

UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE ARTES

ESCUELA DE POSTGRADO

“Proyecto Final para optar al Curso de Especialización de Postítulo Gestión y Administración Cultural
en Artes Visuales”

www.contemosyjugemos.cl

Nombre alumno:

Natalia Mendoza Oróstica.

Profesor Guía: Mauricio Caussade Goycoolea

2005

Epígrafe . .	1
AGRADECIMIENTOS .	3
RESUMEN .	5
I.- INTRODUCCION .	7
II. - OBJETIVOS . .	9
Objetivos generales: . .	9
Objetivos específicos . .	9
III.- CONTEXTO POLITICO- SOCIAL .	11
IV.- FUNDAMENTACION . .	15
1.- EXPRESION DRAMATICA INFANTIL .	17
1.1.- Del nacimiento a los 5 años (o sus primeros pasos) . .	17
1.2.- De los cinco a los siete años .	19
1.3.- De los siete a los doce años . .	21
2.- EI USO DE LA DRAMATIZACION EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE . .	22
3.- DRAMATIZACION Y EDUCACION .	23
4.- FINES Y VALORES DEL DRAMA INFANTIL . .	25
5.- LA NARRACION ORAL Y EL CUENTO . .	26
6.- EI NIÑO Y EL CUENTO .	28
7.- ¿SON FANTASTICOS LOS CUENTOS INFANTILES? . .	29
8.- EXPRESION CORPORAL EN LOS NIÑOS .	31
9.- INTERNET Y EDUCACION . .	33
V.- PLANIFICACION .	37
1.- Estudio de público objetivo .	37
2.- Estrategia de gestión, se realizará a través de las siguientes instancias: . .	38
3.- RECURSOS A UTILIZAR .	39
3.1. - Recursos humanos .	39
3.2.- Recursos físicos .	39

3.3.- Recursos económicos .	40
VI.- CONDICIONES LEGALES .	43
VII.- ALTERNATIVAS DEL PRODUCTO CULTURAL .	45
VIII.- ESTRATEGIAS DE MARKETING . .	47
IX.- IMPACTO ESPERADO . .	49
X.- EXPERIENCIAS EN TORNO AL PRODUCTO CULTURAL . .	51
XI.- CONCLUSION . .	53
XII.- BIBLIOGRAFIA .	55
III. ANEXOS .	57
Anexo 1. Cuadro Sinóptico .	57
Anexo 2. Cronograma www.contemosyjuguemos.cl . .	58
Anexo 3. Organigrama www.contemosyjuguemos.cl . .	58
Anexo 4. Flujo de Caja .	58
Anexo 5. Contratos .	58

Epígrafe

“Las palabras se incendian apenas las rozan la imaginación la fantasía”

(Octavio Paz)

AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas queridas que con su apoyo, entusiasmo, motivación y sueños, hicieron posible la elaboración del presente proyecto cultural. Muchas gracias a todos.

RESUMEN

La propuesta cultural se refiere a la elaboración de un sitio web, el cual será utilizado como eje y medio de difusión de actividades recreativas y culturales para niños de la Región Metropolitana, tales como Sesiones de Cuenta Cuento, Teatro Espontáneo, Capacitación de Monitores (cuentos) que se realizaran en una plaza pública de una comuna a definir. Dicho sitio, además de dar cuenta de éstos eventos, incluirá recomendaciones de libros y otros elementos que contribuyan a ser de éste medio un canal de incentivo hacia la lectura, desarrollo de la imaginación y creación infantil.

Este proyecto cultural está dirigido a niños de 6 a 9 años con el propósito de acogerlos y proporcionarles la oportunidad de expresión, creación y participación con sus pares y adultos. Apoyar y desarrollar instancias para dejar fluir todas aquellas fantasías infantiles y hacerlos cómplices del desarrollo cultural tan necesario para la nación. Adicionalmente, otorgar otra alternativa en torno a Internet, proponiéndose como nexo entre el niño y la lectura, un espacio de aprendizaje y desarrollo.

En cuanto a la convocatoria esta se realizara a través de los colegios municipales con el propósito de lograr una mayor concurrencia y participación equitativa por parte de los niños. Este proyecto tiene como motivación, además, rescatar espacios públicos de recreación, tan propios de los niños, como la plaza, lugar donde logre desarrollar el juego con otros niños, canalizar sus vivencias, contactarse con el mundo de la imaginación y la fantasía de los relatos y, paulatinamente, encantarlos con el hábito de la lectura.

I.- INTRODUCCION

En un mundo cada vez más vertiginoso, donde la información es primordial, el mundo infantil se ve bombardeado de mensajes, creando bajo este prisma un espectro sin precedentes. La televisión, el computador y los juegos de esta nueva era, hacen que los niños crezcan de manera más acelerada perdiendo un poco esa esencia tan propia de la niñez como lo es el juego.

Este proyecto cultural está dirigido a niños de 6 a 9 años con el propósito de acogerlos y proporcionarles la oportunidad de expresión, creación y participación con sus pares y adultos. Apoyar y desarrollar instancias para dejar fluir todas aquellas fantasías infantiles y hacerlos cómplices del desarrollo cultural tan necesario para la nación. Adicionalmente, otorgar otra alternativa en torno a Internet, proponiéndose como nexo entre el niño y la lectura, un espacio de aprendizaje y desarrollo.

Ha sido visualizado desde la perspectiva de una Bibliotecaria (mi profesión), en búsqueda de contribuir a descubrir espacios para los niños y que éstos sean un medio canalizador de su creatividad, así como un medio de acercamiento a la lectura en pos de un mejor desarrollo de sus habilidades, con una mayor conciencia de la importancia que la cultura tiene hoy y en el futuro en nuestra sociedad. Siendo ellos los futuros creadores de productos culturales, tener una mayor toma de conciencia de lo que la cultura significa para un país en cuanto al descubrimiento de lo nuestro, de manera de poder participar de la globalización bajo un contexto de mayor desarrollo.

Por lo tanto, la propuesta cultural se refiere a la elaboración de un sitio web, el cual será utilizado como eje y medio de difusión de actividades recreativas y culturales para

niños de la Región Metropolitana, tales como Sesiones de Cuenta Cuento, Teatro Espontáneo, Capacitación de Monitores (cuentos) que se realizarán en una plaza pública de una comuna a definir. Dicho sitio, además de dar cuenta de éstos eventos, incluirá recomendaciones de libros y otros elementos que contribuyan a ser de éste medio un canal de incentivo hacia la lectura, desarrollo de la imaginación y creación infantil.

El sitio Web tendrá el nombre www.contemosyjuguemos.cl de manera de lograr que el público objetivo se identifique con las actividades que se realicen.

La creación de la página será realizada como nexo para lograr mayor concurrencia y promoción de las sesiones de cuenta cuentos que es en definitiva el producto final. Con esto podemos comprobar cómo a través de las herramientas tecnológicas, se logrará la comunicación con el cibernauta; de la misma forma, a través de las sesiones de cuenta cuentos le permitirá a este cibernauta dar cuerpo a su imaginación relacionándose con pares y adultos.

Este producto pretende ir en sintonía con lo que está ocurriendo en nuestra sociedad; ofrecer una propuesta con una innovación en la actividad del Cuenta Cuentos en que el énfasis está puesto en la interacción de los niños. En este sentido, se ha pensado también que éste es un mercado interesante para financistas que deseen llegar a este segmento por la vía cultural y que proporcionen los recursos suficientes para solventar este proyecto.

Se ha ideado realizar la convocatoria a través de los colegios municipales con el propósito de lograr una mayor concurrencia y participación equitativa por parte de los niños. Este proyecto tiene como motivación, además, rescatar espacios públicos de recreación, tan propios de los niños, como la plaza, lugar donde logre desarrollar el juego con otros niños, canalizar sus vivencias, contactarse con el mundo de la imaginación y la fantasía de los relatos y, paulatinamente, encantarlos con el hábito de la lectura.

Es así que la dinámica del Cuentista hace que cada participante contribuya a la creación de una historia, con lo cual se persigue estimular su desarrollo cognitivo y

personal a través de una interacción activa donde logre crear lazos con sus pares, promueva su aceptación, su autoestima y por ende su autorrealización.

Finalmente, el niño podrá compartir con sus pares y aprender a interrelacionarse, aceptando la individualidad de cada cual. Poder darles un espacio de recreación, donde compartir sus experiencias de vida, sin importar su condición social, ni educacional, sino dejar fluir la expresión infantil, viendo como ese pequeño elemento puede contribuir a lograr hombres con una mayor conciencia de lo que la cultura significa para la vida de un país.

II. - OBJETIVOS

Los objetivos a conseguir con este producto cultural son:

Objetivos generales:

- Incentivar y difundir la Literatura Infantil.
- Desarrollar las habilidades psicosociales en los niños.
- Potenciar el uso de la palabra como elemento mágico.

Objetivos específicos

- Potenciar la imaginación, espontaneidad y creatividad.
- Aumentar la empatía con sus pares.
- Estimular el gusto por la lectura por medio del Cuenta Cuentos.
- Desarrollar la capacidad cognitiva y afectiva en los niños.

- Expresarse con seguridad, fluidez y claridad, adaptándose al interlocutor y a las características de la situación comunicativa.¹
- Relatar en forma oral, con coherencia, textos literarios ya sea originales o inspirados por otros.
- Respetar las normas de convivencia en conversaciones, discusiones y trabajo grupal, aceptando las opiniones ajenas y el pensamiento divergente, y los turnos para hablar.

2

¹ Ministerio de Educación (Objetivos Fundamentales Transversales NB1)

² Ministerio de Educación (Objetivos Fundamentales Transversales NB1)

III.- CONTEXTO POLITICO- SOCIAL

El proyecto cultural www.contemosyjuguemos.cl se enmarca dentro de un contexto político – social que incentiva el desarrollo de todas las manifestaciones artísticas, donde el poder crear es una prioridad para el crecimiento y reconocimiento de la Nación. Del mismo modo, se hace manifiesto el apoyo a la creación, a través de la promulgación de leyes que permiten regular: El Derecho de Propiedad Intelectual (protección a la creación y al creador), el financiamiento estatal a través de fondos concursables, el aporte del sector privado, quienes proporcionan apoyo para ejecutar estos proyectos. Lo anterior es una mirada positiva y propositiva bajo lo cual se enmarca el presente proyecto cultural.

Para lograr un respaldo cultural, ha sido necesario crear leyes pro-cultura que permitan y respalden dicho crecimiento. Es así, que por ejemplo que al amparo de esta normativa se han originado entidades tales como la SCD (Sociedad Chilena del Derecho de Autor), así como también ATN (Sociedad de Autores Nacionales de Teatro, Cine y Audiovisuales), la SCI (Sociedad Chilena de Interpretes), Creaimagen (dedicada a las actividades de gestión en el sector de obras plásticas, fotografía y diseño gráfico) y SADEL (Sociedad de Derechos Literarios). Otras normativas han permitido facilitar el financiamiento de proyectos culturales por empresas, han otorgado mayor protección a los trabajadores del arte y han fortalecido el desarrollo, incremento de la vocación y protección del arte y la cultura nacional.

De la misma manera, el contar con una institución que respalde el quehacer artístico, se hacía indispensable, si bien éstas han existido (Ministerio de Educación. División de Cultura, Consejo Nacional del Libro y la Lectura, Comité de Donación con fines

Culturales, Consejo de la Música y de las Artes y de la Industria Audiovisual, Ministerio Secretaria General de Gobierno. Departamento de Cultura) se encontraban fragmentadas y dispersas, lo que dificultaba la unificación a la hora de definir políticas culturales.

Bajo el gobierno de presidente Ricardo Lagos se ha creado el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, el cual tiene como eje de acción apoyar el desarrollo de las artes, así como la difusión, conservación, promoción de la cultura y del patrimonio cultural.

Es así que durante el 2003 se dieron los pasos más sólidos, se promulgó la ley 18981, que crea el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, un organismo que cuenta con un Directorio, un Consejo Nacional, 13 Comités Consultivos Regionales, lo que da cuenta de un proyecto descentralizado, que potenciará la integración de la Nación en el ámbito cultural. Con la creación del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, se establece un Fondo Nacional de Desarrollo Cultural, que permitirá mayor participación y equidad en la entrega de los mismos. Por lo tanto, bajo esta realidad el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes unifica políticas de desarrollo cultural públicas, dando una mayor proyección, protección y compromiso a este ámbito.

Para un óptimo resultado de las gestiones en pro de la cultura es fundamental el apoyo de los Municipios a esta nueva institucionalidad, en cuanto al compromiso con sus comunidades y llevar a ellos la cultura, pues son el nexo más cercano con la población, dando el efecto que todos los nuevos avances pueden llegar a provocar en una sociedad más comprometida con la cultura.

