Laboratorios de creación

Instalaciones de juego

PARA EDUCADORAS (ES) DE PRIMERA INFANCIA



Propuesto por:
Elena Alejandra González Ortiz

SOBRE LOS LABORATORIOS

El presente trabajo tiene enfocada la mirada en el ejercicio pedagógico desde el fortalecimiento de escenarios en el aula de **Primera Infancia**, por medio de cinco laboratorios de creación para ser implementados como parte del proceso pedagógico a educadoras (es) en ejercicio profesional, alrededor de las instalaciones de juego; quiere principalmente enriquecer el saber y habilidad en la creación de escenarios de juego, en donde se ve esta práctica como lenguaje indispensable, especialmente para la Educación Inicial redundando en la construcción de experiencias pedagógicas en el aula.



OBJETIVO

Se plantea la necesidad que las educadoras (es) se sumerjan en el mundo de los sentidos y además de comprender la importancia del juego (juego libre), tengan herramientas que permitan su desarrollo en el aula mediadas por reflexiones que surjan de los laboratorios de creación de instalaciones de juego en el escenario pedagógico.

POBLACIÓN OBJETO

Los laboratorios de creación están dirigidos a profesionales de atención en Primera Infancia quienes en su ejercicio participan de procesos de fortalecimiento y capacitación en temas relacionados con Educación Inicial, no obstante, las prácticas disciplinares, que en cumplimiento de sus deberes laborales ocupan todos sus esfuerzos, dejan de alguna manera relegada la propuesta creativa tan importante en la configuración de espacios en pro del aprendizaje.

PARA LA COMPRENSIÓN



El presente producto de investigación-creación se construyó a partir de la búsqueda acerca cartillas y/o estudios de caso de implementación de ambientes e instalación pedagógica en Primera Infancia, en primer lugar, para identificar las propuestas de implementación de estas **prácticas lúdico-artísticas** y sus desarrollos didácticos, y en segundo lugar, en la revisión de fuentes sobre el problema en cuestión: investigaciones desarrolladas en los ámbitos nacional e internacional, las cuales fueron publicadas mayormente en el marco de políticas de Gobierno como en el caso de Chile y Colombia, en el Ministerio de Educación Nacional y Secretaria de Educación Distrital.

También se tuvieron en cuenta los siguientes ejes teórico-prácticos:

- **Instalaciones de juego en Primera Infancia**
- **Metodologías de experiencias lúdicas en Primera Infancia**
- **Reflexión del papel del educador (a) en el juego**

Con el fin de encontrar investigaciones y/o elaboraciones en el campo pedagógico donde se conceptualice el *juego libre* y la **instalación de juego**, términos que hacen parte de la taxonomía de la Educación Inicial.

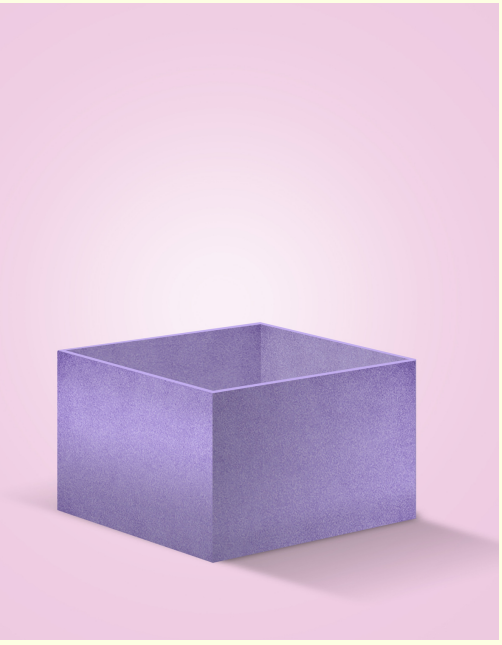
ELENA A. GONZÁLEZ

laboratorio 1

CONOCIENDO MI ESPACIO (HACIA UNA COMPRENSIÓN DEL VACIO)



CONOCIENDO MI ESPACIO







El objetivo de este laboratorio es que las educadoras (es) comprendan la relación del espacio con el desarrollo de una experiencia pedagógica en tanto que se reconozca la importancia del vacío.

