lo artístico que todo niño al jugar crea, y que le permite en el juego el encuentro con lo más familiar de lo desconocido.” (Lewin, pág. 370)

Ahora bien, leer y escribir son construcciones sociales indispensables para la adquisición de ciudadanía, dado que leer el mundo, las imágenes que por él circulan, implica a su vez hacer una lectura de sí mismo; el sujeto se encuentra en la medida que lee y se identifica o no con las historias, las diferentes perspectivas le aportan conocimientos del medio, que nutren su camino. A través de la lectura se fortalecen los lazos con el otro, se cimienta la interacción cultural:

El reto fundamental de un maestro es dar de leer y acompañar a sus alumnos a leer, creando a la vez, un clima de introspección y unas condiciones de diálogo, para que, alrededor de cada texto, puedan tejerse las voces, las experiencias y las particularidades de

cada niño, de cada niña, de cada joven de carne y hueso, con su nombre y con su historia. Si nuestra vida es una sucesión de gestos que otros han inaugurado y que nosotros repetimos, transformamos y dotamos de sentido, quizás al dar de leer podemos darle a cada niño una caja de herramientas que le ayude en la tarea de inventar su propia vida, entre lo dado y lo posible. (Reyes, 2013)

8.1 TALLER DEL AHORRO

El ahorro es un ejercicio necesario que posibilita el autocontrol y la disciplina con el manejo del dinero ¡Ven y aprende a organizar tu dinero!

Figura 33. Taller del Ahorro



Fuente: Autor

8.1.1 Objetivo general: Enseñar a los niños de forma lúdica, la importancia del ahorro y la forma como se logra ésta práctica, distinguiendo lo que es una necesidad y un deseo, para el manejo responsable del dinero.

8.1.2 Objetivos específicos

- Conocer los imaginarios que tienen los niños acerca del tema: “El ahorro” y las formas que utilizan para administrar su dinero.
- Observar cuál es la reacción que tienen los niños frente al dinero y direccionarlas desde una perspectiva responsable y ética.
- Propender a las buenas acciones del ahorro en la vida de los niños, que interpreten la necesidad de éste, pero también la regulación con el mismo.

8.1.3 Descripción del taller: Sería absurdo negar la importancia del dinero dentro de nuestro sistema socio-económico actual, de ahí que el niño deba aprender a utilizarlo: a ahorrar, a proyectarse; no obstante dentro de esta perspectiva lúdica del arte que se dirige abiertamente a la vida, no busca de ninguna manera adaptar al niño a un estado de cosas establecido, pues se considera pasajero; por el contrario busca liberar al niño del mundo aparente para permitirle, en uso autónomo de su creatividad, desear, imaginar nuevos mundos, en este caso, nuevas formas de organización económica, partiendo de la diferenciación entre las nociones de: valor y costo.

Estamos en un mundo en donde el precio se ha convertido en un criterio ético, se considera mejor lo que más dinero cuesta, se toman por sinónimos el costo y el valor de un objeto, desvirtuando su sentido y alterando el orden de los deseos humanos.

Lo valioso es principalmente todo lo que tienda a conservar, regenerar y aumentar la vida; muchas veces lo costoso nos cuesta más por sus repercusiones ambientales, culturales, es decir, porque atenta contra esta. El

niño debe aprender, que el máximo valor, que el criterio que sostiene sus decisiones es y seguirá siendo la vida.

8.1.4 población atendida: dirigido a niños entre 5 a 7 años, 8 a 10 años y 11 a 14 años de edad.

8.2 TALLER: LOS NIÑOS QUE SOMOS LOS JUEGOS QUE JUGAMOS

Ven, disfruta y aprende con los distintos juegos de mesa ¡Que el asombro, la agilidad y tu mente entren en juego!

Figura 34. Los niños somos los juegos que jugamos



Fuente: Autor

8.2.1 Objetivo general: Comprender que el juego es una actividad que potencia tanto nuestra capacidad intelectual poniendo a prueba destrezas lógicas, matemáticas, imaginativas, motrices a la vez que permitiendo el goce momentáneo del jugar.

8.2.2 Objetivos Específicos

- Cultivar el juego en equipo y todo lo que a él se refiere: normas, reglas y destrezas interactivas.
- Aprender valores y reglas a través del juego.