Los fondos económicos son un elemento primordial en el desarrollo de la cultural; sin embargo, es necesario que el compromiso sea asumido por todos los estamentos del país, tanto públicos como privados. Con el fin de motivar la inversión del sector privado se aprobó en 1987 la Ley de Donaciones Culturales (Ley Valdés), la cual da la posibilidad de una colaboración entre el sector público y privado en el financiamiento de proyectos culturales.

Para lograr un adecuado dinamismo cultural es necesaria la acción del Estado, que tiene la función de estimular y hacer entrega de aporte a diversos organismos, que permitirán acercar la cultura a aquellos que no la tienen. Por todo lo anterior, podemos

concluir que el desarrollo cultural forma parte de todos los sectores sociales, generando un dinamismo mayor y un mejor conocimiento de toda creación artística realizada por los creadores, haciendo un país más informado y rico culturalmente.

La cultura produce trabajo y desarrollo económico, sin embargo aún no ha alcanzado su máximo crecimiento, estando en un proceso de avance, "la industria cultural", (libros, producción de discos, museos, conciertos).

En la actualidad nos encontramos frente a una excelente panorámica cultural, enriquecedora, proyectiva, donde la cultura juega un rol fundamental para el crecimiento de la Nación. Este nuevo panorama cultural se enmarca en una sociedad, que presenta un bienestar económico, avance educativo, una revolución de las comunicaciones, financiamientos públicos para los artistas, lo que se traduce en un mayor desarrollo cultural.

Hoy en día el país se prepara para las celebraciones del bicentenario de la

independencia. Sin embargo, nos encontramos con una realidad que no podemos desconocer. Existe un porcentaje importante de ciudadanos menos aventajados económicamente que tiene un consumo cultural muy bajo, centrándose básicamente en la televisión. El acceso a la cultura es un derecho que debe ejercer cada chileno sin exclusión, por lo tanto, las políticas deben ser ejecutadas con equidad para todos.

El poder participar en las distintas expresiones de la cultura por todos los segmentos sociales, es una carencia urgente que se debe subsanar.

El rol de los medios de comunicación debería orientarse prioritariamente en apoyar a sectores de menos recursos, otorgándoles contenidos educativos que permitan el desarrollo y capacitación de los que no tienen acceso a cultura. Otros aspectos importantes, de distintos sectores pueden ser: infraestructura adecuada en cuanto a montajes, escuelas artísticas, salas de teatros, talleres, seminarios, ciclos de

cine. La oportunidad de integración de la comunidad podría conseguir romper el círculo de la pobreza.

Globalización, abrirse al mundo a partir de nuestras propias riquezas hará un país más atractivo culturalmente, lo cual reforzará la economía del mismo permitiendo una valorización del patrimonio cultural, logrando un mejoramiento de infraestructuras (museos, salas de teatro). Lo anterior contribuye a obtener una proyección de la cultura del país, incluyendo lo propio que identifica a nuestros pueblos originarios. Cada creación plasma parte de la idiosincrasia de la Nación. Por lo anterior, se hace necesario contar con una cultura dinámica y enriquecedora en cada una de las disciplinas de las artes (artes, música, pintura) de manera de poder realizar una retroalimentación enriquecedora con nuestros pares. (Países Latinoamericanos).

Expresar la cultura a través de cualquier manifestación artística hace un país más rico culturalmente y a la vez es un medio de abrir paso a la internacionalización y por ende una participación activa en la globalización de la cual somos parte.

Por lo tanto, la cultura se hace una pieza fundamental en nuestro desarrollo, que permitirá un reconocimiento como Nación por parte de la comunidad internacional, pues se enfatiza en la descentralización y el rescate de cada una de sus manifestaciones que hacen del país su identidad.

Otro aspecto a considerar bajo esta nueva mirada cultural, es el aumento de la demanda de jóvenes por ingresar a carreras artísticas en diversas instituciones, que se expresa en una mayor preocupación en cuanto a currículum e infraestructura para el estudio de estas carreras.

Por lo anterior, este proyecto se enmarca bajo ésta dirección: el poder llegar a los sectores que por diversas circunstancias no pueden ir a un concierto, cine, obras de teatro, etc., llegar al público independiente de su condición socioeconómica, dando con

esto un paso más hacia la globalización cultural y a un mayor compromiso de todos los chilenos con la cultura del país.

La implementación del proyecto cultural que he presentado cuenta con el interés de organizaciones municipales que poseen fondos que permitirán dar cuerpo a estas ideas. De igual modo, existe la posibilidad de acceder a los fondos concursables derivados del

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, y de otros organismos gubernamentales, motivados por la celebración del Bicentenario de nuestro país.

Estas dos posibilidades me incentivan a poner todo mi esfuerzo para conseguir plasmar los sueños aquí presentados y hacer de nuestro país uno con mayor conciencia cultural.

Bajo este panorama político – social se enmarca el presente producto cultural, lo cual motiva mi quehacer, pues existen posibilidades reales de llevarlo a cabo.

Ser parte de la globalización, no solamente a nivel internacional, sino dentro del país, permitiendo participación a todos, el rescate de nuestra idiosincrasia a través creaciones realizadas por los niños.

De esta forma generar cadenas de trabajo donde cada miembro (instituciones, personas) entregue su aporte en pos de un mayor desarrollo de los niños que son el futuro del país.

Rescatar la belleza de la edad de 6 a 9 años, es mi mayor motivación, comprobando que en la actualidad la cultura es de vital importancia para un crecimiento y madurez de quienes pertenecen a la sociedad y por ende del país.

Por otra parte el entregar espacios a ese segmento de la población, el cual en casos con menos recursos económicos no cuenta con entretención, contribuyendo a su desarrollo personal.

Así la mirada de las próximas generaciones será más conciente y proyectiva y por ende nuestra participación en la globalización tendrá sólidos cimientos.

Del mismo modo, mi propuesta permite visualizar bajo este contexto político - social que hoy se presenta, que el entregar cultura es una necesidad, lo que permite abrir las comunicaciones con el exterior y ser de este modo parte de la globalización, además poder dar espacios que permitan expandir y dejar fluir la creatividad y motivación de los miembros que forman esta sociedad, ver plasmado este proyecto y expresado a través de la creatividad de los niños, quienes son parte de una sociedad que respalda la cultura, el rescate de la identidad nacional y de la creación.

IV.- FUNDAMENTACION

Uno de los medios utilizados desde principios de la creación del mundo es la narración oral, la cual ha sido un elemento empleado desde tiempos muy remotos, teniendo diversas características, sin embargo, siempre ha sido un medio por el cual es posible la comunicación e interacción entre los receptores y emisores. Pero esto tan fundamental en la vida del hombre y los niños, como lo es el poder expresarse y comunicarse, se ha ido perdiendo debido a las diversas alternativas que el mercado tecnológico presenta. Los niños fundamentalmente se divierten con sus propios juegos, donde la interacción es más con una máquina que con un par. Lo anterior conlleva a un aislamiento de su mundo tan propio y lleno de imaginación y a la vez el contacto con sus pares y mayores se hace más lejano.

Desde este punto de vista, podemos señalar que el Cuenta Cuentos es una actividad realizada desde hace mucho tiempo, tomado diversas modalidades, ya en la época medieval los juglares utilizaban esta técnica para divertir a los habitantes del castillo, así como un medio de transmisión de las historias acontecidas en un lugar específico. Sin embargo, estas modalidades como las utilizadas en la actualidad tanto en aulas, teatros y bibliotecas, invitan al espectador a ser un público pasivo, en cuanto a participar solo a través de preguntas, opiniones, etc., sin permitir que éste pueda sentir un mayor compromiso con la actividad.

Por lo cual, en contraposición a lo anterior, la propuesta presentada como producto cultural permite la innovación de un Cuenta Cuentos, que cambia el rol pasivo del espectador por el de un participante activo del mismo, en una modalidad de teatro

espontáneo.

La actividad será realizada en la plaza principal de alguna Municipalidad de la Región Metropolitana. Por lo tanto, nuestro público objetivo para este producto, son

niños y niñas de 6 a 9 años, los cuales presentan características psicológicas afines que más adelante se explicitarán.

Por lo tanto, el producto cultural a llevar a cabo se refiere a Sesiones de Cuenta Cuento, donde se pretende satisfacer la demanda de descubrimiento y recreación de los participantes, presentándose como una actividad diferente para el público.

El presente producto cultural conducirá al público a las Sesiones de Cuenta Cuentos teniendo como fin el intercambio entre el creador (cuentista) y el público (niños), pues a través de esta interacción se generan las historias, donde todos son parte de un mismo cuento siendo cada uno de los participantes protagonistas de la historia.

La comunicación es una herramienta que permite expresar y difundir todo lo que el ser humano realiza. A través de esta herramienta, podemos dar a conocer diversas informaciones, que nutren y dan cuenta del quehacer mundial.

Es por lo tanto, una herramienta que debemos saber utilizar, transformarla en un medio que independiente del formato de la misma, sea un medio canalizador de la creatividad y habilidades de los niños.

Diversas son las maneras por las cuales podemos informar, ya sea televisión, radio, publicidad, prensa, etc. Con el auge de las nuevas tecnologías, el uso de Internet ya no es un medio desconocido, sino más bien cada día se hace presente en la sociedad y en cada uno de los estamentos que la componen. Es así, como los niños incorporan rápidamente el uso de esta herramienta en su quehacer diario, por lo cual se hace interesante crear sitios que contribuyan a estimular su desarrollo, de tal manera que estas tecnologías se transformen en un medio que aporte a su crecimiento y les permita descubrir un mundo donde pueda desarrollar su imaginación y participación con otro.

Para ello, es necesario crear dentro de estos espacios sitios que orienten su interés, de tal manera contribuir a actividades que les permitan una dinámica interacción con sus pares. De modo, de hacer del uso de las nuevas tecnologías el medio por lo cual puedan conocer y descubrir actividades orientadas para ellos. De esta manera se hará explícito que el uso del Internet es un intermediario de comunicación de aquello que les interesa, sólo el medio, no el fin último.

De esta manera el producto de mi trabajo pretende recuperar esa habilidad de comunicación que todo ser humano posee, rescatar las historias de vida que cada persona lleva consigo, así como mejorar el desarrollo del lenguaje.

El proyecto cultural se centra básicamente en la participación del espectador, usando la técnica del teatro espontáneo, donde las historias se generan sobre la base de lo que cada participante aporta a la misma.

Por lo tanto, a través de la creación de este sitio se darán a conocer cada uno de los elementos que tomarán cuerpo en las Sesiones de Cuenta Cuentos, Teatro Espontáneo, Capacitación de Monitores, sugerencias literarias, etc. Lograr la interacción de niños y

cuentista, así como posteriormente lograr capacitar a monitores dentro de la comuna, de manera de dejar un registro de la actividad en cada lugar que se realice, logrando fomentar una actividad diferente para los niños, a la cual puedan tener acceso de manera gratuita. Por lo anterior el sitio web será el facilitador y medio que canalice la comunicación por parte del público objetivo, así como de toda la comunidad.

1.- EXPRESION DRAMATICA INFANTIL

1.1.- Del nacimiento a los 5 años (o sus primeros pasos)

La expresión dramática infantil se refiere a una creación, la cual florece con paciencia, comprensión, libertad, observación y humildad. Se origina a través del juego, guiada y alentada por padres y profesores asertivos, aunque puede desarrollarse de manera independiente, adoptando diversas formas, tales como: pasatiempos, libre expresión, improvisación, método de actividad y drama creador.

A través del crecimiento del niño, el juego va tomando diversas transformaciones, evolucionando a formas de personificación, donde la personalidad del niño se aplica a representar algo o donde la mente se concentra en una situación vital (juego con muñecas o juguetes), este tipo de dramática es calificada como “evidente”.

Posteriormente el niño hace hincapié en el juego que distingue su persona con la de los que le rodean, comienza de este modo la contraposición “dentro de mi vida” y “fuera de mi vida”, tratando de una forma temprana y claramente distinguible de las entradas y salidas de escenas dramáticas. (Juego personal v/s juego con los otros).

Los años siguientes están guiados por una etapa con tendencia hacia lo turbulento, por lo cual es importante que los adultos tomen notas de todo esto, compartiendo su regocijo y experimentando con él, dando la justa atención a sus acciones. Lo cual tiene un efecto posterior en su crecimiento, pues de esto dependerá la conducta futura del niño.

La participación del adulto es fundamental para engendrar una atmósfera de comunión en el hogar, creando vínculos. Lo anterior contribuye a crear raíces profundas inconscientes, así como el desarrollo del sentido de estabilidad, factores que tienen efecto en el crecimiento y en la conducta futura del niño.

Drama significa “Actuar” y “Contener”, esta actividad nunca cesa, estimula un buen desarrollo para la salud mental y emocional en equilibrio con la parte física, es por tanto “el arte de vivir”.