Aproximaciones

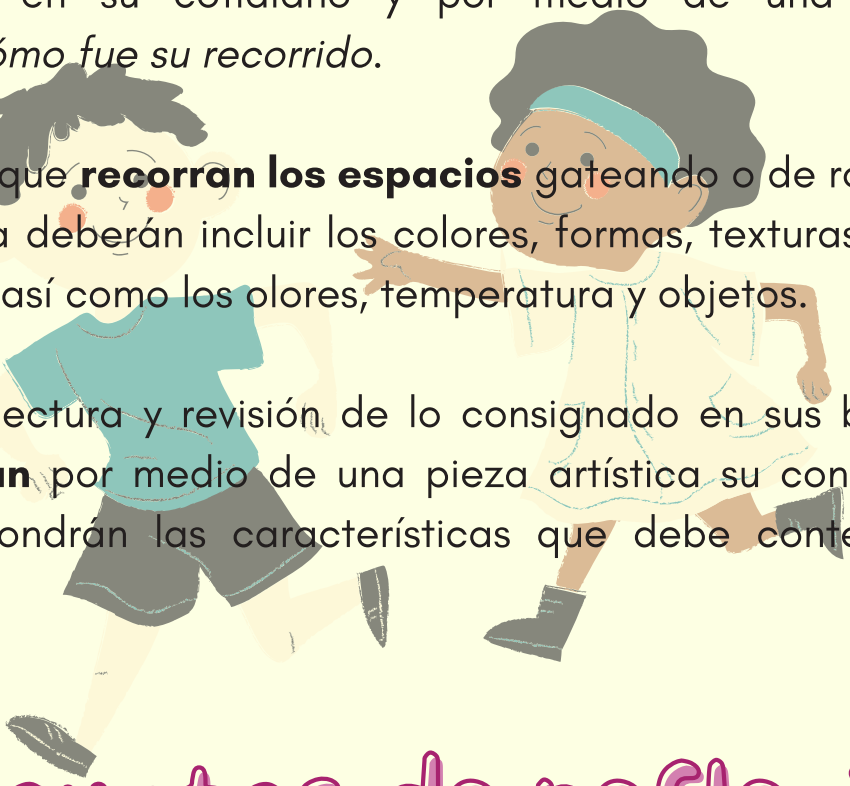
"El ser humano se asoma a un vacío lleno de posibilidades para el que hay que abrir las jaulas de oro y romper las urnas de cristal, permitiendo que el niño vaya al encuentro de la vida, traspasando el umbral de la protección flanqueado por los guardianes parentales. Atravesar la puerta supone renacer en el mundo exterior, una y mil veces. Los mundos posibles son infinitos, igual que son necesarios los huecos y los silencios que dejan un lugar a lo que está por venir. El vacío es la forma de lo ausente." (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 84)

DESARROLLO

Las educadoras (res) tendrán la posibilidad de iniciar una búsqueda de espacios dentro del lugar en el que se encuentren que representen su **concepto de vacío**, para ello deberán realizar un recorrido por los espacios en los que llevan a cabo las experiencias pedagógicas en su cotidiano y por medio de una bitácora *describirán cómo fue su recorrido*.

Se les pedirá que **recorran los espacios** gateando o de rodillas.
En la bitácora deberán incluir los colores, formas, texturas que van encontrando, así como los olores, temperatura y objetos.

Luego de la lectura y revisión de lo consignado en sus bitácoras, **representarán** por medio de una pieza artística su concepto de vacío y propondrán las características que debe contener este espacio.