8.2.3 Descripción general

Éste espacio representa para los asistentes de la sala infantil, un espacio en el que aprenden de forma lúdica a dar coherencia a las decisiones y actos a través del juego de mesa; aparte de ser un momento frutivo, es un preámbulo que permite forjar carácter, habilidades intelectuales y sociales.

8.2.4 Metodología: La actividad se divide en tres momentos: 1) Formación de equipos y selección del juego, 2) organización y disposición de los niños y niñas al juego, incluyendo éste momento, la lectura de instrucciones, y aclaración de dudas y preguntas planteadas por los jugadores, 3) Inicio del juego que tendrá un tiempo determinado, esperando que los niños comprendan la seriedad que estos mismos representan.

Población Atendida: Niños y niñas de 3 a 18 años de edad y adultos

8.3 VISITAS GUIADAS

8.3.1 Objetivo general: Incentivar a través de la visita a la Biblioteca Darío Echandía, el interés por la lectura y el arte en general, a partir de actividades de promoción lectora, audiovisual, manual, entre otras previamente pensadas, teniendo en cuenta las características de la población a atender.

8.3.2 Objetivos específicos:

- Conocer la Biblioteca con el ánimo de dejar un gusto por el espacio y las actividades que se desarrollan en él.
- Hacer promoción de lectura y dejar en los usuarios un gusto por la literatura en su transversalidad con todas las artes.

- Realizar lectura en voz alta para que los visitantes reconozcan el valor de la lectura compartida.
- Generar el interés por la escucha.
- Conocer y reconocer los libros de la sala infantil
- Motivar la lectura audiovisual
- Desarrollar la capacidad inventiva a través del dibujo y la pintura, desde diversas técnicas.
- Hacer inclusión de sectores y grupos vulnerados preparando talleres que permitan la plena participación y fruición del momento.
- Potenciar las capacidades psico-motrices de los niños visitantes a través del material musical con el que cuenta la Biblioteca.

8.3.3 Descripción: La visita guiada de la Biblioteca Darío Echandía es una actividad que propende por el conocimiento de qué es una biblioteca, cuáles son sus funciones y cómo el usuario debe hacer uso de la misma. Especialmente se enseña a los visitantes el porqué de una sala infantil y la importancia de la misma para el desarrollo de la cultura de la región. Pues en la medida que se les brinda a las gentes un espacio ambientado de acuerdo a las necesidades del momento, se deja el germen que más adelante promoverá e incursionará en el mundo del arte. Interesa especialmente, en lo que respecta a la sala infantil, dar a entender a través de las actividades y talleres, además de la palabra que siempre ejercerá un rol fundamental, que tanto padres de familia, como niños y jóvenes comprendan que éste espacio no es una guardería; al contrario pretende motivar, sugerir y afianzar los gustos y hábitos lecto-escriturales y artísticos.

Por otra parte, la Biblioteca a través de las visitas guiadas tiene como interés vincular a muchos de los sectores, que aún hoy, están siendo vulnerados: fundaciones, tercera edad, grupos con incapacidad de cualquier tipo, entre otros, que pueden concebir el mundo de una forma nueva, si se les abre los ojos y se les muestra lo que se puede percibir, pensar y en últimas vivir a través del viaje de la literatura.

8.3.4 Metodología: la actividad se desarrolla en los siguientes espacios y momentos:

- **Animación a la lectura:** Lectura en voz alta y narración de cuentos desde diferentes estrategias: títeres, imágenes, música, proyección de películas, entre otras.
- **Canto de rondas infantiles** (especialmente a los grupos de niños más pequeños) acompañado de ejercicios que involucren el movimiento del cuerpo, la coordinación de movimientos a manera de baile.
- **Dibujo.** Con hojas y crayolas los niños se expresan mediante el dibujo ejercitando su motricidad. Recorrido por la biblioteca,
- **Visita especial a la sala de música** (a los grupos que las docentes les parezca conveniente) Se realiza un ejercicio de escucha; además de utilizar el espacio para la creación.
- **Juegos:** Armatodo, rompecabezas, lotería...Tiempo para que los niños lean los libros que han sido previamente seleccionados.
- **Lectura audiovisual:** se mira un vídeo que se relacione con la importancia de las Bibliotecas y de la lectura y escritura.
- **Visita a las salas de exposiciones:** Se les hace un recorrido pensando en la contemplación de las obras expuestas en el momento.