La expresión dramática se identifica desde los primeros años de vida, visualizándose una progresión clara de la conducta. En dicho proceso evolutivo se obtienen logros paso a paso, tanto en materia emocional como en la parte física. Es aquí donde se genera el vínculo entre los procesos internos de la conducta emocional y los signos externos visibles.

Según el doctor Jean Biggar (Edimburgo, 1947) a partir de las primeras etapas del desarrollo personal del niño, realiza una distinción entre el “yo” y el “no yo”; es decir del Yo y de lo que está alrededor, fuera de él.

A partir de lo anterior, surge el concepto de círculo, dando un significado a lo interno como externo. Tal concepto se asocia a la relación con su cuerpo y el crear círculos entorno al él, identificando de manera más precisa el “yo” y – “no yo”. Para lo anterior se requiere del apoyo de adultos que compartan dicha experiencia.

Con el crecimiento el niño entre los 2 y 4 años, va añadiendo otros movimientos a su danza circular, tales como, palmas, ademanes, dando pie poco a poco a reacciones espontáneas y no provocadas.³

Del mismo modo, la distinción entre compás y ritmo, que el niño realiza desde sus primeros años, se transforma progresivamente, va transformando el compás en tentativas a lograr el ritmo, siendo estos momentos creadores para el niño, los cuales están marcados de un evidente goce gestado por su autorrealización.

En relación al juego se hace la distinción entre el juego realista y el juego imaginativo; otra diferenciación se refiere a la del juego personal y el juego proyectado. El juego personal como expresión dramática, participando toda la personalidad o Yo que está determinada por los movimientos y la caracterización, incluyendo el baile.

En el juego personal la tendencia del desarrollo de la expresión es por parte de la persona que lo realiza. Este tipo de juego evolucionará con el tiempo hacia la carrera, juegos de pelotas, danza, equitación, ciclismo, natación, entre otras actividades. Siendo cada una de estas una forma de actuar.

La actuación del niño contiene un sin fin de elementos inconscientes, mezclando la imaginación y la imitación. Del mismo modo se desarrolla el liderazgo y el control personal.

El juego personal desarrolla la cualidad de la sinceridad. Este es el punto de partida, a partir de los 5 años ambas cualidades (expresión física y verbal) quedan en evidencia y el adulto puede distinguir los momentos dentro de la actuación del niño.

El juego proyectado, es también expresión dramática, interviene la mente pero no totalmente el cuerpo, utilizando los “tesoros”⁴, los que asumen rasgos de la mente o devienen parte integral del lugar en que sucede el drama. La acción principal

transcurre fuera del cuerpo, produciendo un ensimismamiento mental, provocando una fuerte proyección mental.

En este juego proyectado la tendencia de la expresión es hacia el silencio y la quietud física, incluso aunque no haya silencio.

³ Por “provocado” se entiende aquí, por ejemplo, la reacción a la música o la estimulación por objetos que inspiran gozo cuando estos se dan al niño con tal propósito.

⁴ Por tesoros se entiende muñecas, ladrillos, papeles, etc.; en realidad cualquier objeto sobre el que se derrame amor o se prodigue durante mucho tiempo un afecto que resulte de difícil explicación.

El juego proyectado evolucionará hacia el arte, la interpretación con instrumentos musicales, juegos pacíficos (ajedrez), la lectura, escritura, la paciencia, la observación, la concentración, juego de títeres y muñecas. La utilización del lenguaje y la música se realiza de manera moderada e intermitente (comentarios). Permite afianzar su ensimismamiento de acuerdo con la convicción que realice su papel.

El niño comienza a jugar con cosas, denominada esta actividad por Peter Slade como “experiencia elemental de prueba”. Ej. : Hacer muecas transformadas en risas. Por lo tanto, la conexión entre la vida imaginaria de la fantasía y la realidad adquiere importancia. Siendo la forma más evidente de dominio, el andar, lo cual trae nuevas posibilidades de jugar.

Lo anterior permite que durante el periodo de 1 a los 5 años se constituya una experiencia dramática en rápida progresión, que proporcionará características personales en las cuales se desarrolla cuerpo y alma.

A través del juego, el niño va descubriendo experiencias y entornos que asimila de acuerdo a sus capacidades.

Entre el año y los cinco el compartir se ve realizado, donde no solo interviene la emoción amorosa, sino además el instinto maternal y paternal, así como la autodefensa y la protección de sus creaciones. Dentro de este punto, el compartir sus creaciones es una gran prueba para el desarrollo personal, pues desde este momento la expresión dramática se presenta en torno a éstas, siendo sus primeras manifestaciones el andar y correr.

A través del juego el lenguaje evoluciona por etapas que van desde los chillidos, balbuceos, gritos, cantos, silbidos hasta el habla. Todo lo anterior, se manifiesta paso a paso. Este proceso es un indicio de la importancia que tiene en el juego el sonido (música) que lo acompaña.

Por lo tanto, la oportunidad de jugar significa crecimiento y progreso para el hombre futuro. Dentro de estos juegos es donde el niño desarrolla sus pensamientos y experiencias, manifestándose en ambos casos la expresión dramática (lo cual permite nutrir ambos espacios del juego) donde se retroalimentan e influyen mutuamente dichos juegos.

Todo lo anterior tan arraigado en el niño, se identifica como juego dramático, el cual se irá reforzando a partir de los 7 años.

La destrucción de las creaciones puede generar gran angustia, donde puede afectar tanto a la creación en sí, como a la personalidad involucrada, así como instintos y emociones conexas.

Finalmente tanto el juego personal como el juego proyectado son de vital importancia en la formación del hombre, en torno a su conducta y capacidad de integración a la sociedad.

1.2.- De los cinco a los siete años

El niño de cinco años necesita tiempo para el juego, la evidente cualidad dramática del

juego ha ido evolucionando ⁵ hacia el reconocimiento consciente y posibilidades del drama.

El uso del drama aparece en forma de personificación claramente intencionada, introduciendo muchas experiencias externas, hay más imitación, las situaciones son utilizadas para representar experiencias personales.

Durante esta etapa, el niño utiliza sus “tesoros” en los juegos. Se le debe encaminar con palabras hacia juegos enriquecedores, lo cual éste entenderá cuando se encuentre maduro. Se debe tener cuidado con los juguetes que el niño utiliza, pues éstos suelen ser demasiado “reales”.

A pesar de su corta edad el niño expresa ideas a través de la palabra y la acción. La acción tiende a hacer más latente a partir de los cinco años, debido al dominio creciente de algunas formas de movimientos, el cual cobra mayor importancia en la expresión dramática, respecto del habla este mecanismo se abandona un poco pues el niño descubre que el movimiento es también una forma de lenguaje.

De esta manera estimular el juego con movimientos en su medida, sin que deje de expresar de forma verbal sus emociones, haciendo más bien un conjunto de ambas expresiones.

Del mismo modo si se proporcionan menos juguetes se hará manifiesto más habla corporal y por ende más condiciones para el habla verbal. Tales instancias permiten que el niño equilibre sus actitudes y el flujo del lenguaje, desencadenando espacios de juego dramático. Lo anterior establece la importancia del uso del oído (A través de juegos con sus pies y manos), desarrollando el amor por el sonido, lo cual conducirá al habla.

El juego en el ser humano es un descubrimiento constante de si mismo, una forma de trabajo laboriosa y creativa, el modo ideal de educar a cada niño de acuerdo a sus capacidades para absorber, recordar y utilizar los conocimientos.

De este modo el juego no es una necesidad que el niño tiene de pensar, probar, relajarse, investigar, crear y ensimismarse, sino más bien una creación de el mismo, que surge de su interior, a través del cual logra expresar toda clase de experiencias, utilizando para su ejecución cualquier elemento que posea en su ambiente. En este sentido dicha ejecución requiere del apoyo de adultos donde el cariño aún logre llegar a su corazón.

En condiciones favorables podemos ver como elementos sencillos de la vida lo conducen al juego, lo cual se genera de modo regular y automático, dejando en evidencia su constante desarrollo personal. Este juego dramático es fluido y dentro del mismo el niño hace el reconocimiento de manera gradual del “yo “ y “ no yo”, lo cual tiene una prolongación en sus juegos. El niño logra un ensimismamiento lo que caracteriza la creación genuina, actuando con el yo hacia fuera y demostrando todas sus capacidades. Temas de tanta contingencia como nacimiento, matrimonio, paternidad, maternidad, muerte, resurrección, son abordados por los juegos, donde los muñecos y pequeños tesoros contribuyen a la representación de estas materias.

⁵ Evito la palabra “mejorando”, pues supondría juzgar con arreglo a patrones adultos y no tener en cuenta los valores infantiles.

1.3.- De los siete a los doce años

Dentro de este periodo se observa un rápido desarrollo del Yo hacia el exterior, compartiendo sus experiencias con sus pares, logrando una mayor cohesión con estos. El papel del adulto es lograr la confianza del niño reafirmando su desarrollo personal. En el drama se origina parcialmente la sensibilidad del grupo.

Dicha sensibilidad conduce el ver, oír, palpar, percibir, es decir todas sus energías a lo que extraen en grupo.

En esta etapa la expresión dramática constituye un pilar para motivar el flujo al exterior, y ser un espacio de pruebas de las experiencias.

Durante este periodo el niño juega el rol de público y actor, debido a su dominio del equilibrio del flujo interior y exterior, donde una diferenciación entre actor y público conducirá tal equilibrio al exhibicionismo. Es por eso, que le resulta necesario construir escenas o lugares donde jugar, los cuales se albergan en su mente, sin embargo dentro de esta edad el niño posee más dominio de su cuerpo, por lo cual utiliza con mayor destreza cosas y objetos para llevar a cabo sus juegos.

Entre los siete y doce años, la danza logra un desarrollo especial, ya entre los nueve y diez se observa un trabajo más bien imaginativo, realizado en forma independiente o con el grupo, observándose el uso de sonidos así como hincapié en las relaciones espaciales.

Posteriormente entre los ocho o nueve años se logran progresos en relación a la danza improvisada, utilizando la música como material de apoyo en sus creaciones. Dicha experiencia comienza como algo inconsciente, pero poco a poco van tomando mas conciencia de su calidad, es aquí donde nace la intuición de grupo. La intuición de

grupo representa el limite de la sensibilidad grupal, la cual permite identificar a cada miembro lo que falta, que debería hacerse y que van hacer los demás.

Otro aspecto interesante es el uso de vestuarios, bajo el cual cada niño agrega su sello individual, representando su propio carácter, siendo esto una expresión de Yo aun más evidente.

En cuanto a la escritura, el adulto puede guiar al niño a realizar descripciones directas de sus juegos, esto se lleva cabo a través de dibujos o pequeños escritos, de manera de no generar presión en el niño. Lo anterior permitirá aumentar su capacidad afectiva de escribir trabajos dramáticos en el futuro, así como lograr un vocabulario más próspero.

Tanto el actuar como el pintar son una parte de un todo, pues la actuación es juego personal, el cual tiene mayor relación con su yo interior y dominio personal, en cuanto el pintar es juego proyectado, donde se relaciona con las cosas materiales externas y su organización.

Es por tanto este periodo entre los siete y doce años donde podemos encontrar bellezas espirituales importantes, así como una gran sensibilidad, el niño introduce la destreza en su expresión dramática, a través de su actuar, aprendiendo no solo a

expresarse sino a descubrir algo más de la vida.

2.- EL USO DE LA DRAMATIZACION EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

La utilización de la dramatización, desde el primer tercio del siglo XX es una nueva forma pedagógica de trabajo con los niños, donde ellos se transforman en los protagonistas, a través del juego, mediante el cual logran un mayor crecimiento personal e interacción con sus pares y maestro (cuentistas), transformando al niño en el protagonista de la actividad; dando un espacio innovador al juego.

Esta nueva manera de recurrir a la dramatización, bajo un prisma educativo, se remonta a la primera década del siglo XX. En Inglaterra el maestro Caldwell Cook, lo llevó a efecto con sus alumnos, a través de obras teatrales reconocidas, así como cuentos y fábulas. Todo lo anterior, trabajado como un método de enseñanza-aprendizaje.

Según Caldwell Cook, el teatro es un medio lúdico para el estudio de diversas asignaturas, ya que:

- El juego es el medio natural de aprendizaje. 1.
- La educación natural se realiza a través de la práctica. 2.

En los años 30 Inglaterra y Estados Unidos, son testigos del nacimiento de los "Teatros", los que recorren colegios con su compañía. Estos darían más tarde el origen de la corriente "teatro en la educación", quienes ponen el teatro al servicio del aula en el aprendizaje de las asignaturas.

Posteriormente, se organizaron grupos de profesores-actores, quienes llevan su trabajo a escuelas para darlo a conocer y asesorar a maestros.

