

CAJA MÁGICA:  
EL TÍTERE Y EL ANIMISMO COMO FORMA DE DESARROLLO CREATIVO EN NIÑOS DE  
PRIMERA INFANCIA

TRABAJO DE GRADO

LIZETH YURANY AGUIAR MEDINA

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN INFANCIA, CULTURA Y DESARROLLO

BOGOTÁ D.C.

2021

CAJA MAGICA:  
EL TÍTERE Y EL ANIMISMO COMO FORMA DE DESARROLLO CREATIVO EN NIÑOS DE  
PRIMERA INFANCIA

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO: ESPECIALISTA EN INFANCIA,  
CULTURA Y DESARROLLO

LIZETH YURANY AGUIAR MEDINA

LINEA DE INVESTIGACIÓN: LENGUAJE, DISCURSO Y SABERES  
INVESTIGACIÓN - CREACIÓN

PROFESORA ASTRID RAMIREZ  
PHD EN LENGUAJE Y CULTURA

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS  
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN  
ESPECIALIZACIÓN EN INFANCIA, CULTURA Y DESARROLLO  
BOGOTÁ D.C.

2021

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia primeramente por el apoyo incondicional durante todo este tiempo,  
A mi hijo por su paciencia y comprensión, a mi madre y esposo por ser cómplices de esta aventura que coincidió justo en un año en el que llegó la pandemia y no permitió que esta investigación se llevara a cabo de manera presencial, sin embargo, fueron grandes los aprendizajes y otros retos se impusieron en el camino!!!

A los niños que hicieron parte de este proyecto, su pensamiento e imaginario está plasmado en esta creación junto con los títeres. A sus padres por permitirme llegar a ustedes de manera virtual pero amena y cálida.

A las profesoras Astrid Ramírez y Karina Bothert, quienes con su orientación y crítica constructiva ayudaron a enfocar adecuadamente esta investigación.

A mis amigos de la vida y compañeros de la especialización que aportaron sus opiniones y sugerencias para mejorar y fortalecer aún más esta idea.

¡A todos gracias!

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	6
JUSTIFICACIÓN.....	6
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.2. OBJETO DE CREACIÓN.....	9
1.3. OBJETIVO GENERAL.....	9
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	10
2.1. PRIMERA INFANCIA Y DESARROLLO CREATIVO.....	10
2.2. TÍTERES, EDUCACIÓN E INFANCIA.....	11
2.3. TEATRO LAMBE LAMBE PARA PRIMERA INFANCIA.....	12
2.4. INVESTIGACIÓN CREACIÓN COLABORATIVA CON LOS NIÑOS.....	15
3. MARCO TEÓRICO.....	16
3.1. LA INFANCIA COMO ENIGMA Y EXPERIENCIA.....	16
3.1.1 PRIMERA INFANCIA EN COLOMBIA - POLÍTICAS.....	19
3.2. CULTURA.....	21
3.3. DESARROLLO CREATIVO EN EL ANIMISMO.....	24
3.4. ANIMISMO EN LOS RELATOS INFANTILES.....	26
3.5. LOS TÍTERES COMO OBJETO DE EXPRESIÓN ANIMISTA EN LA PRIMERA INFANCIA.....	28
4. MARCO METODOLÓGICO.....	34
4.1. INVESTIGACIÓN CUALITATIVA .....	34
4.2. INVESTIGACIÓN BASADA EN ARTES.....	35

4.3.	INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.....	37
4.4.	RUTA METODOLÓGICA.....	39
4.5.	NIÑOS PARTICIPANTES.....	39
5.	RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	40
6.	CONCLUSIONES.....	59

## BIBLIOGRAFIA

## ANEXOS

## **INTRODUCCIÓN**

*“La infancia como algo otro no es el objeto del saber sino lo que escapa a cualquier objetualización y lo que desvía de todo objetivo; no es el punto de anclaje del poder, sino lo que marca su línea de derrumbe...” (Larrosa J, 2000, p. 5)*

*“Como todo lo que puede llamarse arte el teatro de títeres comienza y termina en el pensamiento.” (Paska R, 1995 - traducción Swedzky J, 2014)*

La infancia y los títeres han tenido una estrecha relación desde tiempos inmemoriales representando aquello que el hombre no puede producir a través de su propio cuerpo: lo fantástico, lo mítico, lo invisible del mundo expresiones del ser han sido proyectadas en figuras y objetos que manifiestan dualidades, vínculos, identidades, seres imaginarios, cosas y espíritus que habitan en el campo cosmogónico, emocional y creativo de la mente humana. Aprovechando su carácter lúdico y creativo, la presente investigación-creación hace hincapié en el uso de títeres para potenciar el desarrollo principalmente creativo en la primera infancia, reconociendo su imaginario y pensamiento animista, con el fin de representar metafóricamente aquellas percepciones del mundo que habitan los niños y las niñas, evidenciando las situaciones materializadas en personajes y que hacen parte de sus realidades particulares.

## **JUSTIFICACIÓN**

Las niñas y los niños de primera infancia hoy en día son reconocidos como seres con capacidad de participación activa, por lo cual es importante fomentar las dimensiones humanas, sensibles y creativas para un adecuado desarrollo integral, donde las artes escénicas cumplen un papel importante en la formación de los individuos.

Se pretende en esta investigación, dar visibilidad al pensamiento animista infantil de los niños, a través de sus voces y paralelamente evidenciar las maneras en que ellos

significan su propia realidad, por medio de sus relatos verbales y expresiones escénicas que se representen con la creación de personajes. Con el propósito de situar al títere como elemento fundamental de expresión simbólica que media entre el mundo interior del niño y lo que concibe como realidad, propiciando posibilidades para la metáfora y la lúdica que aportan significativamente a las dimensiones del desarrollo infantil: dimensión comunicativa, socio-afectiva, cognitiva, corporal, sensorio-motriz. Así mismo, destacar al “títere” como objeto mediador que promueve el aprendizaje<sup>1</sup>.

En este sentido, es importante indagar sobre el cómo expresan las niñas y los niños su imaginario a través de los relatos, para potenciar el desarrollo creativo, en aras de comprender sus individualidades y reconocer el pensamiento animista infantil como factor que posiciona a la niña o al niño en creador de su propia realidad cultural, y que transversalmente este proceso aporta al desarrollo de todas las dimensiones humanas.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:**

En el ámbito educativo y como parte del adecuado crecimiento integral de las niñas y los niños se ha venido indagando por las diferentes maneras de potenciar el desarrollo creativo en la infancia, donde las artes y el juego simbólico tienen un papel fundamental, así como es mencionado en el lineamiento: El Arte en la Educación Inicial del año 2014, que hace parte de la política pública de Cero a Siempre, en el cual se estipula lo siguiente:

*“El arte se hace presente en la vida de cada persona y se comparte de maneras diversas. Propicia la representación de la experiencia a través de símbolos que pueden ser verbales, corporales, sonoros, plásticos o visuales, entre otros. De esta manera, impulsar la exploración y expresión por medio de diversos lenguajes artísticos para encontrar aquello que no sólo hace únicos a los individuos, sino que los conecta con una colectividad”.* (Serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral, 2014, p 13)

---

<sup>1</sup> Piaget Jean, La Representación del mundo en el niño. España: Morata, 1978

Dicha expresión que nos hace “únicos” se traduce en la posibilidad de exploración a la cual están expuestos los niños y las niñas desde que nacen, crecen y habitan sus entornos. Específicamente los títeres hacen parte del arte dramático porque “narran”, cuentan historias<sup>2</sup> también han venido implementándose en la educación como objetos mediadores que se convierten en recurso educativo para capturar la atención de los estudiantes; así mismo los títeres tienen la función de entretener y divertir a las niñas y niños en determinados momentos, representando algunos cuentos clásicos, historias que dejan enseñanzas, proponen canciones, juegos; dialogan e interactúan con los niños a fin de generar identificación y sonrisas en el público infantil.

Sin embargo, teniendo en cuenta lo enunciado anteriormente en el lineamiento y los esfuerzos institucionales que desde hace aproximadamente siete años han venido realizando programas distritales como: *Nidos*, *Arte en Primera Infancia*<sup>3</sup> del Idartes, quienes a diario dedican su labor a la interacción y creación de experiencias artísticas para las niñas y niños más pequeños de la ciudad de Bogotá; se percibe que aún falta más interés, exploración sensible y creativa de este arte en las escuelas y colegios de la ciudad, puesto que la mayoría de ocasiones el rol las niñas y los niños queda reducido en el hecho de ser espectadores de las diversas obras teatrales expuestas para ellos, su capacidad de ser creadores de historias o co-readores de posibles guiones narrativos para títeres queda en un segundo plano.

Por otro lado, el pensamiento animista que hace parte de la infancia sobre todo en los primeros años de vida también carece de protagonismo a la hora de crear contenidos con y para los niños, es decir de nuevo la voz de ellos, su imaginario e historias quedan reducidas y sometidas al pensamiento y voluntad adulto centrista, acortando así las posibilidades de potenciar el desarrollo creativo integral.

---

<sup>2</sup> Gómez Acevedo Ciro Leonardo, Entrevista virtual, 2020

<sup>3</sup> Recuperado de <https://nidos.gov.co/>

Por todo lo planteado anteriormente, más que pretender resolver las tensiones, lo que se busca es “crear” un contenido escénico en conjunto con los niños, por lo cual se formula la siguiente pregunta orientadora para la presente investigación-creación:

### **1.1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.**

¿Cómo potenciar el desarrollo creativo en niños de 4 y 5 años para llevar a cabo una co-creación escénica con títeres?

### **1.2. OBJETO DE CREACIÓN:**

Caja mágica para títeres (Teatro Lambe Lambe), contendrá los títeres y relatos de los niños que serán grabados y expuestos virtualmente.

### **1.3. OBJETIVO GENERAL:**

Realizar una pieza escénica con títeres, donde se evidencien los personajes relatados por niños de 4 y 5 años, valiéndose del lenguaje y pensamiento animista, para potenciar el desarrollo creativo.

### **1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Identificar en los relatos animistas de los niños personajes cotidianos, extraños y/o recurrentes para crear títeres que correspondan a esas representaciones.
- Recrear con títeres las situaciones narradas por los niños para dar protagonismo a su pensamiento animista.
- Co-producir con niños de 4 y 5 años una pieza escénica de títeres que evidencie el desarrollo creativo de sus individualidades.

## **2. ESTADO DE LA CUESTIÓN**

Para la realización del presente proyecto de investigación-creación fue necesaria la revisión de artículos académicos, tesis de doctorado y maestría, así como de trabajos artísticos tanto a nivel nacional como internacional sobre el teatro de títeres para el respectivo análisis, comprensión conceptual y orientación metodológica.

### **2.1. PRIMERA INFANCIA Y DESARROLLO CREATIVO**

En primera instancia se encontró el trabajo de Izquierdo R.D, Jaimes J.P y Meladze M (2018) quienes centraron su interés en plantear el diseño de una guía para docentes, con el fin de orientar sus metodologías a favor del fomento de la creatividad de los estudiantes en edad preescolar de: 4 a 6 años. Las autoras realizaron una revisión del concepto de creatividad, sus enfoques, modelos cognitivos, dimensiones y principios de acción, proponiendo la guía para profesores con lo siguiente: fundamentación teórica, ejercicio de aula, talleres de planeación de clase, actividades explicadas con ejemplos, dibujos y ejercicios prácticos.

Si bien, es interesante el abordaje metódico de la guía que propusieron para trabajar la creatividad, las autoras Izquierdo R.D, Jaimes J.P y Meladze M (2018), se considera que hubiera sido importante promover dentro del trabajo de investigación, la participación de algunos niños y niñas, para indagar por sus propias inclinaciones creativas. Este antecedente de investigación aporta importantes bases conceptuales y revisiones teóricas que ayudan a orientar el presente trabajo investigativo que, en contraste, sí pretende dar protagonismo a lo que cuentan los niños para la creación de un contenido escénico con títeres.

## 2.2. TITERES, EDUCACIÓN E INFANCIA

Con respecto al lenguaje de los títeres, éste ha sido diversamente empleado en el campo pedagógico debido a su carácter lúdico y expresivo hacia el público infantil. Se reconocen algunas tesis destacadas por su componente intrínseco con el desarrollo creativo en la infancia y aunque no lo nombran literalmente en su texto sí hacen un trabajo de identificación con las artes desde lo educativo e incorporando el objeto títere como objeto mediador con el sujeto<sup>4</sup>. En este sentido, se encontró en el contexto internacional el trabajo de Cebrian B. (2016), donde evalúa la importancia de los títeres en la educación infantil y a su vez muestra cómo el arte titiritero y su empleabilidad desde lo artístico en el aula, fortalece las interacciones y las relaciones interpersonales entre los estudiantes. La autora hizo un análisis de los decretos educativos valencianos para justificar el “títere” como elemento fundamental en la educación, así lo expresa en su tesis:

*“las razones por las cuales los títeres habían permanecido alejados del sistema educativo era porque las antiguas obras de títeres estaban dirigidas a los adultos, debido a su carácter burlesco y crítico, poniendo en tela de juicio el sistema establecido”. (Cebrian B. 2016)*

Teniendo en cuenta lo anterior, actualmente el cambio de concepto sobre los fines que debía perseguir la educación hizo que la escuela se abriera a nuevas prácticas y la integración de nuevos valores, es allí donde los títeres reaparecen con fines educativos. De esta manera, Trigueros (2006) da un énfasis al rol del niño en este tipo de interpretaciones, cuando dice: *“El niño, como espectador, necesita vivir un proceso de identificación con lo que ve, o con algunos aspectos de lo que está viviendo.”* (Triguero, 2006, p. 4.) También el autor resalta una de las características más importantes a la hora de hablar sobre el títere como objeto que potencia el desarrollo creativo y es su puesta en escena, dado que cuando el objeto entra en acción, resalta aquel papel vinculante con el espectador; que en este caso

---

<sup>4</sup> Argote Pavi Ximena. (2017). Animar objetos – Construir sujetos sensibles: Un estudio sobre la experiencia estética del espectador niño/a en el teatro de títeres

son las niñas y los niños, representando ideas, realidades, fantasías que se combinan para generar identificación y seguir creando frente a contado, revelando la emotividad desde el pensamiento que necesita exteriorizarse.