8.3.5 Fecha de realización: esta actividad se llevó a cabo los días: 2, 3,4, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 20, 24, Y 26 de Marzo, en el horario de 8:30am a 11:00am.

8.3.6 Población atendida: los colegios, jardines y fundaciones:

8.3.7 Metodología: la actividad se desarrolla en los siguientes espacios y momentos:

- Animación a la lectura: Lectura en voz alta y narración de cuentos desde diferentes estrategias: títeres, imágenes, música, proyección de películas, entre otras.

- Canto de rondas infantiles (especialmente a los grupos de niños más pequeños) acompañado de ejercicios que involucren el movimiento del cuerpo, la coordinación de movimientos a manera de baile.
- Dibujo. Con hojas y crayolas los niños se expresan mediante el dibujo ejercitando su motricidad. Recorrido por la biblioteca,
- Visita especial a la sala de música (a los grupos que las docentes les parezca conveniente) Se realiza un ejercicio de escucha; además de utilizar el espacio para la creación.
- Juegos: Armatodo, rompecabezas, lotería...Tiempo para que los niños lean los libros que han sido previamente seleccionados.
- Lectura audiovisual: se mira un vídeo que se relacione con la importancia de las Bibliotecas y de la lectura y escritura.
- Visita a las salas de exposiciones: Se les hace un recorrido pensando en la contemplación de las obras expuestas en el momento.
- Presentación de obra de títeres

Figura 35. Visitas Guiadas



Fuente: Autor

8.4 VISITAS: FUERA DE LA BIBLIOTECA

8.4.1 Objetivo General: Llevar la Biblioteca a los jardines y escuelas de la ciudad que no tienen la oportunidad de visitarla y lograr a través de talleres y actividades que los niños y niñas se encuentre con los libros y adquieran gusto por la lectura y el arte.

8.4.2 Objetivos Específicos

- Hacer promoción de lectura y dejar en los usuarios un gusto por la literatura en su transversalidad con todas las artes.
- Realizar lectura en voz alta para que los visitantes reconozcan el valor de la lectura compartida.
- Generar el interés por la escucha.
- Conocer y reconocer los libros de la sala infantil
- Motivar la lectura audiovisual
- Desarrollar la capacidad inventiva a través del dibujo y la pintura, desde diversas técnicas.
- Hacer inclusión de sectores y grupos vulnerados preparando talleres que permitan la plena participación y fruición del momento.
- Potenciar las capacidades psico-motrices de los niños visitantes a través del material musical con el que cuenta la Biblioteca.

8.4.3 Descripción: La Biblioteca Darío Echandía, a través de la programación de talleres y actividades de promoción lectora, realiza visitas de tipo externo a las veredas y corregimientos aledaños de la ciudad, con el fin de mostrar a la población infantil y juvenil, cuáles son las dinámicas y las estrategias para acercarnos al mundo de los libros y cómo a través de ellos, podemos enriquecer nuestra vida tanto intelectual como emocionalmente; estas visitas propende por el conocimiento de qué es una biblioteca, cuáles son sus funciones , teniendo siempre como eje el acercamiento de los niños y niñas de la ciudad a los hábitos lectores y escritores. Especialmente se enseña a los visitantes el porqué de

una sala infantil y la importancia de la misma para el desarrollo de la cultura de la región. Pues en la medida que se les brinda a las gentes un espacio ambientado de acuerdo a las necesidades del momento, se deja el germen que más adelante promoverá e incursionará en el mundo del arte.

Vincular a muchos de los sectores, que aún hoy, están siendo vulnerados: fundaciones, tercera edad, grupos con incapacidad de cualquier tipo, entre otros, que pueden concebir el mundo de una forma nueva, si se les abre los ojos y se les muestra lo que se puede percibir, pensar y en últimas vivir a través del viaje de la literatura, es la intención de la Biblioteca Darío Echandía.

8.4.4 Población atendida: Colegio Nueva Esperanza, Ubicado En La Vereda La Miel; 60 niños y niñas entre los 10 y 13 años de edad y maestros acompañantes.

8.4.5 Fecha de realización: el taller se llevó a cabo el día 10 de abril en el horario de 9:00am-12:30pm

8.4.6 Metodología: La visita se dividió en tres momentos fundamentalmente:

- a. Queriendo interactuar con los niños, niñas y maestras se utilizó u tiempo para el esparcimiento y el compartir, a través de rondas infantiles y escucha de la música del cantautor Luis pescetti.
- b. Lectura en voz alta de tres libros: 1) Arriba y debajo de Oliver Jeffers 2) En el bosque de Anthony Browne y 3) *El globo* de Isol
- c. Función de títeres con tema central del hábito lector.