Del mismo modo, la técnica teacher-in-role donde se dirige a un público, siendo el espectador quien indica las decisiones a tomar por el actor, así como hotseating (cuestionamiento del personaje), por lo tanto, el teatro en la educación ha tenido y tiene una repercusión en el desarrollo del teatro infantil y juvenil en la educación actual.

Sin embargo, existe una diferenciación entre el teatro infantil tradicional y el teatro educativo, pues éste último utiliza obras, de manera de ser el nexo con la materia del programa curricular; por tanto su fin es lograr la reflexión y/o fomentar el hábito de ir al teatro.

La distinción entre dramatización y teatro en el medio educacional se produce en Estados Unidos, donde Winfred Ward, profesora de la Universidad de North Western (Illinois) acuñó en 1930 el término "Dramatización Creativa", que hace la apreciación del uso lúdico y educativo realizado en el aula por medio de la dramatización, de la labor estática del teatro.⁶

En la década del 60 comienza el surgimiento de estudiosos en la materia, quienes

han influido a través de sus publicaciones, tal es el caso de de Viola Spolin "Improvisation in the Theatre" (1963). Otros aportes bibliográficos surgidos en Inglaterra podemos señalar fueron: Peter Slade(1954), Brian Way (1967), Dorothy Heathcote (1967) y Gavin Bolton (1979), entre otros.

De esta manera el uso de actividades dramáticas comienza a ser de uso general en instituciones educativas europeas y norteamericanas ya en los años 30. No obstante, para lograr un adecuado desarrollo de esta técnica deberá esperar dos décadas.

En 1954 Peter Slade publica Child Drama (Expresión Dramática Infantil, 1978), el cual influye en el uso de la dramatización en el terreno educativo. Dicha obra es producto de 25 años de observación a niños de diferentes países, dando origen a su tesis más importante el reconocimiento del arte que denominara "Drama Infantil".⁷

Es por tanto el juego un elemento fundamental para el desarrollo del niño, quien expresa, se desarrolla y resuelve, todo por medio de este elemento base del "drama Infantil".

Así mismo, Dorothy Heathcote hace su aporte, capacitando a profesores británicos y americanos en el arte de la dramatización. En sus conceptos el rol del profesor es un actor- participante dentro del proceso educativo del niño.

Según Dorothy Heathcote sólo existe un requisito necesario para tales efectos: la reflexión de los participantes, lo que es posible si cada uno de los colaboradores esta dispuesto a hacerlo.

La actividad dramática está relacionada con la resolución de conflictos. Los participantes en la dramatización, a través de la interacción y discusión deben buscar soluciones de manera resolver el conflicto que se les plantea, se produce el debate, intercambio u opiniones y por tanto, una reformulación de la situación en particular. Es ahí donde surge el valor y potencial pedagógico de la dramatización, la que es posible por medio de cada colaborador.

3.- DRAMATIZACION Y EDUCACION

En la dramatización lo importante no es la representación como tal, sino mas bien el proceso mediante el cual el individuo en relación a otros, experimenta problemas y descubre soluciones mediante acciones determinadas.

⁶ Ward (1930) ha definido Dramática Creativa como aquello que viene desde el interior, en ves de ser la expresión imitativa que tan a menudo caracteriza los ensayos de obras para ser representadas al público. Mas tarde, (Ward, 1957), amplia esta definición e incluye la expresión que designa todas las formas de improvisación, como el juego dramático, la dramatización de historias, el musical, el teatro de sombras, el teatro de títeres y el resto de dramatización improvisada.

⁷ Existe una expresión dramática infantil, que posee una belleza exquisita y constituye una forma excelsa de arte por derecho propio. En consecuencia, es obligación nuestra prestarle reconocimiento, respeto y protección. (Slade,1978:91)

Esta experiencia dramática es introspectiva, dirigida a lo interno del individuo, permitiendo explorar en su mundo interior las posibilidades humanas frente a los desafíos de la vida.

Por el contrario, el factor de prioridad en el teatro educativo es la comunicación y representación donde el contacto con el exterior, la relación y preparación de los personajes es su eje de acción.⁸

La dramatización posibilita la formulación de ideas y sentimientos, a través de la voz y el cuerpo (medios naturales de comunicación). La confianza y capacidad comunicativa se desarrollan vía estímulo y apoyo del grupo, donde la comunicación no verbal, se ejecuta por medio de mimo, juego de expresión, y por otra parte, la comunicación verbal y capacidad de expresión son a través de juegos de personajes o simulación. Por medio de la dramatización se logra un adecuado desarrollo del lenguaje, ya sea nivel oral como escrito. (Maffeltt, 1967).

El lenguaje es el pilar del proceso dramático y el medio por el cual se ejecuta. La actividad dramática proporciona una motivación para el uso del lenguaje, dando un contexto, situación y organización a la misma. Este utilizado entre profesor (cuentista) y alumno (público) implica: definir papeles, unificar al grupo, regular la actividad.

Así la dramatización entrega herramientas no sólo lingüísticas, sino que competencias comunicativas hacia el mundo en que están inmersos, personas, acontecimientos, reforzando la palabra en su contexto.

El curso de la actividad facilita la lectura, estimula la creación de lenguajes, como la asimilación de modelos lingüísticos.

Por lo tanto utilizado correctamente es un aporte en cuanto a:

- 1) Fluidez en situaciones de interacción lingüística.
- 2) El aprendizaje de funciones comunicativas.
- 3) De vocabulario.
- 4) Pronunciación.
- 5) Aumento de la motivación por el estudio del lenguaje.

No debemos olvidar el rol de profesor (cuentista) o animador, quien es figura creativa, debiendo generar el ambiente de respeto entre los participantes, valorar las contribuciones de cada uno, apoyar y reelaborar aportes, utilizar actividades no verbales y de preparación de manera de enriquecer cada una de las acciones que llevará a efecto. (Creación de personajes, simulación, mimos).

Es por tanto la dramatización una técnica que permite el desarrollo de las destrezas lingüísticas bajo un prisma comunicativo e intercultural para los niños como adultos creando un espacio de interacción y aprendizaje a través del juego.

⁸ El teatro interviene en gran parte en la comunicación entre los actores y el público; la dramatización interviene en gran parte en la experiencia de los participantes, con independencia de cualquier función de comunicación con el público". (Way, 1967).

4.- FINES Y VALORES DEL DRAMA INFANTIL

El drama infantil contiene las dos formas de juego (personal y proyectado). A través del juego proyectado el niño logra de acuerdo a sus posibilidades control físico y emocional, confianza en sí mismo, tolerancia, capacidad de observación, consideración por los demás, que le permiten manifestar un mundo de aventuras y descubrimientos.

Lo anterior, posibilita al niño sentirse feliz, aprovechar de mejor manera las oportunidades de juego individual así como con sus pares, lo que tendrá como consecuencia sentirse mas preparado para ser en el futuro un adulto útil a si mismo y a la comunidad.

Dentro de las virtudes y valores que tiene el drama infantil podemos mencionar:

- Se consigue gozar con los ensayos y las aventuras.
- Se adquiere confianza gracias a la práctica.
- Mejora con la práctica el habla y el movimiento.
- Se facilita la comprensión al clarificar las cosas mediante un argumento.
- Se desarrolla la comprensión hacia los demás a través de la expresión personal, mediante la actuación de otras personas.
- Se establece el uso adecuado de la imaginación.
- La sinceridad permite que el niño se meta a fondo en su papel.
- Se experimenta en un corto tiempo un gran número de personajes.
- Se fomenta un amor por el drama.
- Se ponen los cimientos apropiados para la escritura de obras dramáticas, en el momento oportuno y no forzándolas.
- Los papeles dramáticos se abren a la interpretación imaginativa y lo mismo sucede con la presentación y montaje.
- La espontaneidad se trasfiere mas adelante a la expresión artística adulta.
- Representa una ocasión natural de practicar el habla intencional como instrumento de expresión así como de aquellos aspectos técnicos implicados en una buena dicción (confianza, audibilidad, claridad), proporciona la situación real que estimula el habla expresiva.
- Representa la ocasión de que surja de manera natural la necesidad de cooperar y trabajar en equipo.
- La especial combinación de actividades mentales, emocionales y físicas que exige el actuar reclama toda la energía de la persona. Lo anterior vitaliza la actividad y acrecienta la producción individual, lo cual constituye una experiencia beneficiosa y satisfactoria.

El drama infantil es un paso significativo hacia la realidad y el mundo práctico a pesar de tener su origen en el mundo de la fantasía.

Ahora bien, hemos mencionado valores y virtudes del drama, sin embargo otro aspecto a destacar es su incidencia en la educación. Dentro de este punto podemos destacar:

- Se establece un vínculo de confianza y amistad con los adultos.
- Se facilita el ritmo personal de desarrollo.
- Se producen experiencias espirituales como consecuencia de la educación de las emociones y del encuentro estético.
- Uno puede descubrir quien es realmente.
- El niño descubre y afronta un anticipo de sus probables experiencias futuras. Ello fomenta un juicio más sentido y el coraje en la adversidad.
- Se produce un acercamiento gradual a la literatura.
- A través del drama el niño entra en contacto con los materiales de la literatura., la historia y la experiencia humana de todo el mundo, participando al mismo tiempo de la profundidad y la gama encarnados en el genio creador de la música.
- Si el drama se conduce de modo comprensivo y atendido a la edad del niño, estimula el habla creativa, la aptitud literaria, el ritmo y la música.

Por tanto el rol del adulto es fomentar la creatividad y expresión del niño por medio de la entrega de confianza, amistad, simpatía, sentido común, de manera que el niño sienta la libertad de expresar. La expresión dramática infantil constituye un arte y a la vez un medio educativo, el cual puede obtener grandes repercusiones en el futuro del niño.

5.- LA NARRACION ORAL Y EL CUENTO

El narrar cuento a los niños tiene el desafío de poder encantar y crear amor por los libros así como lograr entablar una conversación entre niños y adultos, lo cual motivará su apetencia por la lectura.

“Contar es encantar” (Gabriela Mistral), un cuento bien narrado o bien leído, permite a aquellos que escuchan trasladarse a un mundo mágico, dicho momento, de encuentro entre adultos y niños, de profunda unión entre el narrador y sus receptores, abre un espacio de diálogo con los niños sin diferencia de edad, de jerarquías y roles. Por lo cual este encantamiento de la narración oral permite tratar temas que el cuento nos aporta, de este modo la conversación podrá dirigirse hacia tópicos que los niños vivencias cada día y responder de cierta forma a sus inquietudes más primordiales: alegrías, celos, temores, angustias, curiosidades.

Al oír un cuento el niño recibe energías, pensamientos, percepciones. La literatura el arte de narrar es un medio cultural el cual el oyente necesita compartir, permitiendo dejar

fluir su imaginación que expresa por medio de sus impresiones, observaciones. Por lo tanto, la literatura no solo permite palpar la belleza o la simple entretención, sino también es un medio de conocimiento y descubrir nuevos mundos.

Así mismo, el cuento además de encantar puede ser un medio para aprender a pensar, a expresarse, a conversar respetando el espacio de cada uno de los participantes. Por medio de dicha conversación se entrega una puerta al mundo de la cultura viva, del conocimiento que transforma. El mundo admirable entregado por la literatura no necesariamente significa solo entretenimiento, sino también puede ser utilizado como una herramienta para vivir.

A través de la narración de cuentos, especialmente de hadas permite lograr un autoconocimiento, del yo mas oscuro y profundo del niño, lo cual fortalece y ayuda en sus reacciones de manera positiva en situaciones concretas de la vida cotidiana. Tales dificultades pueden ser superadas al identificarlas con hechos semejantes, que él ha conocido en los cuentos, lo cual le permite identificar entre los problema reales de la vida, los problemas vividos, por medio de la imaginación, en la lectura o narración oral del cuento.

Por lo tanto, los cuentos de hadas principalmente muestran como las luchas contra las dificultades de la vida son inevitables, forma parte de la existencia humana, sin embargo, si el niño en vez de evadir los problemas, los enfrenta logrará mayor madurez y por ende un paso en su crecimiento y desarrollo.

Es importante que la narración del cuento sea bien elaborada de manera lograr divulgar la belleza del mismo, siendo un medio de transmisión de cultura, la narración permite extraer un sin fin de riquezas del cuento, lo cual puede remplazar la televisión, la que le ofrece una gama innumerables de programas para niños.

El narrar debe se realizado de manera sencilla, pues la vanidad del narrador puede provocar el distanciamiento del público, se debe leer bien, mostrando afecto y expresión en la narración, el narrador debe ir pulsando los intereses del niño hasta lograr obtener una fuerte relación interpersonal por medio del cuento. Un cuento encierra en sí mismo la gracia y hermosura, por lo cual no necesita mayor adornos, el relato debe ir acompañado de cambios de voz, de una mirada cómplice con el público, de un aire de confianza. Todo lo anterior estimulará el relato así como la relación entre público y narrador, siendo un encuentro de magia y diálogo.