Preguntas de reflexión

¿Cuáles objetos y/o elementos son indispensables en una experiencia pedagógica?
¿De qué manera se posibilita que el niño/a participe en el aula?
¿Qué lugar ocupa el niño/a dentro del espacio? ¿Cómo lo puede ocupar?

laboratorio 2

POSIBILIDAD DEL JUEGO A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN CON OBJETOS



POSIBILIDAD DEL JUEGO A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN CON OBJETOS





El objetivo de este laboratorio es que los educadores (as) conozcan las posibilidades de los elementos de juego y la manera en que se pueden disponer para la creación de instalaciones.

APROXIMACIONES

El objeto representa la palabra y la intención comunicativa que «escribe» el proceso emisor-receptor del ahora tú, ahora yo. El objeto-juguete es siempre el mismo y, a su vez, el sujeto-juego es siempre diferente. (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 40)

cotidianos
+ sencillos

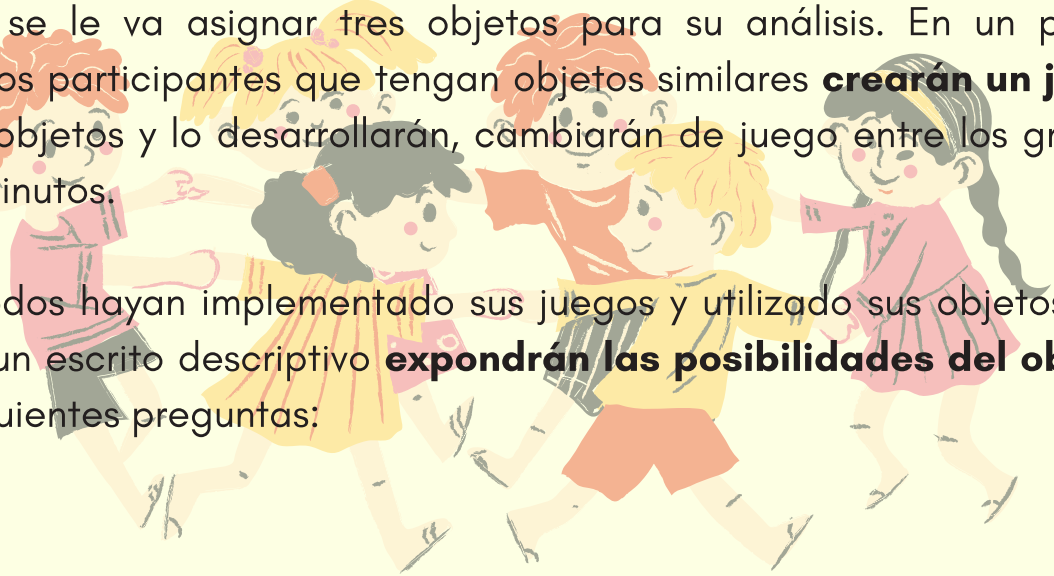
continente / contenido
OBJETOS RELACIONALES

DESARROLLO

En este espacio se propone la **disposición de varios objetos** que normalmente se encuentran en el aula y son herramienta de juego dentro del escenario de la educación inicial como: cajas, pelotas, ondas, gimnasio polimotor, fichas de encajar, piezas para kits de roles especiales (doctor (a), taller, tienda de mercado, cuidado) entre otros disponibles en el lugar.

Por grupos y dependiendo el número de participantes que se encuentren a cada uno se le va asignar tres objetos para su análisis. En un primer momento los participantes que tengan objetos similares **crearán un juego** con estos objetos y lo desarrollarán, cambiarán de juego entre los grupos, cada 20 minutos.