8.4.7 Población Atendida: Hogar Infantil Copetín, Ubicado En El Barrio De La ciudad de Ibagué Ambalá; niños y niñas entre los 2 y 5 años de edad y las maestras.

Figura 36. Visitas fuera de la Biblioteca



Fuente: Autor

9. CONCLUSIONES

- A través del juego se va constituyendo el niño una imagen de sí mismo.
- A través del arte se puede convivir con el otro alterativamente.
- El juego le permite al niño experimentar sensitivamente el mundo, la realidad.
- El juego permite comprender la necesidad de reglas para el funcionamiento de la estructura social.
- El juego enseña dos principios fundamentales de la vida humana: la competencia y la cooperación.
- A través del juego se desarrolla un “esfuerzo puro” hacia la vida, el perseverar, perseguir un ideal.
- Las producciones de los niños tienen muchísimo valor artístico en tanto sus creaciones manan de una visión de mundo límpida, intuitiva, sensorial únicas.
- El juego desarrolla la capacidad ensoñativa, fantasiosa de desear nuevos mundos.
- El juego le permite al niño reconocer las raíces que tiene su psiquismo con los orígenes de la vida, el hombre y el mundo.
- Con el juego se desarrollan hábitos saludables, movilizándolo el cuerpo.
- El juego le otorga al niño un conocimiento de sus propios ritmos vitales.

- Con el juego se aprenden nuevas formas de apreciar el arte y leer los hechos y posibilidades de su mundo circundante.
- En el juego todos los integrantes se conciben como jugadores, sin tener en cuenta clasificaciones sociales.
- El juguete desarrolla facultades psicomotoras: tanto la motricidad fina, como la motricidad gruesa.
- La biblioteca pública es un espacio que permite un desarrollo autónomo de la persona
- La capacidad que tienen los niños para cuestionarse por todos los hechos fenoménicos que ocurren en su alrededor le hace cada vez más creativo; de allí la importancia de que el adulto no limite su curiosidad, sino al contrario que respete su forma auténtica de percibir el mundo.
- El rol del tallerista se centra en preparar actividades, talleres que partan de la provocación; este debe contagiar a los niños con su propio entusiasmo, conociendo y respetando el proceso personal.
- Al jugar el niño está viviendo toda una realidad producto de las experiencias sumadas.
- Lo importante del taller es el camino creativo y espiritual que toma cada participante; se tiene más en cuenta el proceso que el resultado.
- La sala infantil de lectura es un espacio-tiempo de lo lúdico, un escenario
- El juego permite organizar la información

- La experiencia ha comprobado con bastante claridad que a través del juego se pueden crear obras de arte con muchísimo valor estético.
- Cada quien desde su individualidad posee un diamante en bruto que el juego permite desvelar.
- Nada sorprende y entusiasma tanto al niño como encontrarse a sí mismo en los objetos-producto del taller lúdico.
- Cuando un padre de familia logra ver los mundos que perciben sus hijos a través de la literatura se obliga a viajar en su compañía y se hace un lector.
- Cuando un padre de familia motiva a sus hijos con su propio ejemplo a conocer, contemplar y vivir el arte; de seguro sus hijos le seguirán.
- Una sala de lectura ambientada con las obras de los niños, sirve de estimulante para que nuevos visitantes se sientan en la libertad de crear y exponer sus obras.
- Una biblioteca infantil que no cuente con una figura carismática, que promueva hábitos de lectura y logre desbordar a través de lo que presenta (música, cine, literatura, fotografía, pintura...) el ímpetu creador de los niños, pierde su sentido pedagógico; deja de ser un semillero para nuevas generaciones: talentos, habilidades innatas que se desperdigarán en el tiempo.