El adulto puede educar el arte de narrar, este mismo hábito puede crear en el niño el arte de escuchar, naciendo el amor por la palabra viva, abriendo una mirada hacia nuevos mundos, en dichas conversaciones en torno al cuento podemos hacer que las

palabras se conviertan en seres vivos, comprendiendo el significado de tópicos de la vida cotidiana. (alegría, tristeza, egoísmo, amor).

Lo esencial de un cuento y de la narración del mismo no sólo consiste en lograr formar personas creativas y originales, sino también que sean capaces de vivir en la realidad que se encuentren inmersos, teniendo en cuenta lo importante que es el cuento como legado cultural y las implicancias que éste puede tener al momento de enfrentar situaciones cotidianas. El ser humano aprende en la medida que participa del

descubrimiento y la invención.

Una característica importante de este segmento de la población (niños de 7 a 9 años) es su capacidad de asombro y de encantamiento sobre los temas que se le entregan en una narración, demostrando una capacidad de percepción, ante la cultura que se les presenta en diferentes aspectos, es por lo tanto importante reforzar la capacidad artística y sensibilidad durante este período de su aprendizaje.

Como se ha mencionado un aspecto importante del narrar cuentos es la conversación posterior que se origina con los niños en un ambiente donde la edad no es una barrera entre adultos y pequeños, la expresión libre, la crítica y autocrítica son una necesidad intrínsecas, para lograr un ambiente cultural con tales características. La tolerancia es fundamental, acogiendo la opinión de todos. En un medio cultural las personas se enriquecen con el aporte que los otros entregan, donde todos sienten que su opinión tiene validez. Sin embargo para poder obtener lo anterior es necesario que tanto adultos como niños se eduquen en cuanto al respeto por los demás y el espacio de cada uno de los participantes en una actividad.

Otro aspecto necesario considerar es el tiempo de la narración, pues la atención de los niños dependerá de cada nivel de acuerdo a sus edades, de manera de no hacer muy extensiva la narración evitando no matar el interés. Durante la narración el contenido será transformado en realidad, de modo que el niño se involucre en lo que se

desarrolla, pues la literatura se encuentra arraigada en la vida, permitiendo que el receptor logre una mayor comprensión del mundo y de sí mismo. De esta forma, el niño va adquiriendo, gracias a esos personajes y situaciones del cuento un conocimiento de la naturaleza humana, lo cual por medio de sus propias experiencias podrá darle poco a poco un sentido a cada uno de los actos de su vida.

6.- EL NIÑO Y EL CUENTO

A través de la palabra se puede producir el encantamiento en los niños, ejemplo de esto son los trabalenguas, la poesía espontánea del payador, las metáforas, etc. El amor a la palabra es uno de los caminos que conducen al buen hablar y leer, así como al buen escribir, es decir todas aquellas personas que dejan fluir su expresión oral o escrita de manera espontánea, lo que proviene de su yo profundo en contacto con el mundo o consigo mismo, permiten palpar el encanto de la palabra.

En la palabra del niño, la metáfora y otras figuras literarias se originan de una lógica que responde a su modo de ver, las cosas, su visión de mundo. Los niños al hablar pueden ser muy creativos, el conocimiento de la lengua es rudimentario, por lo cual no utiliza códigos de un adulto ilustrado. Para transmitir lo que siente o piensa crea un lenguaje que le permite expresar sus percepciones, es así como se origina un lenguaje poético delicadamente comparable al lenguaje lírico de los poetas. Los niños a menudo son poetas y de esta manera entregan su percepción del mundo, la cual puede enriquecer la de los adultos.

El rol que juega un cuento en la vida de un niño es de primer orden pues un cuento clásico pertenece al campo de la sensibilidad y creatividad. Posterior a la narración de un cuento surge el interés de las conversaciones. Los niños expresan deseos reprimidos, ilusiones, sueños realizados, angustias, afanes, gracias a identificación que se produce entre sus propias vidas y las de los personajes de los cuentos. Todo lo que conforma el alma humana se encuentra en la literatura, los niños hablan de él pero por persona impuesta, el personaje del cuento habla de sí mismo, a través del niño. De este modo el niño poco a poco va comprendiendo, sin una conciencia muy clara, toda la potencialidad que tiene dentro, pudiendo conducir su mirada hacia un mayor autoconocimiento de su yo profundo, punto de partida para hacer de nuestras vidas un

caminar auténtico, sin miedo, con valentías, generosidad y con la autoestima para estimarse y estimar a los otros, es decir para caminar en la vida creando futuro sin olvidar los valores que son importantes para originar adultos con mayor conciencia y cultura que un cuento puede entregar como herramienta en su crecimiento.

7.- ¿SON FANTASTICOS LOS CUENTOS INFANTILES?

El cuento infantil sustenta valores originados en una época determinada, por lo que al cambiar de época cambian los cuentos y respectivamente sus valores.

El libro infantil es un medio de comunicación de masas siendo como tal afectado e influenciado por medios que coexisten con él.

Desde sus inicios- en los relatos recogidos de la tradición oral - , el cuento es una forma explicativa de elementos en la realidad. En ellos se conservan el espíritu de un pueblo en historias populares escritas. Con la aparición de la imprenta el cuento de tradición oral paso a ser un libro.

En los años 30 surgen los cuentos basados en la imaginación del autor.

En el libro infantil la letra es más grande y las ilustraciones, luego vendría el uso de color.

En la década del 40 *Papelucho*, fue el primer best seller infantil chileno, donde el pequeño *Papelucho* se convierte en una estrella nacional.

Los cuentos fueron representados en el cine y luego continuaron los comics o historietas (subliteratura) que se caracteriza por poca lectura y muchas ilustraciones de corta extensión.

Las educadoras de párvulos relatan oralmente algunos cuentos a los pequeños. Los párvulos son destinatarios de muchos libros nuevos, ya que se trata de abordar a los futuros lectores desde sus primeros contactos con el mundo y en su lenguaje de hoy las imágenes.

Con la presencia de la televisión llegan programas infantiles, con lo cual el niño ingresa a un mundo de imágenes y colores.

Un cuento infantil tiene la capacidad de adaptarse a la época que vive hoy en día se destaca por utilizar letras grandes, formato cómodo para el niño, papel resistente, multicolor y de buena calidad estética.

El cuento infantil es la introducción del niño al mundo de la literatura en particular y del arte en general. El niño recibe el libro que a partir de sus imágenes construye una historia tal como se la imagina.

En la televisión tampoco es posible, porque los personajes tiene físico dado, una voz y poseen la fuerza de la imagen siendo difícil otórgales un sentido diferente al original.

Se puede decir que el cuento, según Ernesto Montenegro, “Son sueños en voz alta en que el niño o pueblo va confesando como sin advertirlo su concepción de la vida y del hombre sus aspiraciones y sus rencores”.

La concepción de vida narra cuales son los valores que este cuento sustenta. Estos valores no son casuales sino el espejo de los valores dominantes en el mundo del autor del cuento.

El cuento es un medio de comunicación de masas y como tal es un agente de socialización, que por su brevedad y sencillez es ideal para niños.

La socialización (Jeri Odehmal) es una necesidad societal que ayuda al hombre a asimilar la herencia cultural acumulada por el transcurso de las otras generaciones de los hombres.

Los personajes dentro de este proceso de socialización con el Ego o socializando (niño) y el Alter o socializados (personajes de cuentos).

Los valores internalizados y las conductas del Ego son consecuencias del proceso de socialización.

El Alter puede representar un modelo a imitar o un modelo de lo que “no debe ser”.

El niño parte de un estado determinado que lo caracteriza por ser un individuo con capacidad de aprendizaje.

El valor se define como: lo que compromete a las personas individuales a seguir y soportar ciertas direcciones o tipos de acción para la colectividad como un sistema. Y de ahí, en forma derivada, para sus propios roles, en la colectividad. El valor orienta la acción pues compromete con tipos de acción para roles propios.

Algunas especificidades del Cuento Infantil son:

1) Los Personajes: Siguen el esquema de 7 personajes: el antagonista, el mandatario, el héroe, el donante, el auxiliar, la princesa o su padre y el falso héroe.

2) La Intención: Pretenden dejar una moraleja o lección.

3) Forma Narrativa: Se caracteriza por una secuencia repetida de 32 funciones de los personajes.

4) Forma Gráfica: Ilustraciones, color, formato, tipo de papel, encuadernación, tipo de letra.

5) Lenguaje: Escrito al ritmo y lenguaje del niño.

Los cuentos pese a su grado de fantasía se rigen por el contexto de la época de su creación, es decir posee elementos acorde con el contexto socio-cultural. Se puede decir que los personajes de cuentos son reales en su contexto histórico.

8.- EXPRESION CORPORAL EN LOS NIÑOS

La expresión corporal es una experiencia que ofrece medios para un mejor crecimiento, desarrollo y maduración del ser humano. En los niños es innata la capacidad de expresarse corporalmente y los adultos deberían ayudarles a conservar y desarrollar esta capacidad.

La expresión corporal comunica estados anímicos a través del movimiento, exteriorizándolos contribuyendo a una mejor comunicación.

“Su finalidad es contribuir a la integración del ser, constituyendo un todo armónico en el cual el cuerpo que traduce fielmente la faz anímica del individuo”. Pretende la expresión corporal que el niño alcance un dominio físico tal que le sea cada vez mas fácil expresarse corporalmente, pero sin que en ningún momento el esfuerzo del progreso técnico impida el placer del aprendizaje y del movimiento en sí, que el niño descargue sus energías a través del placer del juego corporal ayudando a enriquecer este juego y a encontrar la unión orgánica del movimiento, de la música, de la palabra, del silencio, los medios auténticos de expresión creadora correspondientes a su edad, estimularle el deseo de describir, conocer y utilizar cada vez mejor sus aptitudes en esta disciplina y aplicarlas, como consecuencia , en su vida diaria.

Niveles de Enseñanza

a) En la Edad Preescolar: En el jardín infantil a los niños la expresión corporal consiste en sus primeros contactos con otros niños y por medios de juegos que incorporan el movimiento, conseguir que se integre como ser social al grupo y que aprenda a relacionarse con los compañeros.

b) En la Escuela Primaria: Incorpora el movimiento como una forma mas de su expresión total, funcional, expresiva, musical y creadora, proporciona enriquecimiento

personal al niño y lo integra al grupo de espectadores y gracias a los conocimientos adquiridos, forman un público a la vez mas sensible y exigente.

Cada clase de expresión corporal implica una planificación que debe comprender juegos que consideren los siguientes aspectos:

- Movimientos fundamentales de locomoción (correr, sentarse).
- Movilización funcional (articulaciones y músculos).
- Corporación de elementos de la música y de la palabra (representación corporal de distintos estímulos externos. Estos pueden ser palabras, coplas, adivinanzas, cuentos animados).

- El espacio y su relación con la expresión corporal (formas espaciales elementales, fila india y espirales).
- Calidad de los movimientos (concepto de peso y tiempo).
- Camino a la creación: La imitación simultánea niño y profesor al mismo tiempo y la imitación – eco, imitación posterior de lo mostrado por el profesor, son considerados como introducción a la improvisación y la libre interpretación sirviendo como estímulos para la creación.

Es importante para el niño ver cerrado sus ciclos de aprendizaje por una situación en la cual pueda exhibir satisfactoriamente sus conocimientos (como por ejemplo en celebraciones de fin de curso).

El gran desafío de la expresión corporal es encontrar en cada instante el estímulo y la imagen apoyado en el uso y reorganización del espacio físico.

El cuento animado: Se incorpora solamente en las clases de niños de edad preescolar y se trata de adaptar al movimiento "rítmico-figurativo" esas actividades propias del mundo infantil. Ej.: Una visita a la juguetería, el paseo a la plaza, etc.

El cuento animado constituye uno de los aspectos, cumpliendo uno de los propósitos de la planificación y estructura de la clase de expresión corporal. El niño aún después de los 6 años, pero especialmente a esa edad se nutre con todo lo que se puede llamar "cuento".

Estos cuentos interpretados por los niños por medio de acciones físicas, exclusivamente tienen valor si se permite que los niños inventen sus propios movimientos de acuerdo con el estímulo del cuento relatado por el profesor. Además por otra parte, se les puede otorgar el placer de inventar un cuento colectivo.

El cuento puede y debe ser la envoltura para una serie de distintos juegos que incorporen los aspectos de planificación mencionados anteriormente. Tales como movimientos locomotores, música, palabra, etc.