Una vez todos hayan implementado sus juegos y utilizado sus objetos, por medio de un escrito descriptivo **expondrán las posibilidades del objeto**, con las siguientes preguntas:



Preguntas de reflexión

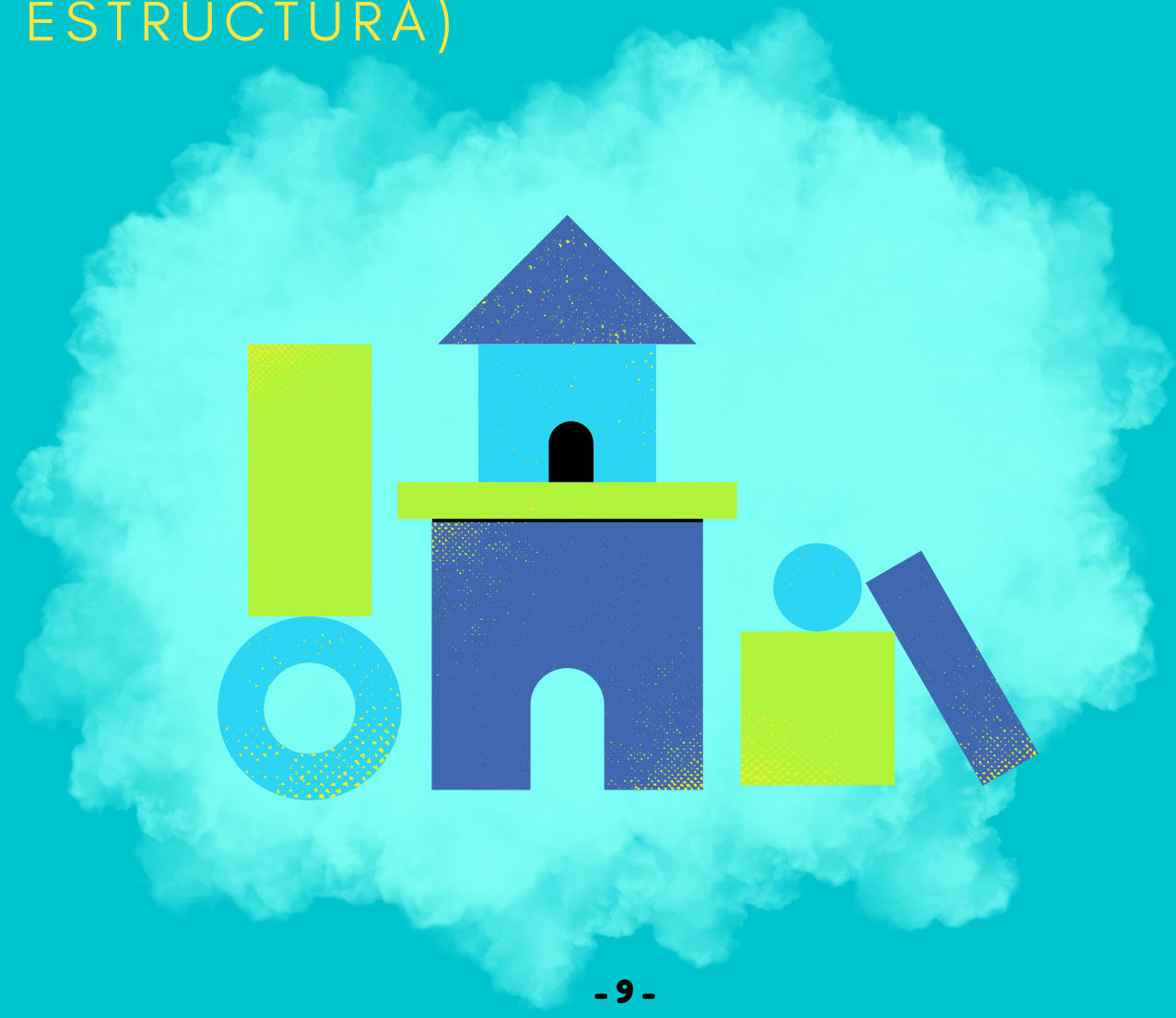
¿Cómo permite la interacción con el objeto el desarrollo del pensamiento simbólico, es decir, permite que la persona que interactúa con él plantee nuevas relaciones y cree escenarios y/o realidades?

¿Qué posibilidades de interacción incluye el objeto, permite ser contenedor, contenido, sostenido, lanzado, o en general transformado?