REFERENCIAS

- Abellan, J. L. (1979). La filosofía de Antonio Machado y su teoría de lo apócrifo. *El basilisco*.
- Álvarez Zapata, D., & Giraldo Giraldo, Y. N. (2008). La promoción de la lectura en la biblioteca pública de Colombia. *Revista interamericana de Bibliotecología*, 13-43.
- Andruetto, M. T. (2009). *Hacia una literatura sin adjetivos*. Córdoba: comunicarte.
- Barroco, D. (2009). *La educación y el arte de vivir*. Obtenido de Fermentario: <http://www.fermentario.fhuce.edu.uy/index.php/fermentario/article/view/19>
- Bonyuan, M. E. (2009-2010). Paul Ricoeur: Yo e identidad en el marco de Sí mismo como otro. *Borradores*, 1-16.
- Browne, A. (Septiembre-Octubre de 2011). *A la orilla del viento*. Obtenido de Ala orilla del viento: <http://www.fce.com.ar/boletines/chicos43/suscripcion.asp>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo De Cultura Económica.
- Cajiao, F. (2013). ¿Qué significa leer y escribir? En *Leer para comprender, escribir para transformar. Palabras que abren nuevos caminos en la escuela* (pág. 60). Bogotá: Leer es mi cuento.
- Campbell, J. (1997).
- Castro, G. A. (2006). El taller como espacio pedagógico. *Cuadernos de psicopedagogía 3, Universidad pedagógica y tecnológica*, 70-76.
- Coratazar, J. (s.f.). *Ciudad Seva*. Obtenido de http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/sobre_el_cuento.htm
- Cortazar, J. (2006). *Rayuela*. Bogotá-Colombia: Punto de lectura.
- Cortazar, J. (s.f.). *Ciudad Seva*. Obtenido de http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/aspectos_del_cuento.htm
- De Saint-Exupéry, A. (s.f.). *El principito*. México D.F: Suromex.

- Dufresne, D., & Geiger, C. (2014). *Vicent Van Gogh Kalia bajo las estrellas*. Barcelona: Juventud.
- Elschner, G., & Nille, P. (2014). *Paul Klee El gato y el pájaro*. Barcelona: Juventud.
- Emiliozzi, V. (2010). En busca del buen jugador: entre saber jugar y saber el juego. Una propuesta de intervención para su constitución. *Ágora*, 111-121.
- Ende, M. (22 de Abril de 1984). Michael Ende, La realidad de la fantasía. (H. E. país, Entrevistador)
- Garcés Giraldo, L. F., & Giraldo Zuluaga, C. (2013). El cuidado de sí y de los otros en Foucault, principio orientador para la construcción de una bioética del cuidado. *Discusiones filosóficas*, 187-201.
- Gasset, O. y. (1982). *IA* .
- González Valerio, M. A. (1003). filosofía y poesía en el pensamiento de María Zambrano. *Signos filosóficos*, 17-24.
- Huizinga. (1943). *Hommo ludens-el juego y la cultura*. México: Fondo de cultura económica .
- Janet, P. (1936). *Las primeras manifestaciones de la inteligencia*. Madrid: Librería Beltrán.
- kondo, Y. (Dirección). (1995). *Susurros del corazón* [Película].
- Lee, S. (s.f.). Pintores. *Pintores*. Barcelona.
- Letría, J. J. (s.f.). *Estrambólicos*. Ediciones la fragatina.
- Lewin, M. (s.f.). Obtenido de <http://www.naturaumana.com/juego.pdf>
- Liao, J. (2008). *Secretos en el bosque*. España: Barbara Fiore Editora.
- Liao, J. (2013). *Gracias conejito por una tarde maravillosa*. China: Barbara Fiore Editora.
- Liao, J. (16 de Febrero de 2014). Entrevista a Jimmy Liao. (R. Babar, Entrevistador)
- Liotard, J. F. (1991). *La condición posmoderna: informe sobre el saber*. Argentina: R.e.
- Machado , A. (1970). *Antología poética*. Navarra: Salvat.