La expresión corporal es cuyas clase el niño puede expresar a través del movimiento y sin sentirse censurados, sus múltiples y a veces contradictorios estados de ánimo, manifestar su cariño y agresividad, mostrarse dócil o rebelde, serio o juguetón, es necesario respetar todas estas facetas de su personalidad y al mismo tiempo brindarle la oportunidad de exteriorizarlas, canalizándolas hacia el aprendizaje de la creación y de la comunicación.

La imitación mas imaginación son la tónica de los ejercicios que se usan como medio para llegar a la creación.

Los estímulos para la improvisación orientada son tan inagotables como la imaginación humana. No obstante es conveniente elegir aquellos que se adecuen al niño según la etapa de su maduración.

Para los preescolares se recomienda todo lo que ha integrado su mundo de experiencia. Todos los estímulos basados en la naturaleza se adecuan a estos juegos siempre y cuando se elijan el criterio correcto Ej. Llevar a los niños a Zoo y luego pedir que imiten lo que vieron, la jirafa, el elefante, etc.

En niños de escuela primaria se amplía la gama de los estímulos elegidos para su clase de expresión corporal pueden presentarse como motivación los temas tratados en otras asignaturas de sus estudios.

La dramatización, vale decir, la representación por medio de acciones físicas de episodios de la historia o cualquier tema de otras materias da al niño el placer de sentirse conectado con el resto de su educación de una manera vital.

La expresión corporal por medio del juego dirigido busca el enlace entre el juego natural del niño y los quehaceres de su educación. En los juegos se pueden utilizar objetos que son utilizados como un estímulo más para la imaginación y creación.

El Cuento: (como estímulo) Contar un cuento a los niños y pedir luego que elijan un personaje o situación que les haya gustado. Representa con movimientos el tema escogido.

Improvisación Libre: El niño elige el tema de su improvisación, la música (vocal o instrumental) o ritmo con que se propone acompañarlo y los movimientos de la interpretación o, si así lo desea, improvisa en silencio. Aquí el profesor puede ver si el niño realmente está diciendo algo propio o solo repite esquemas. (Ver Anexo 1)

La expresión corporal es ante todo una disciplina de integración del ser. Además contribuye para conseguir otros resultados positivos: desarrolla la adaptación social del hombre, lo capacita para participar más profunda y satisfactoriamente como espectadores de actividades artístico-corporales, como también permite verificar la existencia de una inclinación y disposición auténtica para estas.

Permite romper la barrera que impide ser lo que realmente somos, hacer lo que sentimos y, por lo tanto, vivir felices.

9.- INTERNET Y EDUCACION

Las tecnologías de la información y comunicación han desempeñado un papel fundamental en la estructuración de nuestra sociedad y cultura.

Entenderemos por nuevas tecnologías de la información y comunicación según Gisbert González et al. "el conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados en el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información."

Algunas de las características más distinguibles de estas nuevas tecnologías son: inmaterialidad, interactividad, innovación, elevados parámetros de calidad e imagen, automatización, interconexión y diversidad.

Siendo el nuevo paradigma de las tecnologías las redes informáticas, la cual interconecta a millones de personas, centros educativos, centros de investigación de todo el mundo.

Las redes informáticas como Internet, es una manera de interrelacionar personas frente a un mismo interés. Esta nueva tecnología no solo van a incorporarse a la formación como contenidos a aprender o como destreza a adquirir, sino más bien como un medio de comunicación al servicio de la información.

Dentro de este nuevo panorama donde la tecnología es una herramienta más que contribuye en el descubrimiento y aprendizaje de niños, jóvenes y personas en general, es misión del profesor orientar este uso en cuanto a si se presentan las condiciones adecuadas, vale decir, un ambiente rico de información, ser un facilitador, guía y consejero en la búsqueda, selección y tratamiento de la información. El estudiante en tanto debe adoptar una actitud mucho más activa en cuanto ser un agente activo en la

búsqueda, selección, procesamiento y asimilación de la información, dejando el rol pasivo de receptor.

Desde el punto de vista de la educación las redes informativas nos ofrecen una perspectiva mayor que la de sólo poseer un computador sin acceso a las comunicaciones. Pues se rompe el aislamiento, abriendo al mundo un sin fin de información y conocimiento. Permite la comunicación entre personas eliminando la barrera del espacio, tiempo, de identidad, de estatus. Sin embargo el mayor beneficio, desde el punto de vista de la educación, se refiere a que no sólo incorpora métodos de enseñanza-aprendizaje actuales, cambiando y ampliando la perspectiva del mundo frente al alumno.

La utopía informática de la sociedad de la información es que toda la información esté al alcance de todos, lo cual tendrá un costo monetario; sin embargo, el problema mayor será la saturación de información y el poder discernir que de todo lo que se presenta bajo este formato es lo realmente necesario y relevante en un determinado tema, no obstante la educación es también conocimiento, sabiduría hábitos y valores, los cuales no se encuentran en la red sino más bien en cada uno de los adultos que con madurez y conocimientos podemos orientar un adecuado uso de esta herramienta que entrega nuevos horizontes a la sociedad. Por lo cual es importante evitar que las nuevas tecnologías acrecienten las diferencias sociales existente o creen sus propios marginados, por lo cual es un desafío disminuir dicha barrera, propendiendo a entregar de modo más equitativa este instrumento de información.

Sin embargo, no podemos dejar de desconocer el poco conocimiento que presentan algunos estratos sociales de estas nuevas tecnologías a las cuales se ven enfrentados sin mayor información, así como el rol que juegan los medios de masas en su diario vivir y por ende en la toma de decisiones, por lo anterior es necesario lograr alfabetizar a estos sectores de la población ya que:

- - El papel que los medios juegan son un elemento socializador.
- - El número de veces que estamos sometidos en nuestra cultura a sus mensajes y efectos.
- - La construcción de la realidad se realiza hoy mediáticamente.
- - Y el que posiblemente sea una de las formas de evitar la manipulación que con ellos se origina.

Esta nueva forma de comunicación, ha producido insospechados cambios, sus efectos y alcances provocan cambios en la estructura social, económica, laboral y política. Estas tecnologías creando nuevos entornos humanos estableciendo nuevas formas de interacción de los usuarios con las máquinas, donde el conocimiento se construye en la interacción que sujeto y máquina establezcan.

Otro aspecto a destacar es el tiempo con el cual se recibe la información, acercándose a tiempo real, permitiendo la instantaneidad de información, rompiendo las barreras temporales y espaciales de nación y cultura, como lo hace la comunicación por satélite, permitiendo mayor accesibilidad y variedad de información.

Algunos de los instrumentos pertenecientes a estas nuevas tecnologías son: video interactivo, videotexto, televisión por satélite y cable, hiperdocumentos, CD-ROM en diferentes formatos, sistemas multimediales, correo electrónicos, temática, realidad virtual, entre otros.

Dentro de los cambios que producen estas nuevas tecnologías son:

- Modificación en la elaboración y distribución de los medios de comunicación.
- Crear nuevas posibilidades de expresión.
- Desarrollar nuevas extensiones de la información, alcanzando el concepto de “aldea global”.

Lo anterior permite crear nuevas conexiones tecnológicas creando un marco dentro de aldeas multiculturales y tras culturales.

Un cambio frente al advenimiento de las nuevas tecnologías se refiere a la difusión y transporte de la información.

Para lograr lo anterior es necesaria una actitud responsable de todos los estamentos de la sociedad no sólo profesores, sino familia, entorno cultural escolar y en general, cada uno de estos actores juega un papel de importancia creando una actitud con y en los medios por parte de los jóvenes.

Es importante entregar en la escuela herramientas que permitan un mejor desenvolvimiento frente a las nuevas tecnologías por parte de los alumnos esto por dos motivos: la significación que como medio tiene en la actualidad, el poseer altas actitudes hacia la informática permitirá un mejor desarrollo en las nuevas tecnologías, en cuanto formación en usos específicos de la informática, hojas electrónicas, formación en la cultura de la informática, capacidad para manejar diversos programas.

Las nuevas tecnologías son un medio que permite el aprendizaje del lenguaje, el cual existe desde temprana edad permitiendo expresar emociones, necesidades, sentimientos y pensamientos. Estas son interactivas, proporcionan elementos visuales y sonoros, además entregan autonomía para el aprendiz, lo cual puede llevar a éste a un aprendizaje veloz y eficaz, estimulado la anterior por sus características lúdicas y la gran cantidad de recursos. De esta manera es un medio que permite el desarrollo del aprendiz, no destituyendo o reemplazando un libro o un video sino más bien potenciando lo aprendido de manera distinta, presentándose como un complemento para la formación.

Desde el punto de vista de la educación esta se constituye como una oportunidad para potenciar esfuerzos, abandonar el aislamiento y proyectos reductivos, socializando el conocimiento y optimizar los recursos. De ese modo es una herramienta al servicio de un grupo humano entregando elementos de gestión en el ámbito informático, siendo una aliada en la formación de personas generando nuevos procesos y dinámicas.

Otro aspecto a destacar es la cantidad de sentido que permite estimular, potencialidad del mismo en la retención de información. Diversos estudios especifican que el 10% de lo que se ve, el 20% de lo que se oye, 50% de lo que se ve y oye y el 80% de lo que ve, oye y hace, por lo cual algunas de las nuevas tecnologías son ideales para la retención de información, como es el caso de las multimedia.

Sin embargo, las nuevas tecnologías complementa las anteriores, entregando aspectos que permiten entregar una mayor cantidad de información no obstante es deber de los adultos que esa información sea más y de mejor calidad.

V.- PLANIFICACION

1.- Estudio de público objetivo

El público de este producto cultural son los niños y niñas de la Región Metropolitana, de 6 a 9 años de edad. Respecto al mercado meta del mismo, comprende al segmento de 6 a 9 años de una comuna específica.

Para realizar el estudio de mercado y conocer las necesidades y gustos de éstos se aplicarán encuestas en lugares concurridos de cada comuna, tales como supermercados, colegios, de manera de tener una panorámica de qué es lo que ellos desean en una sesión de Cuentas Cuentos, así como para la elaboración del sitio web. Dicho estudio se complementará con un estudio de observación de la reacción del público frente a una presentación de Cuenta Cuentos y con una investigación de lo que se ofrece en la red Internet a los niños.

Además, a fin de tener retroalimentación de las actividades realizadas, con frecuencia trimestral se efectuarán estudios de satisfacción del cliente.

Los criterios para generar la segmentación del mercado son los siguientes:

- Geográfica : Cada una de las comunas de la Región Metropolitana para la Sesiones de Cuenta Cuento.

- Socioeconómica: Personas de clase media, que tienen educación y conocimiento de la importancia de la recreación y estimulación de la imaginación.
- Demográficamente: niños y niñas.
- Nivel educacional: Cursando primero a cuarto básico.
- Características Psicológicas: edad de 6 a 9 años, etapa donde la imaginación aflora fuertemente, así como el estímulo a tener relaciones afectivas con sus pares. El encantamiento por la lectura y los cuentos se refuerza en esta etapa, por lo cual es el momento para crear buenos lectores, así como fortalecer las habilidades cognitivas. Teniendo en cuenta que se encuentran en la etapa de industriosisidad, en que el niño debe aprender destrezas de la cultura a la cual pertenece y en la etapa cognitiva de operaciones concretas, es decir, en que el niño puede resolver problemas si se le enfoca en el aquí y en el ahora.

2.- Estrategia de gestión, se realizará a través de las siguientes instancias:

- Se solicitará el patrocinio de una editorial para implementar el sitio web (canje). A cambio de ello la editorial podrá publicitar sus textos de acuerdo a las edades del mercado meta. Además, teniendo como contrapartida su colección literaria, la editorial brindará apoyo para la realización del Cuenta Cuentos, ya sea para la adquisición de implementos o publicidad.
- Asociación con cada uno de los Municipios de la Región Metropolitana, en cuanto solicitar su auspicio para realizar actividades de Cuenta Cuentos en la plaza principal de cada una de las comunas. Así como también, solicitar algún recinto estratégico como biblioteca pública o un centro cultural para realizar posteriormente a la sesión, capacitación de monitores cuentistas para la comuna, de modo de asegurar la continuidad de esta labor.
- Obtención del patrocinio (canje) de alguna cadena de bebidas no alcohólicas y dulces, así como de fábrica de juguetes, los cuales obtendrán como incentivo la publicidad de sus marcas en la página web.
- Las relaciones públicas serán realizadas por el Gestor Cultural, quien venderá el producto, mostrando sus atributos y ventajas, tanto al municipio, como a aquellos que participen de la actividad.
- El detalle de las actividades para la creación y ejecución del proyecto cultural son explicitadas en cronograma que se adjunta. (Ver Anexo 2)

3.- RECURSOS A UTILIZAR

Con relación a los recursos a utilizar, básicamente estos se definen en 5 áreas:

- Creación de página web.
- Ciclos de Cuenta Cuentos.
- Ciclos de Teatro Espontáneo.
- Formación de monitores.
- Sugerencias literarias.