Cabe destacar que posteriormente, la autora hace un análisis del discurso pedagógico de los titiriteros en relación con el proyecto educativo del titirimundi, se trata del “Titiricole”, explicando que el objetivo principal era enseñar a los estudiantes de Segovia y su provincia el lenguaje del teatro de títeres y objetos, propiciando su participación y posibilitando la puesta en escena de sus propias obras.

Desde esta óptica la tesis de Cebrian B. (2016), aporta a la presente investigación-creación un análisis de procesos educativos en relación al teatro de títeres, donde se promovieron varios espacios de creación, se infiere una apuesta interesante respecto a los títeres en la educación y el desarrollo creativo en los niños y niñas; puesto que el hecho de reconocer en el estudiante sus capacidades animistas y lúdicas, como artista que tiene capacidad de creación, permite fomentar su creatividad desde las artes para la vida diaria. Por otro lado, en esta tesis doctoral no se incluyeron a las niñas y los niños de primera infancia, pues hubiera sido interesante evidenciar algún proceso con ellos, en el marco del festival Titirimundi, lo cual sí motiva el trabajo con esta población en esta investigación.

### **2.3. TEATRO LAMBE LAMBE PARA LA PRIMERA INFANCIA**

Retomando el concepto del animismo en la infancia para el desarrollo del pensamiento humano, los títeres son objetos caracterizados con los que se juega y se cree en algo dentro de una ficcionalidad en el campo subjetivo de la imaginación Gómez C.L (1990), debido a su carácter inicialmente ritual y primigenio los títeres posteriormente entrarían a ser parte inequívoca de las artes escénicas y el mundo teatral, esto también condujo a los títeres a ser cómplices de las niñas y los niños dada su identificación con la esencia del pensamiento mágico-animista como objetos accionantes permeados por el juego

y alcance de la imaginación, éstas características fueron aprovechadas por la pedagogía para enseñar, educar y transmitir conocimiento.

Es aquí de donde parte el origen del teatro Lambe Lambe<sup>5</sup> o teatro en miniatura el cual se inició en Brasil en el año 1989 con Denise Santos e Ismine Lima, quienes eran maestras de primaria y querían explicar creativamente a sus estudiantes cómo se daba un parto, así es como buscaron una antigua cámara de fotógrafo la cual adaptaron para proponer dentro de ella una serie de acciones cortas, secretas situaciones teatrales con títeres para explicar este suceso<sup>6</sup> acompañado por un relato, música y escenografía dentro de la caja. En la parte exterior se encontraba un lente o pequeña ventana que permitía visualizar lo que ocurría adentro, solo lo podía observar una persona a la vez.

Posteriormente en Chile, se conformó la Fundación OANI Teatro quienes heredaron el lenguaje teatral Lambe Lambe cuando residieron en Brasil entre el 2002 y 2006, incorporando en su investigación teatral esta técnica y produciendo alrededor de 10 espectáculos Lambe Lambe. Actualmente realizan el Festilambe una vez al año, donde se exponen en las calles más de 25 espectáculos de diferentes compañías mundiales que se dedican a esta técnica. También han realizado talleres infantiles donde las niñas y los niños de escuelas públicas exponen sus creaciones en diversas plazas de la ciudad, participando protagónicamente y promoviendo la cultura de este arte escénico.

En consecuencia, el teatro de títeres Lambe Lambe continuó expandiéndose por toda Latinoamérica por medio de las diferentes compañías y agrupaciones teatrales, quienes adoptaron la técnica y han venido transformando e investigando alrededor de este lenguaje.

---

<sup>5</sup> Se denominaba así porque la propuesta de las maestras brasileras se hizo a partir de una cámara fotográfica antigua y los fotógrafos anteriormente lamían sus fotos para saber si ya estaban listas, por eso el término se popularizó, aunque este tipo de teatro de títeres también se le conoce como caja mágica o caja misteriosa.

<sup>6</sup> Fundación OANI Teatro. (2016-2017). Qué es el Teatro Lambe Lambe. Recuperado de <http://oaniteatro.com/teatro-lambe-lambe-para-una-persona/>

Situándonos en el contexto colombiano, de igual manera las diversas agrupaciones teatrales han venido acogiendo esta técnica para proponer cortas obras de teatro Lambe Lambe dirigidas a todo público, pero con principal énfasis en lo infantil como es el caso de Teatro Hilos Mágicos (2017), Jabrú Títeres (2007), A-Garrapata Títeres y Payasos (2014), Teatro Objetos al Cubo (2017) entre otras más, quienes trabajan en torno a la creación y exploración constante de este lenguaje. De igual forma hace 6 años hubo un festival nacional de cajas misteriosas, donde se convocaron varios grupos para la muestra de sus propuestas en las calles y plazas de la ciudad de Medellín.<sup>7</sup>

Particularmente, con el público de primera infancia hasta hace poco han venido interviniendo algunas propuestas cercanas a esta técnica de títeres; concretamente en el año 2020, debido al confinamiento por la pandemia ocasionada por el Covid-19, el Instituto Distrital de las Artes y el programa Nidos, Arte para la Primera Infancia han llevado a cabo algunas estrategias como: Idartes se muda a tu casa auspiciados por el Teatro El Parque, en el mes de abril expusieron los resultados de un taller y laboratorio de creación de cajas mágicas que realizaron los artistas de este programa<sup>8</sup> cambiando el lente de la caja (si hubiera sido presencial) por el lente de un dispositivo electrónico, tal como el celular o el computador.

Continuando bajo esta línea temática, se encontró que igualmente en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas se realizó una muestra de trabajos finales de los estudiantes de la electiva: “Procesos de creación para primera infancia a través del teatro de títeres y objetos animados” de la Licenciatura en Educación Infantil, dirigido por la docente Ximena Argoty, maestra en Artes Escénicas, cuyo propósito fundamental era innovar en el campo de la educación para la infancia, generando experiencias significativas y estéticas

---

<sup>7</sup> A-Garrapata Títeres y Payasos (2014). I Encuentro Nacional de Cajas Misteriosas en Medellín – 21 al 24 de Agosto 2014. Recuperado de <http://agarrapata.blogspot.com/2014/08/i-encuentro-nacional-de-cajas.html>

<sup>8</sup> Instituto Distrital de las Artes –Idartes (2020). Cajas Mágicas – La Grandeza de la Miniatura, Laboratorio de Teatro Lambe Lambe. Recuperado de <https://idartes.gov.co/es/agenda/laboratorio/cajas-magicas-grandeza-miniatura>

para las niñas y los niños más pequeños por medio de la creación de cortas historias con la técnica Lambe Lambe compartido virtualmente por la página de la Universidad.

Si bien todas las anteriores propuestas encontradas se han generado desde el ámbito artístico y pedagógico dirigido a públicos principalmente infantiles, aún sigue siendo muy nueva la técnica del Teatro Lambe Lambe para la primera infancia como experiencia significativa para el desarrollo creativo. En los referentes se denota la carencia protagónica de las niñas y los niños de primera infancia, puesto que aún las historias visualizadas en las cajas mágicas los niños siguen siendo espectadores pasivos, que observan y disfrutan, sin hacer visible y participe su voz como medio que comunica o expresa a través de un títere. Razón por la cual se fundamenta la presente investigación, donde los relatos que cuentan las niñas y los niños en sus juegos individuales o colectivos, crean diferentes seres que viven en su imaginación, exponiendo así el pensamiento animista que trabajado desde la educación artística y las artes escénicas ayuda a fomentar el desarrollo creativo en los niños de primera infancia.

#### **2.4. INVESTIGACIÓN COLABORATIVA CON LOS NIÑOS**

En concordancia con los anteriores hallazgos referentes a la infancia y el teatro de títeres, se encontró desde la investigación-creación en la maestría de Infancia y Cultura de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas la tesis de López V. (2019) quien indagó sobre el proceso de co-creación niño-adulto en el contexto rural de la vereda el Verjón (ubicada en los cerros orientales de Bogotá), a partir de encuentros grupales en las casas del territorio con las niñas y los niños para visibilizar sus historias en cortos animados. Se observó una indagación detallada sobre lo que para las niñas y los niños significan varios elementos de su entorno rural, como las montañas, las piedras y el bosque entre otros, acogiendo sus palabras, vivencias y creaciones pictóricas...lo interesante es que a partir de dichas acciones se propusieron los cortos animados, por ello aquí se resalta el concepto de co-creación, cuyo fin último es visibilizar la voz de las niñas y los niños.

Teniendo en cuenta el proceso llevado a cabo en la tesis anteriormente mencionada, es pertinente resaltar el producto creativo, las bases teóricas y metodológicas que lo fundamentaron, dicho trayecto orienta el presente proyecto de investigación, puesto que se encontraron algunas similitudes prácticas. Sin embargo, el contexto hace gran diferencia puesto que la tesis de López V. (2019) se desarrolló de forma presencial en un contexto rural, mientras que en contraste, el lenguaje de los títeres en la presente investigación será trabajado desde la virtualidad (debido al confinamiento generado por el virus Covid-19) generando así otro tipo de interacciones y exploraciones con las niñas y los niños, con el fin de resaltar los personajes protagonistas de sus propios relatos.

Por consiguiente, se abordarán los diferentes conceptos teóricos que permitieron guiar el proceso de investigación - creación del presente proyecto.

### **3. MARCO TEÓRICO**

En este capítulo se expondrán determinadas posturas teóricas respecto a la infancia, cultura y desarrollo en relación con la creación artística, los relatos animistas y el lenguaje de los títeres como medio de expresión y creatividad en la primera infancia. A continuación, se desarrollarán los conceptos mencionados.

#### **3.1. LA INFANCIA COMO ENIGMA Y EXPERIENCIA.**

Para iniciar, se establece que el *títere* por ser un elemento cultural que hoy en día se relaciona con la infancia, tiene su historia y evolución como objeto lúdico, didáctico y artístico en el campo pedagógico; por consiguiente, las relaciones títere-infancia y pedagogía giran alrededor del concepto que los centraliza a todos, es decir la infancia y desde allí se sitúan las apreciaciones de Jorge Larrosa quien define lo que puede llegar a ser la infancia en las siguientes palabras:

*...la infancia es lo otro, lo que siempre va a más allá de cualquier intento de captura, es lo que inquieta la seguridad de nuestros saberes, cuestiona el poder de nuestras prácticas y abre un vacío en el que se abisma el edificio bien construido de nuestras instituciones de acogida. Pensar la infancia es justamente pensar esa inquietud, ese cuestionamiento y ese vacío...* (Larrosa J, 2000, p. 165) <sup>9</sup>

Bajo estas concepciones y teniendo en cuenta el rol de los artistas y pedagogos en su trabajo con la primera infancia, se encuentran múltiples posibilidades de aprendizaje colaborativo y mutuo donde lo fundamental es escuchar y estar atentos a lo que las niñas y niños pueden ofrecer creativa y humanamente, así como lo afirma Larrosa: ellos son esos “seres extraños” que nos proporcionan cambios, rupturas y renovación en nuestro diario vivir, aportan pistas e ideas para el descubrimiento de nuevas formas de habitar, sentir, hablar y ser.

Reflexionando en el constante trabajo con la infancia, éste concepto se acercaría a lo siguiente: “la experiencia de estar allí presente” de vivir, crear, compartir y quizás guiar por ciertos caminos intuitivos, la infancia es el reflejo de lo que somos humanamente con ellos, eso “salvaje” a lo que se refiere Larrosa J. (2000): “*todos trabajan para reducir lo que aún hay de desconocido en los niños y para someter lo que en ellos aún hay de salvaje*” es aquello que ya está implícito en el ser humano y no podremos dominar del todo a través de la reproducción e institucionalización de aquellas reglas establecidas por la cultura, que hacen que nuestro pensamiento se moldee de la forma que otros siempre han querido, cuadrículando nuestras maneras de relacionarnos con las niñas y los niños, eso “salvaje” de la infancia también es aquello que nos ha permitido evolucionar las prácticas educativas en mediana medida y que aún sigue en el proceso de encontrar ese significado de la infancia y su razón de ser.

Ese “*sometimiento de lo salvaje*” según Larrosa, ha estado supeditado a nuestra voluntad de poder y criterio metódico adulto que se escapa de todo concepto estereotipado

---

<sup>9</sup> Larrosa Jorge. Pedagogía profana, estudios sobre lenguaje, subjetividad, formación. El enigma de la infancia, Pg 165. Ediciones novedades educativas, primera edición. 2000.

y siempre va a estar en el límite de la vida donde nacen inquietudes, cuestionamientos y acciones que nos confrontan como adultos, llevándonos a asumir actitudes pretenciosas sobre lo que es, no es o podría ser la infancia y todo lo que implica, olvidándonos que nosotros también en algún momento de la vida fuimos esos niños en diferente medida “salvajes”.

La cuestión no es criticar, juzgar o satanizar el sistema en el cual estamos inmersos, pues definitivamente esas estructuras nos obligan dentro de su encajonamiento un repensar y una re-creación de cómo vivimos la infancia, a lo cual *Larrosa J, (2000)* anuncia lo siguiente: “*de lo que se trata aquí entonces, es de devolver a la infancia su presencia enigmática y de encontrar la medida de nuestra responsabilidad en la respuesta ante la exigencia que ese enigma lleva consigo...*” *Larrosa J, (2000)*

Con estas palabras se puede decir que ese “*enigma*” puede ser equiparado con el arte, el acto creativo o la experiencia artística en interacción con las niñas y los niños porque su esencia, fundamento y razón de ser es trabajar con la imaginación y la creatividad donde, según la obra o el ejecutante podrá establecer un diálogo de comprensión, fantasía e igualdad y a veces de locura, donde muchas cosas pueden ser posibles, allí la infancia se sitúa cómodamente por gozar de esa misma creatividad y por alimentar ese enigma que los configura como modo de expresión única e irrepetible. Se trata de entender la infancia desde el punto de vista imaginativo en contraste con aquello que consideramos real a través de la experiencia vivida, cuestionando qué del mundo adulto podemos apartar y qué de ese mismo mundo podemos contribuir a mejores y sanas experiencias en búsqueda o apertura a lo nuevo con la infancia, construyendo no un concepto, no una definición sino un sujeto de experiencia:

...el sujeto de experiencia es el que sabe enfrentar lo otro, en tanto que lo otro ya está dispuesto a perder pie, dejarse tumbar y arrastrar por lo que le sale al encuentro: el sujeto de la experiencia está dispuesto a transformarse en una dirección desconocida (*Larrosa J, 2000 p. 172*).