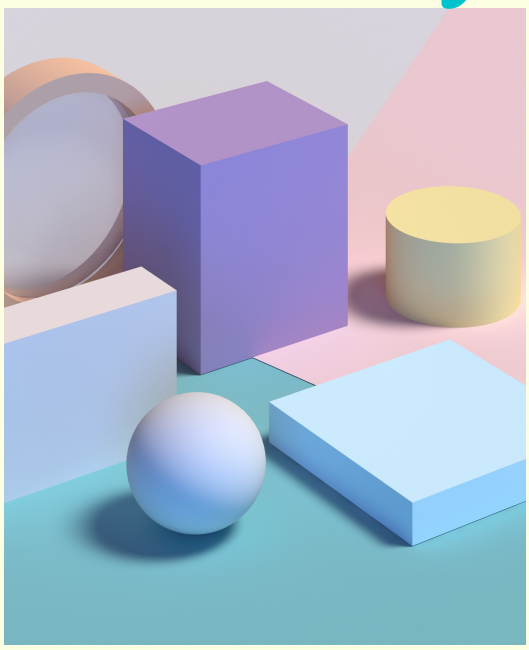
¿Qué representaciones tuvieron los objetos asignados en el desarrollo del juego?

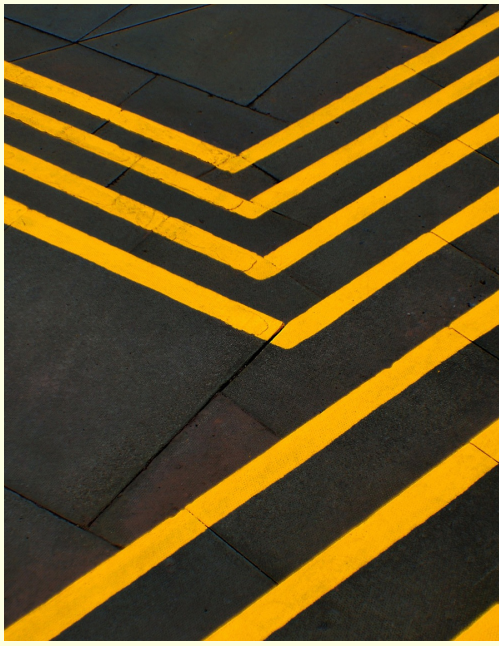
laboratorio 3

AMBIENTES DE JUEGO (LÍMITES. TIEMPO Y ESTRUCTURA)



AMBIENTES DE JUEGO (LÍMITES, TIEMPO Y ESTRUCTURA)





El objetivo de este laboratorio es que los educadores (as) reconozcan las características que se desarrollan para la disposición de instalaciones de juego, el lugar del juego en el que se construye una estructura que contiene trazados (delimitaciones) y organización.

APROXIMACIONES

- "Los lugares de juego fueron pensados como contextos relacionales donde los niños pudieran sentirse mirados (y admirados) como (re)conocimiento de las propias capacidades de transformación, entendiendo por mirada, la aceptación, la confianza, la espera y la escucha sensible desde los canales de comunicación tónicos y verbales que suponen la no anticipación y la no invasión por parte de los adultos. Es decir, del profundo respeto por la cultura de la infancia." (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 133)
- "El juego se separa de la vida corriente por unos límites espacio-temporales, dentro de los cuales tiene lugar en su totalidad y corporalidad. Por ello, todo juego comienza, se desarrolla y concluye en un continente de sí mismo como autorreferencia finita por la exigencia de las delimitaciones de la realidad del juego en un tiempo y un espacio consensuado y establecido". (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 207)

CARACTERÍSTICAS ESTRUCTURALES Y ESTÉTICAS

Delimitación del lugar de juego se puede definir mediante una geometría sencilla (sistemas de orden) de forma circular, cuadrada o triangular. (También se puede incluir el espiral, espacio vacío o cruces). (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 245)