3.1. - Recursos humanos

- Un Web Master: Responsable de la creación y mantención del sitio web.
- Un Publicista: A cargo del eslogan de la página web.
- Un Cuenta Cuentos: Orientado a las actividades de animación de cuentos y formación de monitores.
- Un Psicodramatista: Dedicado a las actividades de Teatro Espontáneo y trabajo de máscaras.
- Un Bibliotecario Infantil: Responsable del análisis de literatura infantil.
- Un Gestor Cultural: Quien dará a conocer el producto cultural a todos los potenciales auspiciados y patrocinadores. (Ver Anexo 3)

En cuanto a la selección del Cuenta Cuentos se realizara a partir de:

- | | |
|---|----|
| Convocatoria a Cuenta Cuentos para presentar proyecto según las bases (Internet, diario). | 1. |
| Recepción de postulantes. | 2. |
| Elaboración de pautas de evaluación. | 3. |
| Selección de Cuenta Cuentos utilizando criterios de pautas. | 4. |
| Realización de la actividad. | 5. |

3.2.- Recursos físicos

- Plaza Pública de la comuna.
- Biblioteca o Centro Cultural Comunal.

El lugar físico deberá presentar condiciones idóneas y favorables para efectuar la

actividad, el cual será evaluado luego de un estudio de aquellas comunas que presentan una mayor población infantil. Lo anterior se puede realizar viendo el registro de niños por comuna (otorgado por el Instituto Nacional de Estadísticas). Siendo una alternativa la comuna de Nuñoa, donde se focalizan una gran cantidad de este segmento. Es necesario contar con un espacio físico en cuanto Biblioteca Pública o Centro Cultural en el cual se ejecutará la capacitación a los monitores, siendo un tiempo estimativo de 40 hr. total de proyecto.

3.3.- Recursos económicos

El recurso económico para efectuar esta actividad, básicamente se obtendrá a través del patrocinio (canje) de establecimientos de la comuna, los cuales obtendrán en contrapartida un beneficio (publicidad), estos pueden ser supermercados, cadenas de bebidas no alcohólicas y como auspiciadores colegios de la comuna, los que puedan publicar la actividad para lograr una mayor convocatoria. En cuanto al Municipio solo se solicitará su auspicio, en cuanto a aprobar la realización de la actividad en la plaza principal de la misma.

Con respecto al recurso financiero que se necesita para llevar a cabo la actividad, se debe considerar que éste será obtenido a través de los patrocinadores como anteriormente se ha señalado. Sin embargo, es necesario presentar valores estimativos en cuanto a los implementos que se requieren para realizar la actividad tales como materiales para creación de máscaras, personajes, escribir las historias, considerando: papeles, cartulinas, pegamentos, tijeras, titeres, etc.; Así como para la elaboración del sitio web; por lo tanto, se deberá realizar un estudio de mercado y cotizar valores de los mismos así como estimar la cantidad que será necesaria, de manera de entregar un valor aproximado para la presentación

Por otro lado se debe considerar el pago de honorarios del Cuentista, quien guiará la actividad y además realizará la capacitación a monitores de la comuna, considerando valor mercado por hora.

Además, se debe considerar la remuneración al Publicista, Bibliotecario, Webmaster, Psicodramatista, como del Gestor Cultural.

Por otro lado es necesario considerar el arriendo de un escenario y carpa, en caso de que las condiciones climáticas sean desfavorables.

Para todo lo anterior, se realizará un estudio y cotización de cada elemento de manera de entregar una lista acabada con precios y cantidades a los patrocinadores. (Ver Anexo 4)

- Infraestructura
 - Carpa.
 - Sillas.
 - Tarima.

· Material Fundible

- Cartulinas.
- Lápices.
- Confección de Posters.
- Destacadores.
- Tijeras.
- Pegamentos.

VI.- CONDICIONES LEGALES

En relación a los aspectos legales, por tratarse de una actividad independiente, primeramente se realizará la inscripción de este producto cultural en el Registro de Propiedad Intelectual, de manera de salvaguardar la propiedad del proyecto, obteniendo su número de registro, se presentará a alguna institución.

Para concretar este proyecto se considera la asociación con algún organismo sin fines de lucro como un Municipio de manera de acoger dicho producto cultural a la Ley de Donaciones con Fines Culturales (18.985). Otra alternativa es la presentación del proyecto a algún concurso como lo son los del Consejo Nacional Del Libro y la Lectura.

En el caso del presente producto cultural se manifiesta el interés por parte de una Municipalidad, con la cual se celebraría un contrato como auspiciador de manera que la Gestora Cultural cuente con un apoyo para acercarse a los posibles patrocinadores (Editoriales). La Gestora Cultural será quien realizará todos los trámites de dirección del proyecto, siendo el auspiciador el que prestará la infraestructura para la realización del mismo.

De esta manera, se presenta el proyecto a la Directora de la Casa de la Cultura de la Municipalidad, quien evalúa el proyecto junto a una comisión, posteriormente es revisado por el administrador de la Municipalidad, quien dará la aceptación o rechazo del proyecto. Este proceso se efectúa entre los meses de octubre y diciembre. Si el proyecto es aprobado se firma un contrato a honorarios entre la Gestora Cultural y la Municipalidad, para acordar responsabilidades, deberes y derechos. (Ver Anexo 5).

Posteriormente, la Gestora Cultural se dirigirá a los posibles patrocinadores tales como editoriales, supermercados, librerías, con los cuales celebrará, luego de la aceptación del patrocinio, una carta de compromiso, donde se especifica deberes y derechos de las partes, así como el aporte y plazo en el cual se realizará el proyecto.

Adicionalmente, para el desarrollo del proyecto es necesario recursos humanos (Cuenta Cuentos, Bibliotecario, Web Master, Publicista), con quienes se celebrará una carta de compromiso en la cual se detallará las condiciones bajo las cuales realizará su labor, especificando: honorarios, tiempo de participación en el proyecto, deberes y derechos.

VII.- ALTERNATIVAS DEL PRODUCTO CULTURAL

En cuanto a las alternativas de este producto cultural podemos mencionar:

- Elaboración de Cuenta Cuentos Colectivos, donde participan un grupo de niños y a partir de la formación del grupo comience la generación de la historia, lo cual permitirá una interacción con sus pares.
- La generación de Cuenta Cuentos Individuales donde cada participante crea su propia historia y luego en una gran mesa redonda cada uno comparte aquello que ha escrito.
- La generación de cuentos ya no personificando un personaje sino más bien realizándolo con otras técnicas como títeres.
- La elaboración de comics individual o en parejas de algún tema concerniente a la actualidad o bien propuestos por los mismos participantes.
- La creación y recreación de personajes lo cual puede ser acompañado con la creación de máscaras. Lo anterior da una sensación e identificación del personaje, logrando una mayor interacción y participación dentro de la actividad.

VIII.- ESTRATEGIAS DE MARKETING

En cuanto a la estrategia de la actividad ésta será realizada a través de diversos métodos:

- Para la estrategia de la actividad en la etapa de venta del producto, se considerará el mercado meta de la Región Metropolitana como un solo segmento, por lo cual se considerara para este producto a niños y niñas de la comuna específica, donde se efectuará la actividad.
- Publicidad: Se dará a conocer la actividad cultural denominada www.contemosyjugemos.cl a través de una publicidad informativa donde se presentarán sus características y ventajas, lo cual se realizará, a través de afiches que tengan un eslogan representativo de la actividad, los cuales serán colocados en lugares concurridos por la población, como supermercados, lugares de pago de cuentas, colegios, bibliotecas, juntas de vecinos.
- En cuanto a creación del mensaje que dé cuenta de la actividad, se creará un eslogan que caracterice y represente dicha actividad, el cual ira en concordancia con el sitio web.
- Inscripción en actividad: Se invitará a los colegios de la comuna a inscribir niños que estén motivados en participar en las actividades planificadas, de manera de tener una cantidad estimativa de participantes, teniendo cada uno de ellos un rol activo en la actividad planificada, siendo un estimativos 25 niños por sesión. Sin embargo, aquellos niños que tengan un rol de observador en la actividad, podrán participar en

la creación de productos de la sesión efectuada.

- Publicidad no pagada: Este punto será efectuado por el Municipio, a través de un vehículo que promocióne la actividad unos días antes de llevarse a efecto.
- Además, trimestralmente se evaluará el contenido de la web utilizando para ello sugerencias vía correo electrónico.

La distribución será realizada a través de afiches que el Departamento de Relaciones Públicas de la Municipalidad, colocará en lugares de afluencia. Así como los patrocinadores también distribuirán en los lugares correspondientes a sus establecimientos.

Estudio de Satisfacción de Clientes: Posterior a la realización de cada actividad se aplicarán encuestas a los participantes, y se llevarán a cabo registros de observación de manera de obtener información en cuanto a satisfacción, logros obtenidos, así como sugerencias para mejorar el producto.

IX.- IMPACTO ESPERADO

Desde el punto de vista del impacto que tendrá el presente producto cultural podemos mencionar:

- El realizar Sesiones de Cuenta Cuentos es un medio facilitador de rescate de la memoria colectiva y sucesos significativos de la vida de los niños.
- Es un proyecto replicable el cual puede ser llevado a diversas comunas y a través del sitio web los niños y el público en general podrá llevar la ruta de este Cuenta Cuentos.
- Además es un medio que permite la animación de este segmento social, así como dar relevancia a los espacios que les son propios (plaza), entregando diversión y a la vez es un medio para canalizar su imaginación. Siendo este último un medio para lograr la formación de futuros lectores.
- El Cuenta Cuentos es una actividad dirigida a todo público, teniendo un énfasis en los niños, permitiendo alcanzar variados objetivos, lo cual lo transforma en un gran aporte cultural. Dentro del punto anterior podemos señalar que es un medio de comunicación verbal. Pues a través de la expresión por medio de la palabra el participante logra canalizar y expresar aquello que va aconteciendo, siendo la palabra un elemento mágico que permite la expresión de todos los sueños que los niños llevan consigo. Del mismo modo el poder compartir con otros niños, le permite aprender junto a sus pares vivencias nuevas, logrando una interacción enriquecedora, manifestando y vivenciando cada participante sus propias historias.

- Por otro lado mantener un sitio dedicado a los niños, el cual incentive el desarrollo de la imaginación, creación e investigación de temas concernientes a su etapa de crecimiento psicológico y social. Si bien existen sitios dedicados a los niños, este además es un canalizador de actividades que permiten al niño salir del medio virtual llevándolo de este al medio temporal y real, donde podrá compartir con sus pares y adultos.
- Con el producto anteriormente señalado se pretende lograr impacto en relación a poder rescatar las vivencias de cada comunidad, las cuales irán quedando dentro de la página web y por ende serán de conocimiento de la sociedad, lo cual marcará un legado para las generaciones futuras. De la misma manera valorar la historia de las comunidades en donde se realizarán las sesiones de cuenta cuento.
- El teatro espontáneo colabora al crecimiento personal permitiendo vivir historias que lo llevarán a situarse en diversas posiciones, teniendo que vivenciar el mundo desde la perspectiva de los otros, generando con ello un mejor entendimiento y mayor cohesión con sus pares y adultos.
- Desde el punto de vista del Teatro Espontáneo es un aporte, pues permite la expresión total del participante, ya que en la generación de la historia, la participación es como un todo, lo que se traduce en un trabajo con el cuerpo y la palabra, ya que de esta manera se logra la interacción y generación de la misma. Siendo un medio para canalizar las energías y perder a la vez el miedo al ridículo o rechazo.
- Otro punto a destacar dentro de esta actividad es la importancia de la narración oral, por medio de la cual el ser humano expresa todas aquellas emociones vividas y la vez es un medio de recobro de la historia familiar, ya que cada persona lleva consigo desde la infancia un cúmulo de información que almacena dentro de sí y esta instancia permite el rescate de cada historia familiar de aquello que van quedando guardado de generación en generación, por lo tanto permite el rescate de las tradiciones de cada uno de los participantes.
- Al capacitar a monitores permite una mayor interacción con la comunidad y efecto multiplicador, un legado de la misma. Siendo los monitores capaces de integrar posteriormente a niños, centros de madres, juntas de vecinos y realizar esta actividad con diversos estamentos de la comunidad.
- El poder determinar el efecto que va causando la ruta del Cuenta Cuento en cada uno de las comunas que se realice, es un elemento de importancia, lo cual se hará a través de encuestas que permitan ver el nivel de recepción e impacto en los niños.

X.- EXPERIENCIAS EN TORNO AL PRODUCTO CULTURAL

Algunas actividades realizadas en torno al tema en Chile podemos mencionar.

Las actividades realizadas por psicoterapeutas en cuanto:

- Terapia Familiar.
- Formación de Médicos.