Se puede afirmar que el sujeto de experiencia se construye mutuamente entre adulto y niña o niño, aunque el infante siempre está en tiempo presente, viviendo su aquí y su ahora, por lo tanto ya es un sujeto de experiencia en contraste con el adulto porque su tiempo está ligado a unos hábitos y a una serie de estructuras sociales, culturales, familiares y personales que lo alejan de ser un sujeto de experiencia, de allí su afán por querer dominar y controlar el mundo de la niña o el niño, así que el reto precisamente está en encontrar ese diálogo con ambas partes desde lo experiencial, donde el arte y la imaginación se encuentran inevitablemente como medio para afianzar ese carácter enigmático de la infancia, lo fundamental sería propiciar las mejores experiencias de las cuales la niña y el niño disfruten, aprendan, se equivoquen, jueguen, compartan y construyan su propia infancia.

A continuación, situaremos algunos aspectos importantes del contexto histórico y político de la primera infancia en Colombia.

### 3.1.1. PRIMERA INFANCIA EN COLOMBIA - POLÍTICAS.

En Colombia la primera infancia fue invisibilizada al igual que en occidente no porque no existiera, sino porque era negado su reconocimiento como sujetos histórico-culturales: había poco registro, fotografías, lienzos o escritos que así lo revelaran; sin embargo, los historiadores e investigadores han logrado recopilar un panorama que da vestigios de cómo era la vida de los niños y niñas más pequeños. El imaginario de colonización y las mezclas raciales que se propiciaron en el antiguo territorio colombiano, dio cabida a los “niños ilegítimos”, niñas y niños en condición de abandono, en orfandad y sin derechos como nuevo imaginario social; por lo cual, la iglesia católica se ocupó de brindar caridad y apoyo a esos infantes, se comenzaron a crear instituciones y centros de ayuda a la niñez desamparada y empobrecida, porque también se percibían como un peligro para la sociedad si no se les otorgaba esta protección.

En alternancia con la finalización de la segunda guerra mundial, este imaginario de “infancia posmoderna” se ha visto permeado por un reconocimiento político y social de los niños como sujetos de derechos en primera medida mediante la aprobación de la Declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948 por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), posteriormente se aprueba la declaración de los Derechos de los Niños en 1959, es en este preciso momento, donde podemos vislumbrar una categoría de primera infancia<sup>10</sup>, ya que a partir de aquí se logran instaurar importantes cambios en torno a la educación de los niños y su reconocimiento político, situación que a nivel mundial conllevó a la creación de leyes y normas para su cuidado y protección en búsqueda de un mejor desarrollo integral.<sup>11</sup> Particularmente en Colombia, estas políticas de protección hacia la infancia toman fuerza con la creación de programas y proyectos a favor de los niños más pequeños a través de la instauración de jardines infantiles nacionales por parte del Ministerio de Educación Nacional, en el año 1968 mediante la ley 75 se crea el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF), cuyo objetivo principal es trabajar por la prevención y protección integral de la primera infancia, niñez y adolescencia, brindando especial atención a aquellos en condición de amenaza, abandono o vulneración de derechos<sup>12</sup>. Posteriormente *se crean* los Centros de Atención Integral al Preescolar (1974) y mediante el Decreto No.088 de 1976 se incluye la educación preescolar como el primer nivel del sistema educativo formal<sup>13</sup>

Más adelante en la Constitución Política de 1991, mediante la ley 12 en el artículo 44 se establece la prevalencia de los derechos de los niños: “se crean los Jardines Comunitarios con los que se brinda atención a los niños y niñas en edad preescolar

---

<sup>10</sup> UNICEF (2020). Convención sobre los Derechos del Niño. Recuperado de: <https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos/convencion-derechos-ninos>

<sup>11</sup> UNICEF (2020). Desarrollo de la Primera Infancia. Recuperado de: <https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primera-infancia> . UNESCO (2019). La Atención y Educación de la Primera Infancia. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/atencion-educacion-primera-infancia>

<sup>12</sup> Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Primera Infancia. Recuperado de: <https://www.icbf.gov.co/bienestar/primera-infancia>

<sup>13</sup> Ministerio de Educación Nacional (2020). Antecedentes - Línea cronológica de políticas, programas y proyectos a favor de la primera infancia <https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177829.html>

pertenecientes a poblaciones vulnerables, con la participación de los padres y acudientes” (ICBF, Acuerdo No. 19 de 1993).

De esta manera es como poco a poco se le da cabida a la primera infancia como grupo social importante, que merece esa atención integral; en el año 2016 se aprueba la ley mediante la cual se implementa la política nacional de Cero a Siempre<sup>14</sup> que busca reunir esfuerzos de los sectores público y privado, de las organizaciones de la sociedad civil y de la cooperación internacional en favor de la primera infancia de Colombia.

Por consiguiente, se continua con los conceptos de cultura y desarrollo inmersos en el mundo creativo y social de las niñas y los niños.

### **3.2. CULTURA**

En efecto la cultura se muestra como un concepto que hace parte del contexto social de la infancia, donde la familia y la educación ejercen control e influencia para la conformación del sujeto, de este modo se indagará por la cultura desde la perspectiva psicoanalítica de Freud.

La infancia, siendo experiencia vital y presente del ser humano se sitúa dentro de la cultura como un momento de la vida que ha sido controlado, reprimido y direccionado, atendiendo en el sentido que:

*“la cultura es una pulsión interior, que obliga a unir a los hombres en una masa cuyo principal objetivo de conformación es el sentimiento de culpa, por esa necesidad inconsciente de castigo gracias a la vigilancia impuesta y la posible unificación de los individuos aislados”.* (Freud S, 1930, p. 23)

---

<sup>14</sup> Atención Integral: Prosperidad para la Primera Infancia. De Cero a Siempre (2011). Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Cartilla-CeroSiempre-Prosperidad-Primera-Infancia.pdf>

Tal unificación entra en semejanza con el proceso de civilización instituido por el poder y la organización de los pueblos, desde allí se crean reglas y normas que permiten la convivencia en comunidad, el ingreso de la infancia a la cultura se atraviesa principalmente por la relación del acatamiento de la norma, con relación al castigo por el incumplimiento de la misma.

Desde la postura psicoanalítica freudiana, la cultura empieza a ejercer su poder desde que nacemos otorgando lenguaje, identidad, familia, costumbres, educación, buscando controlar las dos principales pulsiones humanas, a saber: la pulsión de vida y la pulsión de muerte; la primera referida a la creación y la segunda a la destrucción; el súper yo<sup>15</sup> es escenificado por las exigencias de la cultura, lo que se aparenta es modelado a partir de la sublimación, es decir, la cultura permite que salgan las pulsiones, pero de una manera colectivamente aceptadas, lo cual da a entender que el malestar en la cultura que plantea Freud se basa en la represión y en la miseria psicológica de “*las masas*” puesto que la masa social antepone identificaciones mutuas entre los individuos y a su vez exige regulación, donde el sentir individual del sujeto pasa a un plano oculto.

Desde esta perspectiva el pensador enuncia que la cultura es lo que designa la suma de las producciones e instituciones que distancian nuestra vida de la de nuestros antecesores animales, que sirven a dos fines: proteger al hombre de la naturaleza y regular las relaciones entre sí. Todas las actividades y los bienes útiles para el hombre hacen parte de la cultura, de igual forma somos nosotros la cultura, somos facilitadores de esta, somos reproductores y generamos apertura a múltiples maneras de cultura para los recién llegados: las niñas y los niños, por eso es necesario encontrar caminos de emancipación, donde se fortalezcan los diversos lenguajes comunicativos y expresivos que apacigüen la pulsión de muerte y/o destrucción con las que naturalmente nacemos.

“La evolución cultural es definida entonces como la lucha de la especie humana por la vida, entre más difícil sea obedecer el precepto más mérito tendrá su acatamiento”.

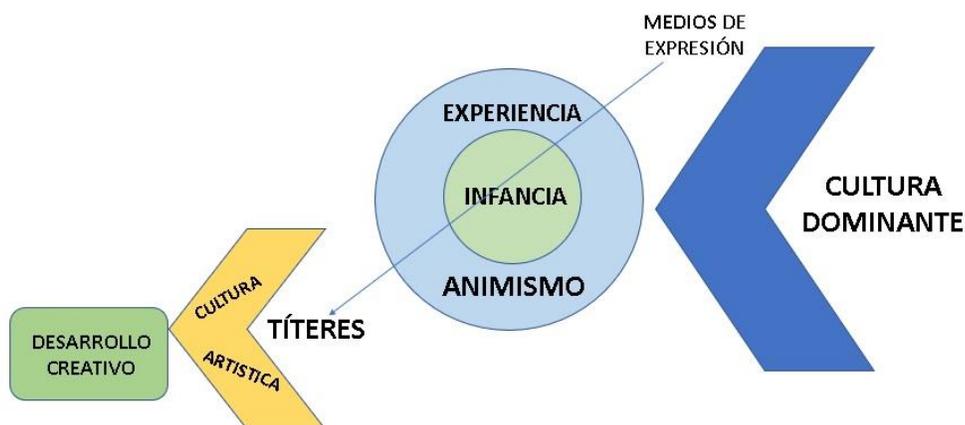
---

<sup>15</sup> Concepto por medio del cual Freud teoriza sus pensamientos aludiendo al ego de las personas, en diferentes medidas y diversas etapas de su vida.

Freud. S (1930) Pag 38. De aquí cobra importancia el término “*obedecer*” cuyo carácter y peso significativo se ha instaurado arraigadamente en la familia y en la escuela siendo éstas las principales fábricas sociales de seres humanos, donde se resalta el seguir esa línea establecida por la norma para obtener reconocimientos sociales.

La búsqueda de la felicidad por otro lado, es un componente que hace parte de todos los seres humanos; sin embargo, el cuerpo, la naturaleza y la relación con los otros anteponen barreras que la cultura desde su aspecto institucional y civilizado, condicionan a favor de la unidad. Desde otra perspectiva la cultura también surge como lengua materna espontánea, que identifica a un grupo de sujetos especificando rasgos característicos y que no se rige por ninguna entidad o poder externo, sino que se rigen por sí mismos como expresión colectiva; aquí las artes cobran real importancia dado que interactúan con la sensibilidad humana, juegan con la imaginación y la creación de otros mundos, signos, símbolos que permiten forjar identidad en procesos liberadores y emancipadores de la otra parte de la cultura, la que oprime. Las artes permiten la creación de una cultura que evidencia la esencia de lo que somos, desde lo más diverso y particular, desde todo tipo de expresión hablada, cantada, escenificada o pictórica entre otras, el arte se posiciona como ritual salvavidas que da el acceso a la cultura represora, recreando y dando voz a lo que habita en lo más profundo del ser.

Es así como el reconocimiento de la voz de las niñas y los niños a través de las artes y el juego con el pensamiento animista que los caracteriza en los primeros años de vida, permite fortalecer la creatividad para construir otras posibilidades de relación colectiva, que fomentan el desarrollo integral de sujetos sensibles dentro de la cultura.



**Gráfica No 1: Conceptos Teóricos. Fuente propia**

### **3.3. DESARROLLO CREATIVO EN EL ANIMISMO**

En concordancia con lo dicho anteriormente, los lenguajes artísticos y en específico el teatro de títeres permite visibilizar las manifestaciones subjetivas y colectivas del niño o la niña, puesto que el simbolismo y la metáfora que caracterizan al “títere” dan cuenta de situaciones cotidianas que ocurren en el entorno. El animismo infantil se plantea en la presente investigación, como parte del desarrollo creativo en la infancia, que expone expresiones particulares de cada sujeto, como lo son: la forma de “narrar” “expresar ideas” representar gestos, emociones, acciones, la capacidad de simbolizar con objetos lo que hay en la mente y sobre todo, el animismo como posibilidad de creer, otorgar y representar la vida en los elementos que están alrededor. En síntesis, se expondrá como el animismo está presente en la manera de relatar de los niños y como a su vez este carácter hace parte del lenguaje de los títeres.

El arte y la imaginación según Vygotski L. (1986), están enmarcados por la actividad creadora enfocadas en la realización de algo nuevo, esta conducta del hombre y toda su actividad se sitúan en dos tipos básicos de impulsos: reproductor o reproductivo y el de combinar y crear<sup>16</sup>: El primero está estrechamente ligado a la memoria y allí se repiten

<sup>16</sup> Véase en Cap 1 Arte e Imaginación Pgs 7,8 y 9.

normas ya creadas o elaboradas de antiguas impresiones vividas en la infancia, por ello Vygotski L. (1986), precisa que, lo que hacemos es reproducir algo que ya se asimiló con anterioridad, se repite algo que ya está existente en nuestra mente conservando experiencias ya vividas, pero además de esto nuestro cerebro no sólo se limita a reiterar, también tiene la capacidad de combinar y crear siendo éste el segundo impulso pues cuando tratamos de tener episodios en nuestra mente ya sea del futuro o del pasado podemos formarnos una idea o una imagen, esto porque la imaginación es aquello que permite y promueve el hecho de formar nuevas ideas, nuevas acciones, nuevas proyecciones. Por lo tanto, todo aquello de lo que hacemos parte, los aspectos culturales, vida social, utensilios, objetos, construcciones, todo fue y es producto de la imaginación, a lo cual denomina Vygotski L. (1986), “*fantasía cristalizada*”, que a su vez es la creación colectiva de muchos inventores anónimos que no necesitaron del reconocimiento fortuito para dar cabida a la creación de eso “nuevo” imaginando, combinando, modificando y creado<sup>17</sup>.