- Machado , A. (s.f.). *Juan de Mairena*. biblioteca Universal.
- Maltbie, P. (2010). *Picasso y Minou*. Barcelona: Juventud.
- Marías, J. (s.f.). *Antropología metafísica*. Alianza Editorial.
- Modiano, P. (30 de Mayo de 2015). *Modiano: los motivos de un escritor*. Obtenido de Hypérbole intersecciones creativas: <http://hyperbole.es/2015/05/modiano-los-motivos-de-un-escriptor/>
- Ortega y Gasset, J. (1968). *Unas lecciones de metafísica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Ortega y Gasset, J. (1960). *Origen y epílogo de la filosofía*. México-Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Ortega y Gasset, J. (1962). *La caza y los toros*. Madrid: Espasa Calpe.
- Ortega y Gasset, J. (1970). *La deshumanización del arte y otros ensayos estéticos*. Madrid: Revista de Occidente.
- Ortega y Gasset, J. (1976). *Meditaciones del Quijote*. México: Aguilar.
- Ortega y Gasset, J. (1984). *Historia como sistema*. Madrid- España: Sarpe.
- Ospina Rodriguez, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Rev. Cienc. Salud. Bogotá*, 158-160.
- Pierre, J. (s.f.).
- Platón. (1993). *Diálogos*. Bogotá: Panamericana.
- Platón. (2003). *Dialogos de Platón*. Panamericana.
- Reyes, Y. (2013). La sustancia oculta de los cuentos. En *Leer para comprender , escribir para transformar. Palabras que abren nuevos caminos en la escuela* (págs. 63-71). Bogotá: Serie Río de letras.
- Ricoeur , P. (1989). La vida: un relato en busca de narrador. En P. Ricoeur, *Educación y política* (págs. 45-58). Buenos Aires: Docencia.
- Ricoeur, P. (s.f.). *El conflicto de las interpretaciones*.
- Rodari, G. (1999). *Gramática de la fantasía*. Bogotá: Panamericana.
- Romero, F. (1951). *Filosofía de la persona*. Bueno Aires: Losada.
- Soto Posada, G. (1982). La educación como búsqueda y no como resultado- Aprender a ser. *Revista Universidad Pontificia Bolivariana*, 109-122.
- Tolkien, J. (2013). *Cuentos desde el reino peligroso*. Brcelona-España: Booket.

- Tolkien, J. R. (2013). *Cuentos desde el reino peligroso*. Barcelona: Planeta.
- Vargas Llosa, M. (2014). *El barco de los niños*. Bogotá-Colombia: Alfaguara.
- Winter, J. (2013). *Las tijeras de Matisse*. Barcelona: Juventud.
- Zambrano, M. (1996). *Filosofía y poesía*. Fondo de cultura económica.
- Zubiri, X. (s.f.). Sócrates y la Sabiduría griega. En X. Zubiri, *Naturaleza, Historia, Dios* (págs. 149-222). Madrid.

 Universidad del Tolima	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 1 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Los suscritos:

<u>JESSICA ALEJANDRA CÁCERES RENGIFO</u>	con C.C N°	<u>1110509978</u>
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____
_____	con C.C N°	_____

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar

No Autorizar Motivo: _____

La consulta en físico y la virtualización de **mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.


Manifestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado	<input checked="" type="checkbox"/>	Artículo	<input type="checkbox"/>	Proyecto de Investigación	<input type="checkbox"/>
Libro	<input type="checkbox"/>	Parte de libro	<input type="checkbox"/>	Documento de conferencia	<input type="checkbox"/>
Patente	<input type="checkbox"/>	Informe técnico	<input type="checkbox"/>		
Otro: (fotografía, mapa, radiografía, película, video, entre otros)					<input type="checkbox"/>

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del

 Universidad del Tolima	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 2 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Parga Cortes de la Universidad del Tolima.

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 “**...Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable**” y 37 “**...Es lícita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro**”. El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “**los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores**” y en su artículo 61 de la Constitución Política de Colombia.

- Identificación del documento:

Título completo: **Jugando el arte: cuidar de sí en y desde la infancia del alma**

- Trabajo de grado presentado para optar al título de:

Licenciada en lengua castellana


- Proyecto de Investigación correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

- Informe Técnico correspondiente al Programa (No diligenciar si es opción de grado “Trabajo de Grado”):

- Artículo publicado en revista:

- Capítulo publicado en libro:

- Conferencia a la que se presentó:

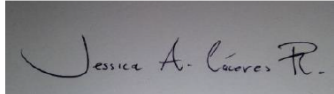
	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 3 de 3
		Código: GB-P04-F03
		Versión: 03
		Fecha Aprobación: 15 de Febrero de 2017

Quienes a continuación autentican con su firma la autorización para la digitalización e inclusión en el repositorio digital de la Universidad del Tolima, el:

Día: 08 Mes: Noviembre Año: 2017

Autores:

Firma

Nombre:	Jessica Alejandra Cáceres Rengifo		1110509978
	_____	_____	C.C. _____
Nombre:	_____	_____	C.C. _____
Nombre:	_____	_____	C.C. _____
Nombre:	_____	_____	C.C. _____

El autor y/o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.