Escuelas de Teatro, ya sean con talleres de máscaras en terapia familiar, así como psicodramas. (Universidad de Chile)

Algunos sitios web que dan cuenta de actividades de esta índole:

- www.mineduc.cl/media/lpt/zonas/doc2004/loscuentacuentos.pdf
- www.nuestro.cl/notas/noticias/cuentacuentos.htm
- www.liberarcis.cl/modules.php?name=News&file=article&sid=2
- www.teatrocirco.cl/ccuenta.htm
- www.telon.cl/festnarr.htm
- www.cultura.metrosantiago.cl/portal/contenido

XI.- CONCLUSION

A partir del presente producto cultural www.contemosyjuguemos.cl quisiera enfatizar las siguientes reflexiones:

La satisfacción por la elaboración del trabajo mismo, el cual contempla mis más anheladas aspiraciones en relación a lograr motivar la lectura en los niños mediante este producto cultural, el cual permitirá desarrollar la creatividad y expresión dramática de los niños.

A través de esta instancia recoger la preocupación de padres y profesores ante el desinterés frente a la lectura que no sólo se expresa en la falta de curiosidad hacia los valores culturales, sino más allá, no dejando percibir y sentir el mundo más global que el de las preocupaciones cotidianas.

De esta manera, este proyecto se perfila como en un aporte concreto en cuanto a conducir a nuestros futuros adultos a tomar conciencia de la importancia de los espacios culturales para todos los segmentos de la sociedad. Necesidad de cultura para todos, especialmente para el segmento de la población que no cuenta con recursos económicos motivando la creatividad y desarrollo de la imaginación en los niños, a través de lugares públicos.

Por otra parte, restablecer el contacto positivo entre los vecinos, la vida de barrio en los espacios de expresión libre donde se permita demostrar las potencialidades que tienen sus niños.

El producto contempla además estimular el desarrollo de la emocionalidad de los

niños, a través de la creación de cuentos, así como de todas las capacidades que involucra la expresión infantil.

En la ejecución de este producto cultural se persigue, a través de sencillez y belleza de un cuento, ampliar el mundo espiritual, estimular la imaginación, dar un espacio para contactarse con las emociones, por medio de la expresión dramática, permitiendo enfrentar de mejor forma el diario vivir.

Es de consideración también, proporcionar herramientas por medio de la expresión dramática para el crecimiento personal, la comunicación y el diálogo con sus pares, así como con adultos, lo cual conducirá a formar personas con mayor tolerancia, con un estado de conciencia y participación responsable en un mundo globalizado, donde la cultura juega un papel fundamental para el crecimiento y conocimiento del país.

Por otra parte, el proyecto ha incorporado la internacionalización de nuevas tecnologías para hacer de ésta una aliada en la entrega de información y conocimiento, transformándose en un medio canalizador y educativo.

Los contenidos y estrategias aprendidas en el postítulo Gestión Cultural han sido las bases donde se sustenta este proyecto que persigue rescatar espacios públicos donde se estimule el desarrollo infantil haciendo que este producto contribuya a elaborar y llevar a cabo actividades culturales al alcance de todos.

En la elaboración del producto se quiere ver plasmado el alma del niño, lograr que ellos conserven su esencia, propia de la edad y que la experiencia de su participación permanezca en el recuerdo de manera que llegue a ser un adulto comprometido y un convencido de la importancia de habilitar espacios de cultura para todos, en pos de un crecimiento cultural equitativo y con esto lograr un país más desarrollado y con mayor conciencia social.

Finalmente, quisiera destacar que pude vivenciar personalmente Animaciones a la Lectura en los Jardines Infantiles de la Municipalidad de Recoleta, lo que me permite expresar lo gratificante que significa ver una carita alegre luego de escuchar y participar en la narración de un cuento y cómo este sencillo acto les facilita expresar sus pensamientos sin miedo, libremente, y cómo el relato de una historia se transforma en un instrumento que les posibilita aflorar sus aventuras, fantasías que tal vez quisieran vivir y es en ese instante, donde ellos sueña en un mundo mejor del cual nosotros podemos dar una esperanza para que eso así sea.

“El drama es absolutamente esencial en todas las etapas de la educación. De hecho lo considero como la forma de actividad que mejor coordina todas las demás formas de educación a través del arte. Puesto que en mi opinión, la educación mediante el arte debiera constituirse en el método básico de toda educación, alta a la vista que no cabe exagerar el valor de la expresión dramática infantil” Herbert Read

XII.- BIBLIOGRAFIA

- ADELL, Jordi. Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información. [en línea] Revista Electrónica de Educación Vol. 7, noviembre < <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec7/revelec7.html> > [consulta: 16 de agosto 2005]
- BUCHBINDER, Mario J. Poética del desenmascaramiento: Caminos de la cura. Buenos Aires, Planeta, 1993. 265 p.
- BUCHBINDER, Mario j. Las máscaras de las máscaras: Experiencia expresiva corporal terapéutica. Buenos Aires, Eudeba, 1994. 149p.
- CABEDO A., Julio. Nuevas tecnologías, comunicación y educación [en línea] Revista Electrónica de Educación Vol. 1 febrero < <http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec1/revelec1.html> > [consulta: 13 agosto 2005]
- EDWARDS V, Angélica. Hora del cuento. Santiago, Editorial Universitaria, 1989. 137p. (Colección El Sembrador)
- EDWARDS V, Angélica. Hora del cuento II . Santiago, Editorial Universitaria, 1991. 118p. (Colección El Sembrador)
- JEREZ GUTIERREZ, Manuel. La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas. [en línea] Revista Electrónica Internacional Glosa Didáctica Vol.12 < <http://www.um.es/glosasdidacticas/doc->

[es/GD12/04mapegu.pdf](#) > [consulta: 18 agosto 2005]

MINISTERIO de Educación. Presencia de los objetivos fundamentales transversales [en línea] < http://www.mineduc.cl/doc_planesprog/1B02_lenguaje.pdf > [consulta: 18 agosto 2005].

MUÑOZ CAMPOS, Benito. La computación puede unir a la familia. Revista de Educación (284) : 4-6, 2001.

NAVARRO, Arturo. ¿Son fantásticos los cuentos infantiles?: Estudio sobre los Valores y la forma en el cuento infantil. Santiago, (s.n), 1975, 130 p.

POLITICA Cultural del Gobierno del Presidente de la República Señor Ricardo Lagos Escobar [en línea] < http://www.culturachile.cl/documentos/politica_cultural2.php > [consulta: 12 agosto 2005].

RESUMEN de la Indicación del Ejecutivo al Proyecto de Ley de Nueva Institucionalidad Cultural [en línea] <

<http://www.culturachile.cl/documentos/resumen.php> > [consulta: 13 agosto 2005]

SLADE, Peter. Expresión dramática infantil. España, Santilla, 1978. 513p.

STOKOE, Patricia. La expresión corporal y el niño. Bueno aires: Ricordi, 1967. 110p.

III. ANEXOS

Anexo 1. Cuadro Sinóptico

Imitación	Simultánea	Los alumnos imitan al maestro Los alumnos imitan al alumno	Repetir cada serie de movimientos varias veces antes de seguir
	Eco	La maestra expone, los alumnos observan y luego imitan Un alumno expone, el resto observa y luego imita	Serie de movimientos de corta duración
Improvisación Sobre estímulos dados		Estímulos en distintas orientaciones	Uso de distintas partes del cuerpo "A mí me gusta" Instrumentos de percusión Música elegida Cuento Infantil
Improvisación libre		Cada alumno elige:	El tema, personaje o situación El acompañamiento Los movimientos para interpretarlo

Anexo 2. Cronograma www.contemosyjuguemos.cl

Cronograma (formato Excel)

Anexo 3. Organigrama www.contemosyjuguemos.cl

Anexo 4. Flujo de Caja

Flujo de Caja (formato Excel)

Anexo 5. Contratos

Municipalidad de Recoleta
Dirección de Cultura

Aprueba Contrato en calidad de honorarios entre la Municipalidad de Recoleta y doña Carolina Cecilia Padilla Flores.

Decreto Exento _____ /

Recoleta,

VISTOS:

1.- Contrato a honorarios celebrado entre la Ilustre Municipalidad de Recoleta y Carolina Cecilia Padilla Flores de fecha 1° de marzo de 2005.

2.- Memorando N° 10 de fecha 28 de febrero de 2005, de la Directora de Cultura.

TENIENDO PRESENTE:

Las atribuciones que me confiere la Ley N° 18.695 Orgánica Constitucional de Municipalidades en esta fecha se dicta el siguiente decreto:

1.- **APRUEBASE**, El Contrato a Honorarios, celebrado con doña Carolina Cecilia Padilla Flores, cédula de identidad 12.853.490 – 3, quién se desempeñará como Monitora de Pintura y Fotografía en la Casa dela Cultura.

2.- **PAGUESE** por los servicios la suma total de \$ 111.111.- (ciento once mil ciento once pesos) brutos mensuales, de acuerdo al valor ofertado por el monitor, las partes acuerdan que del valor de los honorarios, la Municipalidad deberá retener el 10 por ciento por concepto del pago de impuesto a la renta. Dicho monto será pagado el último día hábil de cada mes, previa presentación de la correspondiente boleta de honorarios e informe de actividades, visados por la Srta. Directora de Cultura.

3.- **EL PLAZO** de vigencia del contrato regirá desde el 1° de marzo de 2005 al 31 de diciembre de 2005, reservándose la Municipalidad la facultad de ponerle término en cualquier momento, sin expresión de causa ni derecho a indemnización alguna. En caso que sea la parte contratada la que quisiera poner término al contrato, ésta se obliga a dar aviso a la Municipalidad con treinta días de anticipación a la fecha en que deba producirse el efecto.

4.- **IMPUTESE** el gasto que origina el contrato con cargo al ítem 121.2531.009.004 de Honorarios de Programas Culturales del Presupuesto Municipal.

ANOTESE, COMUNIQUESE Y TRANSCRIBASE , hecho, ARCHIVESE

HNM/FRE/MMR/ama

TRANSCRITO A:

SEC. MUNICIPAL

ADMINISTRADOR MUNICIPAL

CONTROL **HORACIO NOVOA MEDINA**

CULTURA SECRETARIO MUNICIPAL

D.A.F

CONTABILIDAD

JURÍDICO

INTERESADO

OF. DE PARTES

MUNICIPALIDAD DE RECOLETA

Dirección de Cultura

CONTRATO EN CALIDAD DE HONORARIOS ENTRE LA MUNICIPALIDAD DE RECOLETA

Y

CAROLINA CECILIA PADILLA FLORES

En Recoleta, a 1° de marzo de 2005, entre la Municipalidad de Recoleta, representada por su Alcalde, don Gonzalo Cornejo Chávez, Abogado, cédula de identidad N° 8.895.178 – 6, ambos con domicilio en Av. Recoleta N° 740, tercer piso, de esta comuna y doña Carolina Cecilia Padilla Flores, monitora de pintura y fotografía, cédula de identidad N° 12.853.490 – 3, domiciliada en calle Freirina 3816, comuna de Recoleta, en la ciudad de Santiago, se ha convenido el siguiente contrato a honorarios:

PRIMERO: la Municipalidad de Recoleta, representada por su Alcalde, en adelante “ la Municipalidad” viene en contratar los servicios de doña Carolina Cecilia Padilla Flores quién realizará labores específicas como Monitora de Pintura y Fotografía dirigido a la comunidad de Recoleta.

SEGUNDO: los honorarios ascenderán a la suma total de \$ 111.111.- (ciento once mil ciento once pesos) brutos mensuales, de acuerdo al valor ofertado por el monitor. Las partes acuerdan que del valor de los honorarios, la Municipalidad deberá retener el 10 por ciento por concepto del pago de impuesto a la renta. Dicho monto será pagado el último día hábil de cada mes, previa presentación de la correspondiente boleta de honorarios e informe de actividades, visados por la Srta. Directora de Cultura.

TERCERO: impútese el gasto que origine el presente contrato, con cargo al ítem.....” Honorarios Programas Culturales”

CUARTO: el presente contrato regirá desde el 1° de marzo de 2005 al 31 de diciembre de 2005, reservándose la Municipalidad la facultad de ponerle término en cualquier momento, sin expresión de causa ni derecho a indemnización alguna. En caso que sea la parte contratada la que quisiera poner término al contrato, ésta se obliga a dar aviso al menos con 30 días de anticipación a la fecha en que deba producirse el efecto.

QUINTO: Para todos los efectos legales derivados de la celebración del presente contrato, las partes fijan su domicilio en la ciudad de Santiago y se someten a la jurisdicción de sus tribunales de justicia.

CAROLINA CECILIA PADILLA FLORES

GONZALO CORNEJO CHAVEZ

ALCALDE