Dichos aspectos creadores se vislumbran fácilmente desde la primera infancia por medio del juego cuando imaginan que hacen determinadas cosas, cuando imitan ciertas situaciones de su contexto, cuando asumen roles, cuando le hablan a los juguetes, cuando animan objetos<sup>18</sup>, que en cierta medida son representaciones y repeticiones de la realidad que se van configurando en su mente, sufriendo modificaciones de acuerdo a lo que necesiten o deseen en la creación.

Partiendo de estas ideas que constituyen el mundo de la imaginación y de la creatividad que están indiscutiblemente presentes en la infancia, logra ubicarse intrínsecamente el pensamiento mágico-animista de la niña y el niño<sup>19</sup> que observado desde la visión psicológica evolutiva que Jean Piaget plantea, este es un tipo de “*representación*

---

<sup>17</sup> Vygotski, 1982: Lev S. Vygotsky, La imaginación y el arte en la infancia, Madrid, Akal. Capítulo I Páginas 11 y 12

<sup>18</sup> Entiéndase “animar objetos” como concepto derivado del Teatro de Objetos donde el títere no sólo es aquel que está caracterizado o figurativo, sino que también pueden ser los objetos del cotidiano y del entorno sin ninguna intervención plástica que toman el carácter de personajes. Para mejor ampliación del tema consúltese en Unión Internacional de las Marionetas, Teatro de Objetos (2009-2020). Recuperado de <https://wepa.unima.org/es/teatro-de-objetos/>

<sup>19</sup> Piaget Jean, La Representación del mundo en el niño. Capítulo VII. España: Morata, 1978

*del mundo*” mezclando lo real con lo fantástico, donde no existen las contradicciones, la niña y el niño no distinguen lo psíquico de lo físico en sus primeros años de vida, por lo cual intentan dar coherencia a sus razonamientos considerando vivos y conscientes cuerpos o materias que para nosotros los adultos son inertes Piaget (1978), esto les sirve para ir conociendo el mundo cuando todavía no pueden acceder al pensamiento abstracto propiciando la adquisición y mejoramiento del lenguaje sobre todo en la primera infancia.

El animismo se presenta entonces como una manera de desarrollar la creatividad en la primera infancia, puesto que está ligado con los impulsos reproductor y reproductivo a los que se refiere Vygotski (1982), cuando se imita una realidad pero se combina con algo de fantasía, allí está presente el imaginario humano y en especial el de las niñas y los niños quienes se sitúan en lugar importante de enunciación porque crean, reproducen y construyen a partir de sus propias realidades y subjetividades. Teniendo en cuenta esto, el animismo hace parte indiscutible de los relatos infantiles y los objetos que acompañan ese momento de la vida como son los títeres; porque se convierten en medio de representación simbólica.

### **3.4. ANIMISMO EN LOS RELATOS INFANTILES**

El animismo como concepto fue empleado por algunos antropólogos como Edward Tylor al referirse a las “almas” o “espíritus” que las comunidades primitivas le atribuían a los fenómenos físicos y a diversos elementos del entorno. Posteriormente el término fue aplicado al estudio de la infancia desde la psicología evolutiva por Jean Piaget, quien lo designó como la tendencia a considerar los cuerpos como vivos e intencionados. (Piaget J, 1978). Este pensamiento ocurre principalmente en los primeros años de vida dado que para adquirir o acceder al pensamiento abstracto acuden a la representación del mundo mezclando lo real con lo fantástico.

*“Si el niño no distingue el mundo psíquico del mundo físico; si, aún en los comienzos de su evolución, no observa límites precisos entre su yo y el mundo*

*exterior, hay que esperar que considere como vivos y conscientes un gran número de cuerpos que, para nosotros, son inertes”.* (Piaget. J, 1978 p. 151)

Desde este planteamiento, el animismo según Piaget se encuentra dentro de la etapa: pre operacional de las niñas y los niños de primera infancia, es una de las primeras formas de aprehensión de la realidad, quien directa, *intuitiva y casi mágicamente* se aferra a lo que él puede ver y tocar adentrándose en las cosas para hacerlas suyas, convirtiéndolas en emanaciones de su propio yo y viceversa<sup>20</sup>. Y aunque dicha teoría es bastante debatida hoy por hoy, si es necesario reivindicar el papel fundamental que tiene la imaginación y la creatividad en el desarrollo humano, cuyo origen está allí: “en el alma de lo que no tiene vida” y que en ocasiones es invisibilizada por el mundo adulto.

En el lenguaje, está inmerso el pensamiento mágico infantil, que a su vez lo constituye la forma de narrar y contar, otorgando verbalmente características o situaciones humanas a objetos, animales y otros elementos del entorno. Por ello la voz como principal medio de comunicación humana exterioriza las emociones, intenciones, ausencias y presencias que son comprendidas por la niña o niño desde que está en el vientre materno. La primera de las voces interiorizada es la de la madre, quien transmite la cultura por medio de la entonación, el ritmo, el canto que se conecta con el ser para darle un lugar en el mundo.

*“Cada cultura tiene sus propios ritmos alimentarios, de ausencia y presencia. El otro se inscribe en el espíritu del sujeto humano (bebé), se dirige a otro exterior porque hay otro interior. Los dos primeros libros que lee un niño son la voz y el rostro”.* (Cabrejo E, 2007)

De acuerdo con lo postulado por Cabrejo E. (2007) y Pérez M. (1992), se entiende que la importancia de la modulación y entonación de la voz a la hora de contar y narrar dentro del campo lingüístico infantil es una característica esencial que otorga vida a

---

<sup>20</sup> Pérez, Miguel José. (1992) Animismo, Juego Simbólico y Fabulación en el lenguaje infantil. Universidad Complutense. Madrid.

determinados seres dentro de un relato, e inscribe a la niña o al niño en la configuración de su subjetividad desde muy temprana edad, relacionándolo directamente con la cultura donde creció. Por ello los relatos animistas tienen sentido cuando se analiza esa musicalidad, esa entonación, ese ritmo particular que le da cada niña o niño a la hora de contar, puesto que se ponen en escena no sólo los personajes que están presentes en su imaginación o realidad, sino que también se acompaña de la voz que narra la emoción, intención y disociación entre “yo” “tu” “ellos” y “nosotros”, Cabrejo E. (2007).

En el lenguaje infantil desde el punto de vista filológico: la creatividad y expresividad en las niñas y niños de 2 a 6 años no ha tomado el lugar que merece, según lo estipula Pérez, M. (1992), puesto que dentro de un análisis retórico, semántico y lingüista en general, lo que expresan las niñas y los niños en sus relatos devela algunas alteridades relacionadas con la vida y personificación que puede existir en los objetos, animales y cosas del entorno.

Se toma como referencia el artículo Animismo, juego simbólico y fabulación en el lenguaje infantil de Pérez, M. (1992) en el cual, se hace un análisis de los procedimientos expresivos en la forma de narrar de niñas y niños en este rango de edad, transformando la realidad con algunos caracteres específicos. En éste artículo se hace un breve recorrido sobre el por qué se llega al término de “animismo” en el lenguaje infantil, puesto que en la retórica clásica se hablaba de la “fictio personae”, que consistía en presentar cosas irracionales como personas, nacidas de la intensificación de la fantasía creadora, posteriormente los retóricos de la literatura moderna y clásica prefieren el nombre de “personificación” el cual se designaba como un procedimiento narrativo consistente en atribuir a un objeto, cosa o entidad abstracta propiedades que permiten considerarlo como sujeto.

En el campo de la investigación sobre el lenguaje infantil se destaca el término que abarca con mayor amplitud la adquisición y el enriquecimiento del lenguaje, es precisamente el animismo, que hace también que la niña o el niño se acerquen al mundo de la poesía Pérez M. (1992). Este artículo hizo un análisis de conversaciones entre infantes, las cuales categorizó en dos epígrafes: animales y cosas, encontrando ejemplos y

explicando cómo sintácticamente se manifiesta el animismo, el cual está intrínsecamente ligado a la capacidad creadora infantil desde el lenguaje, la voz y la manera de relatar a través de los objetos.

### **3.5. LOS TÍTERES COMO OBJETO DE EXPRESIÓN ANIMISTA EN LA PRIMERA INFANCIA**

Como ya se ha dicho anteriormente, los títeres han sido abordados e implementados desde las ciencias humanas como recurso educativo para “enseñar” y “explicar” diferentes teorías, problemáticas y temas variados en la escuela, dando solución desde lo escénico y lo narrativo según las temáticas que se deben trabajar en el currículo; sin embargo, el “títere” sigue siendo percibido dentro la institución educativa como un elemento que tiende a ser infantilizado para concentrar y a la vez movilizar a los niños.

En este sentido, el títere aún exige más apropiación por parte de la institución educativa no solo para sus fines instructivos pluralizados, sino para abordar las individualidades infantiles que requieren de espacios de exploración sensible con los objetos y sus respectivas historias para un adecuado desarrollo creativo.

Teniendo en cuenta lo anterior, se trae a colación el planteamiento de Piaget quien aborda psicológicamente el desarrollo del pensamiento en las niñas y los niños ubicándolos por etapas, como anteriormente se dijo, hoy por hoy dichos postulados son bastante cuestionados por la relación hermetizada que se hace con las edades de las niñas y niños y sus procesos de desarrollo; sin embargo, el concepto de animismo o pensamiento mágico-animista ha acentuado bases en otros campos del conocimiento en relación con la infancia, como lo es la lingüística y todo lo que tiene que ver con el lenguaje hablado de los infantes en relación con lo que cuentan y la manera en que lo hacen; por su parte ha fundamentado las artes escénicas y específicamente el lenguaje de los títeres, puesto que desde allí parte la noción de “animar” o dar vida a un muñeco u objeto, entendiendo que éstos tienen un ánima o alma.

El animismo es una de las primeras formas de aprehensión de la realidad para la niña y el niño, quienes directa, intuitiva y casi mágicamente se aferran a lo que él puede ver y tocar, adentrándose en las cosas para hacerlas suyas, convirtiéndolas en emanaciones de su propio yo y viceversa Pérez, M (1992). Los títeres son con los que se juega y se cree en algo dentro de una ficcionalidad en el campo subjetivo de la imaginación<sup>21</sup> y posteriormente entrarían a hacer parte inequívoca de las artes escénicas y el campo teatral, por ello los títeres son cómplices de las niñas y los niños dada su identificación con la esencia del juego y alcance de la imaginación.

*“...el títere como metáfora del hombre, proyección del espíritu creador que representa mundos imposibles, creencias culturales...”* (Gómez C,1990, p. 23).

En consecuencia, el títere perteneció en primera instancia al mundo adulto animista ritual y casi que pagano, pues se atrevía a contar expresivamente y representar aquello que era considerado mito, esa característica lo llevo a ser burlón, pícaro, juguetón y a veces grotesco porque se atrevía a contar aquello que el humano no podía decir o hacer de manera literal, necesitaba de ese objeto para transmitir sus ideas.

Posteriormente con la llegada de los españoles a nuestras tierras indígenas, se instauró con el pasar del tiempo la cultura religiosa católica que conllevó a la enseñanza de la religión con títeres<sup>22</sup> como elemento educativo en la infancia de ese tiempo, representando escénicamente historias divinas de los santos, para que fueran creídas; este es el lugar donde se cambia de panorama, pues el títere aunque sigue conservando sus características mágicas y animistas cambia su rol hacia el plano educativo infantil, bajo la mirada hegemónica religiosa que imperaba en ese entonces. Quizás aquí es donde se encuentra otra de las grandes tensiones, pues la educación infantil desde esa visión ha establecido relaciones verticales entre el maestro y el alumno, donde el primero es el que

---

<sup>21</sup> Planteamiento de Gómez Acevedo Ciro Leonardo, El rito del Títere. Revista Melusina N 2 Fundación Cultural Muro de Espuma. Bogotá 1990

<sup>22</sup> Gómez Acevedo Ciro 2020. Entrevista virtual para la presente investigación.

tiene el poder y el conocimiento, mientras que el segundo lo recibe sin cuestionamiento alguno siguiendo estrictas normas para su control.

Los títeres en concordancia con el pensamiento mágico animista infantil, constituyen un signo ambivalente puesto que son inanimados y sin embargo parecen vivos<sup>23</sup> debido al movimiento intencionado que le otorga su ejecutante en una unidad de comunicación que refleja la representación mental (magia) y la imagen (gesto).

*“Las participaciones e intenciones se prolongan en magia por el pensamiento o por el gesto, magia que tiende siempre a convertirse en simbólica”.* (Piaget, J, 1978, p. 143)

De este modo se sitúan los títeres en la primera infancia como aquello mágico que se convierte en signo de expresión humana, donde lo subjetivo se encuentra, se construye, se representa a través del objeto, donde la emoción, la voz, el pensamiento y el yo se instauran simbólicamente.

*“La magia es, pues la etapa pre simbólica del pensamiento. Para nosotros, los conceptos, las palabras, las imágenes vistas en sueños son en grados diversos, símbolos de las cosas. Para el niño son emanaciones de las cosas. La razón de esta diferencia estriba en que nosotros distinguimos lo subjetivo de lo objetivo, mientras que el niño sitúa en las cosas lo que es debido a la actividad de su yo.”* (Piaget J, 1978, p. 144)

Esta magia a la cual hace referencia Piaget, es la que caracteriza y hace de la niña y el niño un potencial animista al igual que en las culturas primigenias, porque le atribuyen conciencia y función a las cosas que los rodean<sup>24</sup>, permitiendo potenciar el desarrollo creativo a partir de la identificación de la cultura que los conforma.

---

<sup>23</sup> Curci, Rafael. (2002). De los Objetos y otras Manipulaciones Titiriteras. Tridente Libros. Buenos Aires, Argentina.

<sup>24</sup> Delval, Juan (1975). El Animismo y el Pensamiento Infantil. Siglo veintiuno editores S.A

La transfiguración y representación objetual personificada de los hechos creados, se animaban en principio con máscaras y elementos como tótems, báculos o bastones a los cuales les otorgaban vida por medio de ritos, situándose allí los primeros títeres<sup>25</sup> como modo de expresión y mediación entre lo mágico, ritual y la mente humana.

El mundo infantil acoge los objetos para narrar, para contarse, para revelar los secretos dados por el adulto y las significaciones creadas por la imaginación. Debido a los movimientos de vanguardia artísticos, el “objeto” adquirió estatus de personaje en el siglo XX, por ello la animación de dichos objetos se convirtió en otra variante del teatro y hermano abstracto del teatro de títeres; el animismo infantil está estrechamente relacionado con el teatro de animación de objetos y títeres, dado su carácter lúdico, expresivo y representativo. Debe señalarse que el punto de comparación está en el carácter animista que expresa el pensamiento infantil con respecto al hecho de animar títeres u objetos en el teatro.

El objeto títere tiene un valor disciplinario dentro de las artes escénicas, cuyo valor no se exigiría en la primera infancia, dado que en esta población ocurren exploraciones libres, por lo tanto, estas expresiones no se igualarían con las estipuladas por el teatro, dado que éste establece una serie de reglas y fundamentos para que dicha “interpretación con el objeto o títere” se dé en relación con un público.

*“Al igual que un poema, no se espera de un texto de títeres que pueda describir, pintar o copiar la realidad, sino que pueda jugar sobre nuestra idea misma de lo que la realidad puede ser”.* (Paska R, 1995, p 63)

En concordancia, se comprende que el títere es aquel instrumento que permite recrear la realidad, la cotidianidad intermedia con la subjetividad y el exterior, creando otros espacios donde se manifiesta escénicamente la emanación de historias, emociones, y pensamientos del yo.

---

<sup>25</sup> Gómez Acevedo Ciro 2020. Entrevista virtual para la presente investigación.

## TEATRO LAMBE LAMBE

Continuando con lo anteriormente expuesto el Teatro Lambe Lambe tiene razón de ser explorado en la primera infancia por su capacidad simbólica y narrativa, anteponiendo su carácter de signo que construye mundos alternos a lo humano, transmitiendo lo particular de quien lo manipula hacia el exterior. Tal y como lo enuncia Curci (2010):

*“El títere es algo que se mueve en el plano de lo simbólico, lo que resulta fundamental es su carácter de signo que evoca una realidad ...Su presencia suele estar determinada por el intento de reproducir lo ya perdido...”* (Curci R, 2010, p. 88)

Concordando con la palabra “simbólico” el títere por ser un objeto y/o figura, se muestra en un plano social donde pasa a representar lo vivido, lo pensado, lo influenciado desde la visión de quien lo maneja. Para el caso particular de esta investigación los niños aún siendo tan pequeños ya están construyendo esas nociones simbólicas humanas y de sociedad que se expresan con el títere como una forma de desarrollo creativo. Por ello Curci (2010) enuncia que: *“las figuras se cargan entonces de intencionalidad y de sentimentalidad, transfigurando así rostros, imágenes, situaciones saturadas de otra humanidad a la que sustituyen”*. Dicha sustitución la podemos observar cuando las niñas y los niños animan sus juguetes por ejemplo, cuando sobre ponen otro tono de voz, hacen gestos, exploran posturas extra cotidianas con el cuerpo y sobre todo cuando hablan de la historia del personaje o éste entabla algún diálogo.

Lo simbólico de los títeres permite agrupar rasgos, arquetipos que reúnen lo común y a su vez establecen diferencias marcadas en las expresiones que tiene cada quien, aquí es donde está lo más valioso de la humanidad que vamos creando en nuestras mentes desde que somos tan pequeños.

El teatro Lambe Lambe o “cajas mágicas” como es conocido comúnmente en el contexto colombiano teatral, es una especie de mini teatro que permite reunir tipológicamente los personajes narrados por lo niños, donde cada uno tiene su historia, voz

y características propias, desde el plano creativo, social y subjetivo, de esta forma similar lo expresa Curci (2010):

*“En el plano de lo inminentemente teatral, varios estudios tipológicos de los personajes dramáticos revelan que algunas figuras proceden de cierta visión intuitiva y mimética del hombre y remiten a ciertos comportamientos universales”* (Curci R,2010, p. 186)

En efecto lo mimético e intuitivo está presente en los primeros años de vida donde cobra importancia la representación tanto corporal como con los objetos, resulta claro que los juguetes, por ejemplo, dan cuenta de tipos de personajes que corresponden a la cultura y a los arquetipos que se han establecido en el tiempo, así mismo el títere se sitúa como símbolo que permite recrear en otro plano la realidad.

Por eso la caja mágica se presenta como mediación, para evidenciar el pensamiento animista infantil reflejado en los personajes creados por los niños, cada relato, cada palabra se materializa en una escena que crea el mundo subjetivo de la imaginación y que pocas veces es expuesto como obra artística.

En el siguiente capítulo se da continuidad al marco metodológico implementado, que da cuenta de lo realizado con los niños, cuya evidencia artística será la pieza teatral con títeres en la caja mágica.

#### **4. MARCO METODOLOGICO**

Para dar cuenta del desarrollo de este tema de investigación a continuación se explica el procedimiento implementado:

#### 4.1. INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Partiendo del interés que suscita el tema del animismo como forma de desarrollo creativo en los niños y la escenificación de la voz de los infantes<sup>26</sup> a través de los títeres, este proyecto de investigación-creación se inscribe en la línea de lenguaje, discurso y saberes, ubicándose en el paradigma cualitativo. Para comprender de qué se trata la investigación cualitativa, se tomó como punto de referencia a Irene Vasilachis de Gialdino quien afirma lo siguiente:

*“La investigación cualitativa “es la presencia simultánea de distintas orientaciones que difieren al desarrollo, presupuesto y método en cuanto a las concepciones acerca de la realidad social”<sup>27</sup> (Vasilachis I, 2006, p. 25)*

A razón de estas palabras, se puede destacar la idea de realidad social, entendiéndose ésta como la existencia y coexistencia con los otros en un mismo espacio y sus diversas interacciones, ya que esto es lo que define y engloba la razón del estudio cualitativo, siendo ésta la principal característica que fundamenta la causa investigativa orientada al resultado de una futura comprensión e interpretación. Para este caso en concreto, el objeto de estudio es la realidad subjetiva, imaginativa, creativa y simbólica de los niños de primera infancia, manifestada por medio de sus relatos y construcción de títeres.

Irene Vasilachis también resalta que *“...los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en términos de significado que las personas le otorgan”* Vasilachis (2006), dicho significado se aterriza con la palabra, el relato, la voz puesta en el objeto-títere, según lo expuesto en esta investigación; invitando a que los niños enuncien su pensamiento mediante el juego, la interacción y la manera en que habitan su realidad para transformarse en sujetos activos dentro de la escena. Por esto mismo el paradigma cualitativo permite indagar por la

---

<sup>26</sup> Término que proviene de la palabra infancia del latín *infans* que significa “sin voz”

<sup>27</sup> Estrategia de Investigación Cualitativa. Editorial Gedisa 2006

sensibilidad humana, siendo el arte de los títeres el puente que conecta la subjetividad con la objetividad, son los títeres intérpretes metafóricos y simbólicos de las voces de los niños que hicieron parte de esta investigación.

## **4.2. INVESTIGACIÓN BASADA EN ARTES**

Como ya se ha mencionado en los anteriores capítulos, los diversos lenguajes artísticos y en este caso particular el teatro de títeres es caracterizado por su capacidad comunicativa y expresiva, que ayuda tanto a comprender como a exteriorizar la información contenida. En la investigación cualitativa, se facilita la interpretación por medio de la creación artística, las artes se presentan como una de las formas de pensar la investigación en educación, dado que son un medio vinculante con el aprendizaje significativo y permiten tener una experiencia práctica en relación con la teoría. Por eso mismo se sitúa esta metodología en la investigación basada en las artes, puesto que comienza a proponerse aproximadamente desde los años setenta con el profesor de arte y educación Elliot Eisner<sup>28</sup> quien plantea un modelo de evaluación basado en la crítica artística, la cual fundamentaría explorar el tránsito entre las artes y la educación como construcción de experiencias de aprendizaje, Hernández (2008), en específico la presente investigación se fundamentaría en las artes escénicas por medio del títere como objeto mediador.

En contraste con lo que indica Hernández (2008), la indagación por el desarrollo creativo a través de los títeres y relatos, más que inducir el aprendizaje, lo que se busca es expresar para representar y/o simbolizar. Bajo estas premisas, la experiencia del sujeto a través de la narrativa simbólica del arte recoge respuestas comportamentales, gestuales, corporales, subjetivas, sensibles y privadas que estéticamente se convierten en obra.

---

<sup>28</sup> (1933-2014) Profesor e investigador de arte y educación estadounidense.

En la investigación basada en artes (IBA) los métodos más comunes para recoger evidencias que dan cuenta de la experiencia son la observación, el diálogo y la observación participante, Hernández (2008), de los cuales se implementarían: el taller-encuentro virtual con el títere, las niñas y los niños de primera infancia participantes.

Dos de las principales características de la IBA son:

1. Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia
2. Trata de develar aquello de lo que no se habla Barone y Eisner (2006)

Con respecto a estos anteriores aspectos, más que pretender justificar o redundar en el arte de los títeres por su valor estético, metafórico o simbólico, es resaltar lo que aporta como investigación –creación en el marco de la reflexividad educativa y cultural, puesto que media con las diferentes teorías expuestas con el fin de establecer puentes o conexiones entre lo contado y lo representado.

### **4.3. INSTRUMENTOS Y TECNICAS DE INVESTIGACIÓN**

La caja misteriosa con los títeres es la evidencia artística de los relatos y personajes contados por los niños; para su respectiva realización se implementaron los siguientes instrumentos de investigación:

#### **4.3.1. TALLERES DE INTERACCIÓN: ENCUENTROS VIRTUALES ENTRE LOS NIÑOS Y EL TÍTERE**

Se realizaron cuatro encuentros virtuales a modo de taller, donde por medio del juego, el diálogo conjunto, la construcción y animación de títeres guiados por un personaje central, buscaron provocar la conversación en los niños sobre: quiénes son, qué les gusta

hacer, cuáles son sus objetos y juguetes favoritos, la “vida” de los objetos y sus respectivas historias.

El taller es comprendido como un ecosistema que promueve nuevas modalidades de encuentro con los infantes en el que se logra propiciar su crecimiento, sus prácticas y su reflexión, en este caso mediada por la exposición de sus títeres y relatos Frabboni (2005).

Con relación a este planteamiento, se infiere que sólo el hecho de compartir los relatos en conjunto permite la creación desencadenante de más historias, donde la percepción del otro queda en evidencia, en función de su entorno social.

Los talleres “se aproximan al aprendizaje con calidad, tocando tres puntos fundamentales:

1. El corazón porque introduce los valores que se crean en un espacio socio-comunitario de aprendizaje; 2. La mente porque integra componentes mono-cognitivos y meta cognitivos y, 3. La diversidad por favorecer contactos diferenciados con los que se experimenta” Frabboni. (2005). En esta medida el taller cobra gran importancia por su papel dinamizador en el intercambio y conocimiento, favoreciendo así la creación artística: las niñas y los niños configuran su aprendizaje a partir de la experiencia y el hacer.

Para la realización de estos talleres con los niños de primera infancia fue necesario el acompañamiento directo de sus padres, ellos se incluyeron en el proceso de colaboración donde su rol continuo y participativo fue muy importante.

#### **4.3.2. ENTREVISTAS INFORMALES Y NO DIRECTIVAS.**

Esta técnica se presenta según Guber R. (2011) como una estrategia para hacer que los sujetos de estudio hablen sobre lo que saben, piensan o creen sobre algo en particular. A partir de esto se han creado diversas variaciones que denotan un esquema de preguntas, ya sean dirigidas enfáticamente o elaboradas de manera más libre.

Guber R. (2011) diferencia tres tipos de entrevista a partir de tres autores en el marco de la reflexividad:<sup>29</sup> entrevista antropológica o etnográfica Agar (1980), entrevista informal Kemp y Hellen (1984) o no directiva Thiollent (1982). Bajo estas premisas se llevaron a cabo entrevistas no directivas e informales, donde el personaje títere fue un mediador, que durante sus encuentros virtuales realizaba preguntas libres con respecto a los objetos, juguetes y personajes que surgían en las conversaciones de los niños.

*“La entrevista es una situación cara a cara donde se encuentran distintas reflexividades, pero, también donde se produce una nueva reflexividad. La entrevista es entonces, una relación social a través de la cual se obtienen enunciados y verbalizaciones en una instancia de participación.”* (Guber R, 2011, p 69)

Con estas palabras dichas por Guber (2011), se resalta lo más importante, es la participación y la reflexividad en torno a lo dicho y preguntado, es la disposición al juego lo que permite a la niña y al niño involucrarse más tranquilamente en un diálogo emotivo y profundo, por ello las preguntas deben situarse desde un plano no directivo, más bien espontáneo.

#### **4.4. RUTA METODOLÓGICA**

Para el desarrollo de la presente investigación se llevaron a cabo las siguientes fases:

1. Sustento y planteamiento teórico
2. Búsqueda de la población de primera infancia: niñas y niños entre los 4 y 5 años
3. Encuentros Virtuales: relatos juguetes favoritos, personificación, percepción títere mediador (entrevista a los niños), aproximación-construcción títeres individuales.
4. Entrevista a padres
5. Personajes enunciados y creación de títeres por parte de los niños
6. Construcción caja misteriosa

---

<sup>29</sup> Es la propia afirmación, descripción sobre lo que constituye la realidad para el individuo. El relato es vehículo y soporte.

#### **4.5. NIÑOS PARTICIPANTES**

Se realizó la convocatoria de niñas y niños entre los 4 y 5 años junto con sus familias en la ciudad de Bogotá. Este llamado se hizo entre amigos, conocidos y familiares cercanos que tuvieran la voluntad y el interés por explorar con sus hijos el lenguaje de los títeres y los relatos animistas. De esta manera curiosamente respondieron al llamado solo cuatro niños: Joaquín de 5 años, Dante de 5 años, Phillipe de 4 años y Emmanuel de 4 años.

#### **4.6. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS**

Con el propósito de comprender la creación de personajes y situaciones por parte de los niños desde el plano lúdico e imaginario, se establecieron dos categorías que serán ejes conductores para los encuentros virtuales, entrevistas y construcción de los títeres:

1. **Expresión animista:** Entendida dentro de la presente investigación como la personificación de los objetos y la “vida” que le otorgan los niños a sus personajes dentro de los relatos.
2. **Tipos de Personajes:** Establecida como la caracterización de dichos personajes resultantes y su tipología que da cuenta del mundo subjetivo y el desarrollo creativo.

A continuación, prosiguen los encuentros virtuales, los relatos extraídos y finalmente la elaboración de los títeres como evidencia del desarrollo creativo de los niños para personificar lo imaginado.

#### **4.7. ENCUENTROS VIRTUALES**

De esta forma se dio inicio a 4 encuentros virtuales a manera de taller no dirigido, conversando espontáneamente con los niños a través del personaje títere mediador; esto

condujo a realizar una entrevista informal a los niños con ayuda de los padres a partir de la muestra de un video del títere mediador. También se hizo una entrevista dirigida a los padres, se tomó registro audiovisual y finalmente surgió la elaboración de los títeres.

## **5. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

### **5.1.PRIMER ENCUENTRO**

Éste se dio por medio de la plataforma google meet, donde los cuatro niños se conectaron junto con sus padres. En seguida apareció el personaje títere (mano personificada) y comenzó un diálogo con los niños.



*Imagen No 1 Títere mediador. Fuente propia*

En seguida los niños no vieron “una mano” vieron un “caracol”, un “extraterrestre”, y un “fantasma”. Lo saludaron, el personaje les habló de su mundo solitario y vacío, para lo cual venía a capturar todos aquellos posibles amigos (relatos y personajes de los niños) que quisieran acompañarlo en su mundo. Además, dentro de este diálogo con los niños surgió que algunos optaron por mostrar sus juguetes y hablaron de ellos, por eso al final el personaje decidió dar continuidad a esas historias, proponiendo por aparte a los padres que realizaran un corto video de su hijo con su juguete favorito y contando la historia de dicho objeto.

A continuación, se exponen los relatos de los niños resultantes de este ejercicio:

## RELATOS JUGUETES FAVORITOS

### RELATO # 1 EMMANUEL - JUGUETE FAVORITO: OSO DE PELUCHE

*“Que el osito estaba en el bosque,  
había mucha lluvia y entonces el osito se sentía muy aburrido por la lluvia  
se fue a la casa a buscar la sombrilla y se fue  
Se fue a buscar arándanos para su mamá  
Y el osito vive en la casa de... los osos y el osito tiene 8 años  
tiene muchos años  
ya va para el....el 9 de noviembre  
ya va para el 9 de noviembre  
ya va a cumplir los 9 años, ya va a cumplir los 9 años”*

### RELATO # 2 JOAQUIN – JUGUETE FAVORITO: CULEBRA

*“Soy sus amigos, me llamo mi am....y la serpiente Pepito  
Yo vivo en ... en el Amazonas en un cuento que se llama Tintíiiiin y....  
y...yo con mi leenguaaaa me gusta envenenaaaaaar  
mi cosa favorita es enveeeenenaaar  
y miren !! Tengo un cascabeeel  
y... y para envenenar necesito hacer esto: ssssss.....  
y.....y.....también vivo en algunas cosas y también estoy en el cuento de Tin tiiiiin  
y tengo unos colmillos muuuuyyy filudos, mírenlos “*

### RELATO # 3 DANTE – JUGUETE FAVORITO: DADO

*“Hola soy Daaan...te, y este dado, este es un dado.. y... y ...este dado se... se siente bien,  
hola amigos, soy el dado, les digo a los niños que aprendan a contar porque tengo  
números, muchos números “*

## CONSIDERACIONES ANALÍTICAS

Como resultado de este primer ejercicio de relatos se evidencia la expresión animista de 3 de los niños convocados, quienes le otorgaron características, emociones y situaciones humanas a sus juguetes favoritos, como por ejemplo en el relato de Emmanuel, cuando dice:

*“el osito se sentía muy aburrido por la lluvia, se fue a la casa a buscar la sombrilla”.*

Según lo estipulado por Pérez (1990), la animización de las cosas que realiza y cuenta el niño incide en la adquisición y enriquecimiento del lenguaje que da a entender su realidad, lo cual si se continúa fortaleciendo dicho juego verbal simbólico, se propicia un adecuado desarrollo creativo porque combina eventos de la realidad con algunos componentes de fantasía tal y como lo menciona Vygotsky (1982), lo cual demarca también una forma específica de conocer y pensar que identifica a cada niño o niña. Así mismo lo vemos en el relato de Dante, quien escogió otro tipo de juguete: “el dado” visibilizando así su gusto por los objetos “cuadrados” (pues más adelante su mamá lo confirma en la entrevista) y lo personifica desde su función concreta “contar”:

*“soy el dado, les digo a los niños que aprendan a contar porque tengo números”*

Finalmente, en el relato de Joaquín, el arquetipo de personaje encontrado fue aquel que tiene “poder” y busca sobresalir por sus características, así lo vemos en este fragmento:

*“Soy sus amigos, me llamo mi am....y la serpiente Pepito, Yo vivo en ... en el Amazonas en un cuento que se llama Tintíiiiin y....y...yo con mi leenguaaa me gusta envenenaaaaaar”*

Se evidencia que las características del juguete son aprovechadas para crear la historia, así mismo el personaje de la serpiente ya tiene una connotación social importante

que le hace poseer unas funciones como: la lengua para envenenar, los colmillos filudos y el cascabel en la cola para hacer sonido, lo cual Joaquín sabe y lo aprovecha creativamente para su relato.

## 5.2. SEGUNDO ENCUENTRO

Para esta oportunidad aparece nuevamente el personaje quien, a partir de la conversación con los niños sobre sus juguetes favoritos, los invita luego y con la ayuda de sus padres a personificar sus propias manos para seguir con la creación de posibles historias.



*Imagen No 2: Niños participantes en compañía de sus padres. Fuente propia.*

De este taller – encuentro, resultaron diferentes maneras de crear el personaje en sus manos. Para algunos fue importante el movimiento de los dedos, para otros lo fue la expresión y gesto de la “cara de la mano”. En complicidad con los padres, se propiciaron algunos relatos fantásticos y otros muy de la realidad relacionado con ellos mismos.

## ENTREVISTAS A PADRES Y NIÑOS

Para llevar a cabo este ejercicio de entrevista con los niños se grabó primero un video con el personaje títere, en el cual se mostraba un conflicto con otro personaje igual a él, éste tenía una diferencia física evidente que posibilitó indagar en los niños los posibles finales o percepciones de la situación vista con los personajes.

Todo esto con el fin de indagar por el desarrollo creativo que posee cada niño en su expresión y pensamiento a la hora de observar determinadas circunstancias. Es a través de la narración donde los niños dan continuidad y crean nuevamente otras realidades.

#### HISTORIA VIDEO ENTRE TITERES.



*Imagen No 3: Personajes del video.*

Se muestra un sillón de color azul disponible en un escenario vacío. A dicho espacio llega el personaje blanco que ha estado dialogando con los niños en sesiones anteriores, se da cuenta que la silla está disponible y se sienta allí, se relaja.

Posteriormente el personaje se levanta un momento de la silla y se va a una de las esquinas del escenario. En seguida llega por la esquina opuesta otro personaje igual al protagonista lo único diferente que tiene son los ojos dado que son de otro material y color, éste va y se sienta en la silla que estaba disponible. Al poco tiempo llega el personaje protagonista de nuevo, se da cuenta que su silla fue ocupada por alguien parecido a él, lo cual lo enfurece y pelea con este otro personaje, se enfrentan y éste de los ojos de material diferente sale y se va. Finalmente, el personaje de ojos blancos se sienta de nuevo en su silla.

#### **ENTREVISTA - RESPUESTAS DE LOS NIÑOS FRENTE AL VIDEO**

##### RELATO # 1 EMMANUEL

¿Qué entendiste del video?

*Sí que el títere se sentó en la silla...se estaba relajando, puso luces y se fue ...*

*Mientras tanto un ladrón llegó y se sentó en el*

*¿quién era el otro personaje?*

*Un ladrón.... que se sentó en la silla*

*¿qué cosas tenía de diferente?*

*Uuumm.....tenía ojos de papel*

*¿Y qué le molestó al títere de ojos blancos?*

*Le molestó que también lo estaba empujando, que comenzaron a pelear y lo estaba empujando y lo estaba mordiendo !!!!*

*¿Y en qué momento lo mordió?*

*Con su boca tenía así de grande ...entonces tenía una boca grande y lo mordió !!!!!*

*POSIBLE FINAL: “Que el títere y el otro títere ladrón se volvieron amigos y fueron muy felices y colorín colorado este cuento se ha acabado...”*

## RELATO # 2 PHILLIPE

*¿Qué pasó en este video?*

*“Que...que se levantó y luego llegó el de....el de.. los ojos tapados, y luego se sentó en el sillón*

*Y luego tuvieron una pelea, pero el que tenía los ojos destapados ... ese ganó la peleíta*

*Y el otro que los tenía tapados se tuvo que fue porque no tuvo oportunidad de... de sentarse en el trono de reina, así que la reina se levantó y luego salió a poner en el trono”*

*POSIBLE FINAL: “El que gana la pelea fue comido por un dinosaurio. Los dinosaurios en las películas se comen a los humanos”*

## RELATO # 3 DANTE

*¿Qué pasó en este video?*

*“Al principio el de los ojos normales se sentó en esa con luces, pero cuando se paró se encendieron las luces ...*

*Y un extraterrestre raro que tenía los ojos de plástico se sentó en la silla ...*

*Y el de los ojos normales de nosotros se puso bravo y empezaron a pelear...”*

*POSIBLE FINAL: “Es que el otro extraterrestre, el que tenía los ojos de plástico y el otro que tenía los ojos normales se hicieron amiiiiigoos, jugaron, vieron abejas pero es que no las molestaron porque si las hubieran molestado ....uuuuffff tenaz*

*Las picarían ...y vieron maripositas y se sentaron en la silla, juntos con luces ....fin... “*

#### RELATO # 4 JOAQUÍN

¿Qué pasó en este video?

*“El que no tenía los ojos vendados se sentó en el sillón, entonces el otro se puso bravo”*

POSIBLE FINAL: *“El otro caracol vió otro sillón y se sentó en el otro sillón”*

### **CONSIDERACIONES ANALÍTICAS DE LAS RESPUESTAS DE LOS NIÑOS**

Cuando se les preguntó a los niños, ¿qué pasó en el video? fue interesante entender las diferentes percepciones que cada uno tuvo del personaje secundario que apareció en la escena. Cada niño percibió personajes y roles diferentes, como por ejemplo cuando

Emmanuel dijo: *“un ladrón.... que se sentó en la silla”*

Phillipe dijo: *“que la reina se levantó y luego salió a poner en el trono”*

Dante: *“un extraterrestre raro que tenía los ojos de plástico se sentó en la silla”*

Joaquín: *“El que no tenía los ojos vendados se sentó en el sillón”*

Por lo tanto, se considera que los niños llegan a crear ciertos tipos de personaje que pueden variar según los contextos e influencias que ejercen la sociedad y la familia. Dichas influencias son de gran importancia a la hora de crear historias y personajes para potenciar el desarrollo creativo en los niños, puesto que se empieza a configurar una individualidad y una forma particular de comprender lo que sucede alrededor.

### **ENTREVISTA A LOS PADRES**

Para ampliar lo indagado en los encuentros virtuales y teniendo en cuenta lo relatado por los niños fue necesario entrevistar a los padres para comprender el entorno familiar y dinámicas sociales que están presentes en la expresión animista de los niños. Se hicieron 5 preguntas, las cuales se muestran a continuación:

## PREGUNTAS:

1. ¿A parte de los juguetes cuales son los objetos de la casa con los que más se relaciona su hijo?. Nombre dos o tres juguetes con los que más juega y porqué le gusta
2. ¿Su habitación es el lugar frecuente de juegos? Si no es así nombre cual es el otro lugar de la casa que prefiere para jugar
3. ¿Qué tan frecuente crea historias durante el día?
4. ¿Qué tipo de seres extraños, personajes o monstruos han creado últimamente? ¿Y por qué?
5. ¿Cuál es la temática y personajes que desarrolla su hijo frecuentemente en sus relatos?

## RESPUESTAS DE LOS PADRES DE FAMILIA:

MAMÁ DANTE: *Por lo general sus personajes son de malos y buenos, él casi siempre interpreta al que ayuda a los demás. También le encanta jugar con las cajas que hay en el estudio, cuando sabe que el papá no está.*

MAMÁ PHILLIPE: *Le gustan los personajes de series manga, pokemon, tortugas ninja. En sus juegos le gusta sentir que él es fuerte, quiere ser el héroe, derrota a los malos.*

PAPÁ EMMANUEL: *Las historias de él son muy urbanas, le inquieta el transporte, habla y pregunta por los vehículos, el trancón. Le gusta hablar de planetas, del cuerpo humano, instrumentos musicales, los países, los himnos, las banderas. Así mismo habla de lo que escucha en las emisoras, la música. Le inquieta las distancias de las personas que viven en otro lugar.*

PAPÁ JOAQUÍN: *El habla mucho de monstruos; pero cuando ve videos de monstruos casi reales y muy feos no le gusta verlos. Últimamente por la temporada de Halloween le gusta hablar de brujas, momias, hombres lobo. Igualmente le gusta interpretar personajes buenos, cuando juega con nosotros (papás) dice que somos los malos...pero es jugando.*

## CONSIDERACIONES ANALÍTICAS RESPUESTAS PADRES

En la reunión virtual que se hizo con los padres de los niños participantes, se encontró que los relatos y el animismo que está presente en ellos denota cierta influencia e interés por parte de la familia, es decir, los padres refuerzan el carácter ético de los personajes que más llaman la atención de sus hijos, puesto que acentúa y favorece patrones de crianza, según la perspectiva de cada familia. Se observa, por ejemplo, dicha connotación de ser “bueno”, “malo” o “el que ayuda” en relación con la función social del personaje, lo cual la familia afirma y promueve en sus hijos, tal y como lo manifestó la mamá de Dante:

*“por lo general sus personajes son de malos y buenos, él casi siempre interpreta al que ayuda a los demás También le encanta jugar con las cajas que hay en el estudio, cuando sabe que el papá no está.”*

Es interesante saber el gusto que tienen los niños por ciertas formas de su ambiente, en el caso de Dante, su gusto por las cajas, lo cual hace que sus juegos e historias tengan un énfasis estético y sensible.

Por otro lado, también tenemos el impulso que le dan los padres a las series de televisión y el cual ejerce un importante predominio en las historias que crean los niños y por ende influyen su desarrollo creativo, así como lo enunció la mamá de Phillipe:

*“Le gustan los personajes de series manga, pokemón, tortugas ninja”*

Paralelamente, se destaca, la fijación e inquietud de algunos niños por la cotidianidad y su contexto real como motivo de creación, así como lo manifestó el papá de Emmanuel cuando dijo lo siguiente de su hijo:

*“Las historias de él son muy urbanas, le inquieta el transporte, habla y pregunta por los vehículos, el trancón”*

Teniendo en cuenta algunas de estas respuestas significativas por parte de los padres, se procedió a continuar con los encuentros virtuales para observar como surgía la creación de los títeres.

### **5.3. TERCER ENCUENTRO: APROXIMACIÓN A LA CREACIÓN DE LOS TÍTERES**

El personaje títere inició dialogando sobre la situación que mostró en el video (ya observado por los niños), se hicieron algunos comentarios tanto de parte de él como de los niños y en seguida, el personaje títere les sugirió buscar materiales sencillos que tuvieran en casa con la ayuda de sus padres, con el fin de fabricar el propio títere el cual cuenta su historia e interlocuta con los personajes de los otros niños. Adicionalmente entre ellos se generaron algunos diálogos e interacciones con sus padres respecto a la construcción del personaje y sus acciones.



*Imagen No 4: Niños participantes explorando con los materiales. Fuente propia*

#### **5.3.1. PERSONAJES**

Conforme a lo anteriormente relatado por los niños en los encuentros virtuales tanto sincrónicos como asincrónicos, se clasificaron algunas expresiones que dan cuenta de tipos

de personajes frecuentes en las narraciones hechas por los niños, como representaciones de realidades combinadas y fantasías cristalizadas, teniendo en cuenta principalmente su entorno familiar. Para este caso, se hizo una comparación entre lo que narraron los niños durante los encuentros y lo que respondieron sus padres en la entrevista

NIÑOS	JUGUETE ESCOGIDO	TIPO DE PERSONAJE – JUGUETE	PERCEPCIÓN TÍTERE PRIMERA VEZ	PERCEPCIÓN TÍTERE VIDEO CONFLICTO	PERSONAJES O FRASES ADICIONALES	LO QUE DICEN LOS PADRES
Emmanuel	Oso peluche	Afectuoso	Fantasma	Títere ladrón	“lo mordió”	Historias Urbanas
Joaquín	Culebra	Poderoso	Caracol	Caracol		Monstruos
Dante	Dado	Educativo	Extraterrestre	Extraterrestre	Abejas	El que ayuda
Phillipe	Herramienta	Funcional	Caracol baboso	Señora reina	Dinosaurios	Héroes

***Cuadro Comparativo – personajes enunciados en los relatos***

Por lo anterior y según lo enunciado con respecto a la expresión animista, vemos como ésta categoría está inmersa en los relatos y por ende en los personajes contados por los niños, donde el entorno familiar ejerce su primera gran influencia arquetípica a la hora de preferir o hablar de ciertos personajes. A su vez es interesante como dichos personajes dieron cuenta de lo extraño y lo diferente desde el mundo imaginario infantil, relacionado con connotaciones cotidianas y roles sociales como, por ejemplo: “el títere ladrón” y “la señora reina”.

### **5.3.2. TÍTERES HECHOS POR LOS NIÑOS**

El trabajo de elaboración de los títeres lo realizó cada uno de los niños con la guía de sus padres en casa, fue un trabajo de acompañamiento donde se solicitó la libertad de

construcción del personaje desde los propios intereses de los niños, con elementos reutilizables que estuvieran al alcance de la mano.

### 5.3.2.1. TÍTERE “BARANCERO”



*Imagen No 5: Niño construyendo el personaje. Fuente propia.*

### 5.3.2.2. TÍTERE: “MOMIA”



*Imagen No 6: Niño mostrando su personaje. Fuente propia.*

### 5.3.2.3.TÍTERE: “VAMPIRO VINICULA”



*Imagen No 7: Niño interactuando con su personaje. Fuente propia.*

### 5.3.2.4.TÍTERE: “MONSTRUO DE UN OJO”



*Imagen No 8: Niño construyendo su personaje. Fuente propia.*

### 5.3.3. CONSTRUCCIÓN CAJA MÁGICA

Para recrear el imaginario de los niños que participaron en esta investigación y acogiendo literalmente la fisonomía y estética de los títeres elaborados por ellos, se procede a crear un mini teatro con la técnica lambe lambe, como una forma de expresión simbólica; estableciendo así una dramaturgia animista con los siguientes componentes: personajes relatados por los niños, personaje títere mediador, voces de los niños grabadas y reproducidas dentro de cada una de las escenas.

Dando cuenta de ello, a continuación, se evidencia el proceso de creación de la caja mágica:

#### 5.3.3.1. MATERIALES Y PROCESO DE CREACIÓN



*Imagen No 9: Materiales. Fuente propia.*



*Imagen No 10: Proceso de fabricación títeres. Fuente propia.*

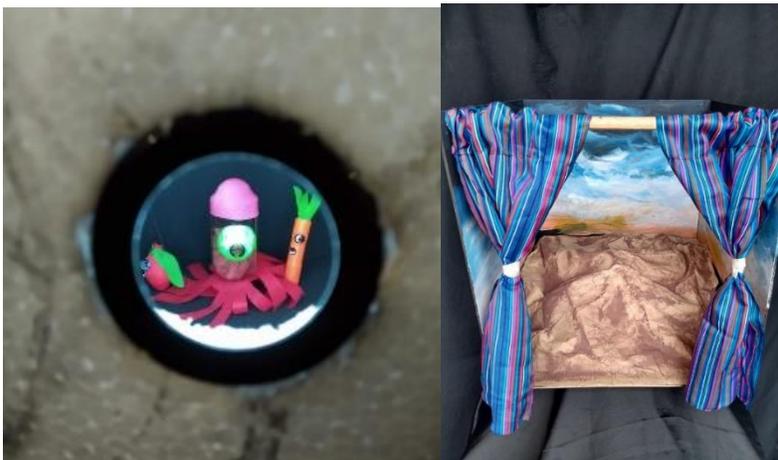


*Imagen No 11: Vestuario de los títeres. Fuente propia.*

Los materiales que se usaron para el proceso de creación fueron los siguientes: telas, medias veladas, bolas de icopor, tapas de diferentes formas y tamaños, plastilina, yeso, pintura, palos de paleta, colbón, super bonder, palos de pincho, hilo, aguja, pinceles, tablas de mdf, cinta de enmascarar, papel craft.

Recursos técnicos: Una luz led con trípode, cámara de alta definición, reproductor de sonido mp3, mesa para sostener la caja mágica, mesa adicional para los títeres.

### **5.3.3.2. PERSONAJES Y NIÑOS REPRESENTADOS EN TÍTERES.**



*Imagen No 12: Visor y cortinilla de la caja mágica. Fuente propia.*



*Imagen No 13: A la derecha vista desde arriba de la caja, a la izquierda títere mediador dentro de la caja. Fuente propia.*



*Imagen No 14: Niños participantes representados simbólicamente en títeres. Fuente propia.*



*Imagen No 15: Personajes creados por los niños. Fuente propia*



*Imagen No 16: Joaquín y “el monstruo de un ojo”. Fuente propia*



*Imagen No 17: Phillippe y “el vampiro Vinicula”. Fuente propia*



*Imagen No 18: Dante y “la momia”. Fuente propia*



Imagen No 19: Emmanuel y “Barancero”. Fuente propia

### 5.3.3.3. GUIÓN TÉCNICO

ESCENA	PERSONAJES	TIPO DE PLANO	MOVIMIENTO CAMARA	ACCIÓN	SONIDO
1	Títere Blanco	Plano General	Fija, posición central	Llega caminando, observa a su alrededor	Binaural System, música para viajar por el espacio
2	Títere Joaquín, títere monstruo de un ojo y nave espacial	Plano General	Fija, posición central	Joaquín se desplaza hasta el centro del escenario, luego aparece monstruo de un ojo con su nave espacial	John Williams: Star Wars Suite Slobodeniouk
3	Títere Barancero, títere Emmanuel, balón, carrito, fruta	Plano General	Fija, posición central	Llega al escenario y atrás de él está Emmanuel	Música para cine mudo, Charles Chaplin
4	Títere Morúa y títere Dante	Plano General	Fija, posición central	Llegan al tiempo desplazándose hacia el frente del escenario	Derek Fiechter, música antiguo Egipto
5	Títere Vinicula, títere Phillipe, zanahoria	Plano General	Fija, posición central	Llega caminando despacio, y luego aparece Phillipe	J.S. Bach, Toccata and Fugue in D minor
6	Todos los títeres monstruos y títere blanco	Plano General	Fija, posición central	Caen de la parte de arriba del escenario, al final sale títere blanco moviéndose de un lado a otro	Binaural System, música para viajar por el espacio

Para consultar el resultado de creación artística de la presente investigación, se puede observar el video en la plataforma de You tube, siguiendo este enlace url:

<https://youtu.be/aAdGsFOfGeU>

## 6. CONCLUSIONES

La experiencia de vivir y habitar la infancia a través del títere mediador permitió mantener una relación dialógica con los niños, favoreciendo la escucha consciente, reconociendo las diferencias de expresión, lenguaje y corporeidades, que se manifestaron tanto en los relatos contados por cada niño, como en la construcción de cada personaje. Aquello extraño y enigmático de la infancia de lo cual nos habla Larrosa J. (2000) fue fundamentado en la experiencia de “no ser adulto” por un momento, para pasar a ser un sujeto que atendió desde el juego la interacción con los niños, convirtiéndose así en un personaje títere cuya capacidad de complicidad promovió el hecho de habitar el presente y compartir metafóricamente con todos una historia.

El desarrollo creativo fue abordado por medio del diálogo entre el títere mediador y los niños participantes, las conversaciones se dieron espontáneamente entre los niños, pero movilizados por preguntas como: ¿qué hace tu juguete favorito? ¿qué dice?, ¿de dónde viene?. Encontrando que a la hora de jugar con la imaginación y crear las historias con base en una situación, los niños buscaron sus asociaciones preferidas o más allegadas, generalmente de programas o series de televisión, películas que influyen fuertemente su imaginario. Lo podemos evidenciar en uno de los relatos de Phillipe, cuando mencionó personajes como el “dinosaurio” o la “reina” quienes no estaban presentes en el video que se le mostró, pero que desde su percepción los vio de esa manera:

*“el que ganó es comido por un dinosaurio” “peleaban porque una señora quería ser la reina”.*

Con éstas expresiones se dio la pauta a la creación de nuevos personajes y acciones que dan cuenta de la representación de sus gustos, diferencias en el carácter y emociones, que el niño acoge naturalmente de su ambiente cotidiano. Así mismo se encontró, que en los relatos animistas, no todos los niños crean o dicen cosas muy fantasiosas, sino que también crean historias relacionadas con un contexto o realidad social, dándole vida y función al personaje central, como lo relató Emmanuel en la siguiente frase: “*era un títere ladrón que se sentó en la silla*”. Esta percepción del niño hacia el personaje, catalogó creativamente a un títere que no tenía un arquetipo de “ladrón” sin embargo, por las acciones realizadas del personaje dentro del video le hicieron comprender y relacionar dicha función. Esto también da cuenta de la influencia o advertencia que ha hecho la familia con el niño sobre dichas problemáticas, pues el padre manifestó enfáticamente en la entrevista la enseñanza que le da a su hijo frente a los hechos sociales buenos y malos, es decir que en los relatos y expresiones de los niños se reflejaron nociones de cultura instauradas en la crianza.

En cuanto a la materialidad y construcción de los personajes por parte de los niños, se dio énfasis a través del títere - mediador a la reutilización de materiales caseros, tales como: botellas, telas o ropa vieja, tapas, papel, entre otros; permitiendo que las diferentes formas, colores o texturas influenciaran la creación de los relatos. En el caso por ejemplo del títere “momia” de Dante, estaba fabricado con una caja de tetrapack y forrado por fuera con papel blanco, lo cual denotó la creatividad en la escogencia del material, cuya forma de recipiente provocó acciones en el personaje como introducir o sacar “cosas de su interior”.

En el caso del títere “vampiro vinicula”, fue elaborado con una media vieja a la cual se le incorporaron otros elementos como tapas y cartulina para sus facciones. La forma de éste títere daba importancia a la abertura de su boca y exposición de sus colmillos, articulándose por medio de la mano del niño para realizar el movimiento. Lo interesante y curioso de Phillipe, autor de este personaje, era que jugaba con la forma de su títere para quitárselo y darle puños cuando lo quería desaparecer de la escena, puesto que éste quería “morder a los otros niños”, Phillipe hacía diálogos entre él mismo y su personaje como un “juez sarcástico” que criticaba el mal comportamiento de su títere. Por medio de la

interacción con el material del personaje, se percibió un desarrollo sensible que dio pauta a la creación escénica y narrativa, pues al estar directamente conectado y articulado con la mano hacía que hablara mucho y aprovechara sus colmillos para crear el juego de persecución hacia los otros niños.

Por otro lado, Joaquín y sus familiares acudieron a la recurrencia de las botellas plásticas como principal materia prima para la fabricación de su personaje. Se infiere que la sencillez y la optimización del tiempo de elaboración fueron los principales detonantes para la creación. Sobresalió el gusto por los “alienígenas” más por lo arquetípico que por la exploración del material, pero el juego animista en conjunto con su padre, propició la narración de varios sucesos interesantes con el personaje, la voz, la entonación, elongación de algunas palabras y la intención, permitieron la representación “alienígena” por medio del material plástico.

La recurrencia del plástico combinado con la tela también se vio en el títere de Emmanuel, quien en conjunto con sus padres enfocaron la creación hacia un personaje no tan antropomorfo como los anteriores, sino más semejante a la metáfora de un “niño”, sobresaliendo características como el cabello con flecos de tela, los brazos y las manos de papel, ojos, boca y orejas de tapas de gaseosa. La sensibilidad que evidenció Emmanuel a través de dichos materiales la transmitió con la fortuita sincronización del movimiento de la cabeza del títere, cada que éste realizaba la acción de hablar; ello daba cuenta del interés por involucrarse en los relatos y conversaciones de los demás niños participantes, además de la identificación que le generó el personaje con él mismo.

La potencia de los títeres en el desarrollo creativo de los niños se representó con las expresiones simbólicas y afinidades por ciertos objetos que se heredan del contexto familiar, surgiendo así personajes arquetípicos que cada niño impregnó con un poco de su ser. Es decir, el componente simbólico que ya está instaurado en los objetos y/o elementos industriales (botellas, empaques, ropa, tapas) están social y culturalmente cargados con unas funciones y características que atraen de alguna manera al individuo ya sea para

conservarlos, resignificarlos o transformarlos principalmente por medio de la palabra, cuyo poder asigna roles y da vida a lo inerte, tal y como lo menciona Curci R.(2010):

*“no se hablará de una planta, una piedra o un ramo de flores como un objeto, sino como una cosa. La piedra no se convertirá en un objeto a menos que la promovamos a la categoría de pisapapel. Curci R. (2010)*

Teniendo en cuenta este planteamiento, las nuevas categorías que se le otorgaron a los materiales y objetos para la construcción de los títeres fueron sugeridas y apoyadas por los padres familia, que como se dijo anteriormente el contexto del hogar mismo proporcionó las materias para evidenciarse y representarse en el objeto, dedicando especial atención a la creación del personaje a partir de los relatos de los niños.

En el caso de Dante, la forma “cuadrada” y “rectangular” fue una característica sucesiva en sus historias animistas: el dado y por último, la caja de tetrapack usada para la construcción del títere “momia”, le proporcionaron elementos al personaje arquetípico – misterioso, al tiempo esa inusual afinidad por los objetos y/o formas “cuadradas” le ayudaron a conformar el relato y por ende la creación del títere.

El simbolismo del cual están cargados los objetos, los títeres y su accionar, impacta en los niños según el grado de identificación, gusto o rechazo que les genere su carga cultural, dicho impacto repercute a la hora de crear e imaginar. Se retoma específicamente lo expresado por Emmanuel en el relato del títere “ladrón” mencionado anteriormente, quien desde su impulso unió una realidad social con la fantasía de los personajes que representaron los hechos, involucrando el impulso reproductor a través del uso de la palabra cotidiana “ladrón” que quizás corresponde a la repetición de algo que le dijeron o el rastro de una antigua impresión vista en algún lado. Los impulsos de combinación y creación a los que hace referencia Vygotski L. (1986), se manifestaron altamente en cada uno de los relatos animistas de los niños, allí estuvieron condensadas sus personalidades, influencias, realidades y fantasía; por ejemplo en el relato que Emmanuel generó como respuesta, diciendo la frase: *“se volvieron amigos”*, allí no sólo está inmerso el desarrollo creativo,

sino que también permite entre ver la construcción de su dimensión social y ética frente al accionar simbólico de los títeres.

Respecto al primer objetivo específico, se identificaron y representaron con base en los relatos de los niños, personajes principalmente monstruosos, se encontró que sin importar el temor que les puede causar por su apariencia, les llama bastante la atención, el hecho de sentir que pueden acoger ciertos gestos y caracteres inusuales, debido al rol que socialmente se les ha dado a estos personajes fantásticos como: “asustar” “perseguir” “intimidar” por tanto hay una noción de poderío sobre los demás; lúdicamente enriquece el juego y equilibra los diferentes roles jerárquicos que pueden surgir a la hora de jugar en colectivo.

Para dar cuenta del segundo y tercer objetivo específico, se recrearon las historias que cada niño hizo de su personaje, hubo dos cortas y dos largas. Phillipe y Emmanuel narraron variadas situaciones que revelaron los intereses cotidianos de cada uno, por ejemplo, Emmanuel contaba que en el planeta de su títere eran muy felices jugando con carritos y balones y que a veces había trancón. En el caso de Phillipe su interés fue muy de carácter fantasioso, diciendo que su títere vampiro era un conejo con alas en las orejas, que no tomaba sangre, generando diálogos entre él mismo y el títere y disociando perfectamente el límite entre el yo y el tú, como lo estipula Cabrejo E. (2007):

*“se utiliza el “yo” “tu” “ellos” “nosotros”, puesto que es la voz del “otro” reflejada en mi “yo” interior.*

El animismo aquí se muestra como una manera de desarrollar ampliamente la creatividad en lo que concierne a la creación de historias y personajes, cuya voz y personificación tienen una evolución inconsciente según el contexto de cada niño, en unos es más marcado que en otros y la familia es un importante componente a la hora de desarrollar dichas capacidades. Como en el caso de Joaquín, quien en los primeros encuentros virtuales estuvo acompañado del papá; él fomentaba en su hijo el juego y la invención de relatos fantasiosos, pero posteriormente ya no pudo acompañarlo y desde ahí

Joaquín no participó mucho y permanecía un poco más callado. Dicha situación corroboró que el rol de los padres y su respectivo acompañamiento es fundamental para el desarrollo creativo de los niños; propiciar espacios de juego y comunicación incentiva la creación artística que permite fortalecer la construcción de capacidades integrales.

Las artes escénicas y el animismo tienen un lugar importante en el desarrollo creativo, más aún cuando nos referimos al trabajo títerero con y hacia los niños de primera infancia. Dicha importancia radica tanto por la manera de contar (extra cotidiana), como en la relación que se establece con el títere (siendo objeto mediador) y las representaciones simbólicas que surgen combinando la realidad y la imaginación. El animismo y los títeres son formas de potenciar el desarrollo humano expresivo, que como se evidencia en la presente investigación-creación enmarca la importancia de reconocer lo que crean los niños narrativa, plástica y escénicamente, en una sociedad que poco se preocupa por lo sensible, pues allí donde el mundo se “recrea” se permite explorar lo que acontece tanto en el exterior como en el mundo subjetivo, lo cual es importante trabajarlo desde la educación artística, para la formación de seres con diferentes habilidades, desde temprana edad.

Debido al trabajo interdisciplinar que se hizo con los títeres en la presente investigación, paralelamente emergieron los conceptos de alteridad e identidad, impulsados principalmente por la familia, pues ellos estuvieron presentes en todas las interacciones virtuales con los niños y sus personajes. Hubo alteridad porque con la construcción de personajes, los niños fueron ellos mismos, pero también fueron *otros* al momento de representarse en títeres, se reconocieron como sujetos-niños que compartieron un espacio virtual en común para develar las diferencias. De allí surgió la identidad, pues cada niño se dio a conocer con los demás destacando características propias de su entorno social, familiar maneras de ser y expresar, como cuando se habló de sus espacios favoritos de la casa, la exposición de sus juguetes, materiales para la elaboración de los títeres; todo esto habló de la configuración identitaria de un *ser*, pues lo que está a su alrededor lo va construyendo culturalmente como individuo y lo diferencia de los demás, por ello la importancia reiterativa del acompañamiento constante de los padres en todos los procesos de sus hijos.

A manera de recomendación, se espera que el proceso y resultado de esta investigación-creación sirva de soporte para las propuestas de más obras de teatro lambe lambe tanto en nivel educativo (a maestros/as) como artístico (a agrupaciones, colectivos), que permita inspirar nuevas metodologías de trabajo interdisciplinar hacia las niñas y los niños de primera infancia, donde ellos mismos sean los directores y co-creadores de sus obras. Ello implica una alianza intersectorial que fomente los espacios de intercambio de conocimientos tanto del área educativa como del área artística. Se debe tener en cuenta que en el aula de clases el arte de los títeres debe ser explorado con todos los sentidos y posibilidades lúdicas del cuerpo, se debe fomentar la escucha y la interacción con el otro.

Además de esto el profesor/a o artista tendrá que involucrarse con los niños y estar dispuesto/a al juego constante. Es necesario que tenga suficientes materiales variados y lleve a cabo un proceso con los niños, que tenga como finalidad la muestra conjunta de la obra, que aunque toma tiempo, vale la pena y tiene un significado importante en el desarrollo de los niños, por su exaltación y exposición de lo hecho. Así como ocurre en el festival internacional de títeres de Segovia, España “Titirimundi”, el cual es una propuesta referenciada en el “estado de la cuestión” de la presente investigación; se destaca la ejecución de un ejercicio pedagógico y artístico mancomunado e interesante alrededor de obras de títeres con y para los niños, que vale pena revisar para implementar en nuestro contexto colombiano.

Por eso se considera necesario que el trabajo de las artes escénicas y en específico el lenguaje de los títeres, debe cobrar importancia en las políticas públicas, no sólo de la ciudad si no del país, puesto que como vimos, la primera infancia empezó a ser visibilizada desde hace poco y en la política de cero a siempre aún no se enuncia un trabajo diferenciado con los títeres como componente expresivo fundamental en el desarrollo creativo y humano en la infancia.

Finalmente, este trabajo de investigación - creación pretende dar continuidad en una maestría artística, con la puesta en escena de la caja mágica y los títeres en otros contextos territoriales, en donde la propuesta teatral pueda indagar por las diferencias, las identidades, alteridades, costumbres y extrañezas, como una manera de continuar profundizando y retroalimentándose del imaginario de las niñas y los niños, a razón de crear cultura y visibilizar su palabra en esta sociedad.

## **BIBLIOGRAFIA:**

Argote X. (2017). Animar objetos – Construir sujetos sensibles: Un estudio sobre la experiencia estética del espectador niño/a en el teatro de títeres. Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Artes, Bogotá, Colombia.

Ariés, P. (1987) El Niño y la Vida Familiar en el Antiguo Régimen. Madrid: Taurus

Cabrejo, E. (2007). Lenguaje y construcción de la representación del otro en los niños y las niñas. Net Educativa

Castoriadis, C. (1975). La Institución Imaginaria de la Sociedad. Tusquets Editores, Buenos Aires, 2 Vol.,1993

Cebrian B. (2016). El títere y su valor educativo. Análisis de su influencia en titirimundi, festival internacional de títeres de Segovia. Tesis de doctorado, Universidad de Valladolid, España.

Curci, R. (2002). De los Objetos y otras Manipulaciones Titiriteras. Tridente Libros. Buenos Aires, Argentina.

Curci, R. (2010). Títeres, objetos y otras metáforas.. Libros de Godot, México.

- De Mause, L. (1982) Historia de la Infancia. (1974). Madrid: Alianza.
- Delval, J. (1975). El Animismo y el Pensamiento Infantil. Siglo veintiuno editores S.A
- Edwards, C Gandini L y Forman G. (2001). La Educación infantil en Reggio Emilia. Loris Malaguzzi. Barcelona: Rosa sensat-Octaedro.
- Frabboni, F. (2005). La escuela del Laboratorio, más allá del proyecto y del currículo. Editorial popular.
- Gómez, C. (1990). El Rito del Títere. Revista Melusina N 2 Fundación Cultural Muro de Espuma. Bogotá.
- Guber, R. (2011). Método, campo y reflexividad. Siglo veintiuno editores
- Hernández, F. (2008). La Investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación, Universidad de Barcelona
- Izquierdo R, Jaimes J, Meladze M. (2018). Guía para fomentar la Creatividad en los niños de preescolar (4-6 años). Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Larrosa J. (2000). Pedagogía profana, estudios sobre lenguaje, subjetividad, formación. El enigma de la infancia. Ediciones novedades educativas, primera edición.
- López V. (2019). Camino al Páramo, historias de niños para niños, cortometrajes animados. Tesis de la Maestría Infancia y Cultura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Liotard , J. F (1987). La Condición Posmoderna. Ediciones cátedra S.A.
- Ministerio de Educación Nacional (2014). Serie de Orientaciones Pedagógicas para la Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral, documento número 20.

Paska, R. (1995). Pensamiento títere, mentalidad títere. Traducción Javier Swedzky (2014) IUNA Buenos Aires.

Pérez, M. (1992). Animismo, Juego Simbólico y Fabulación en el lenguaje infantil. Universidad Complutense. Madrid.

Piaget, J (1978). La Representación del mundo en el niño. Cap VII. España: Morata,

Vasilachis, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Editorial Gedisa

Vigotsky, L. (1982). La imaginación y el arte en la infancia, Madrid, Akal.

## **WEB GRAFIA**

A-Garrapata Títeres y Payasos (2014). I Encuentro Nacional de Cajas Misteriosas en Medellín – Agosto 2014 <http://agarrapata.blogspot.com/2014/08/i-encuentro-nacional-de-cajas.html>

Atención Integral: Prosperidad para la Primera Infancia. De Cero a Siempre (2011). Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Cartilla-CeroSiempre-Prosperidad-Primera-Infancia.pdf>

Caja misteriosa (2007). Jabrú títeres. <http://jabrutiteres.blogspot.com/2007/06/blog-post.html>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Primera Infancia. <https://www.icbf.gov.co/bienestar/primera-infancia>

Nidos, Arte en Primera Infancia Instituto Distrital de las Artes. IDARTES. <https://nidos.gov.co/el-proyecto-de-primera-infancia-del-instituto-distrital-de-las-artes>

Oani Teatro. (2016-2017) ¿Que es el Teatro Lambe Lambe?. <http://oaniteatro.com/>

Teatro Hilos Mágicos. <http://hilosmagicos.com/>

UNESCO (2019). La Atención y Educación de la Primera Infancia.

<https://es.unesco.org/themes/atencion-educacion-primera-infancia>

UNICEF (2020). Convención sobre los Derechos del Niño.

<https://www.unicef.es/causas/derechos-ninos/convencion-derechos-ninos>

UNICEF (2020). Desarrollo de la Primera Infancia. [https://www.unicef.org/es/desarrollo-](https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primera-infancia)

[de-la-primera-infancia](https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primera-infancia)

Unión Internacional de la Marioneta Teatro de Objetos. [https://wepa.unima.org/es/teatro-](https://wepa.unima.org/es/teatro-de-objetos/)

[de-objetos/](https://wepa.unima.org/es/teatro-de-objetos/)