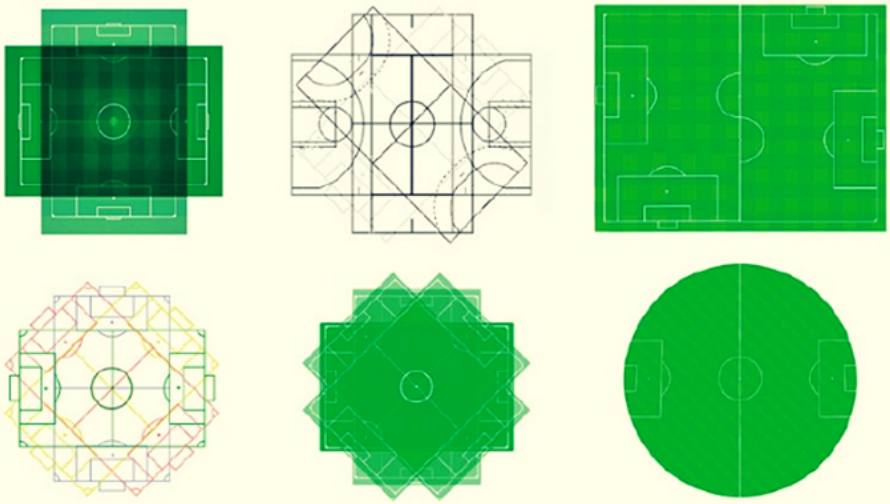
COMBINACIÓN DE VERTICALIDAD Y HORIZONTALIDAD.

Elección de objetos: suficientes para cada niño o niña participante, seguros, en buen estado. Se recomienda el uso de mínimo tres objetos.
Elección de roles: observador, participante, documentador.

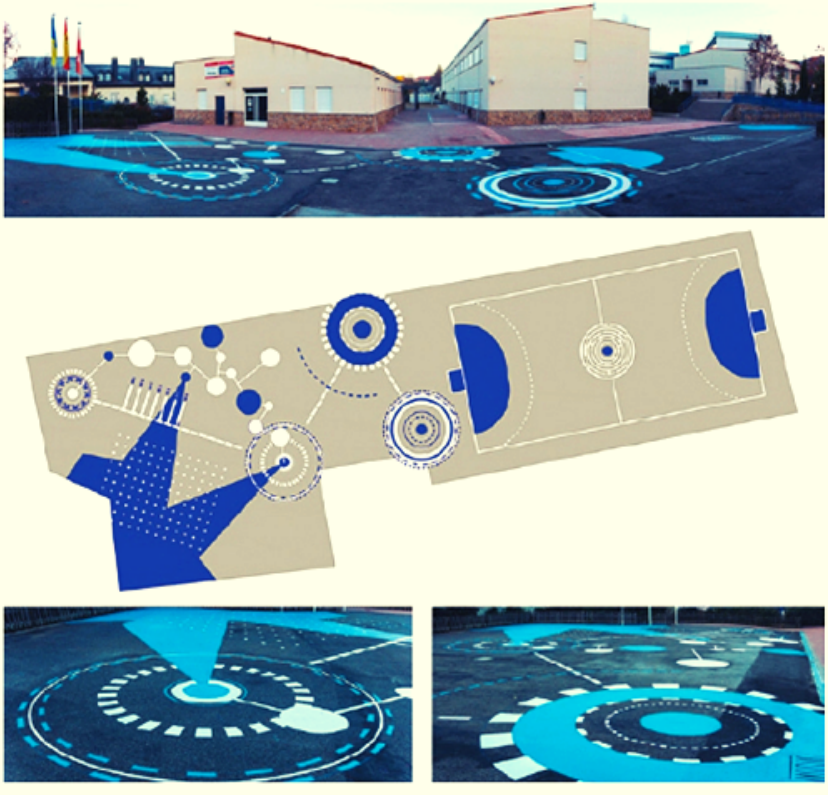


DESARROLLO

Se solicitará a los participantes la **creación de trazados o espacios de juego** demarcados que sostengan los límites entre los que se puede llevar a cabo, tomando como marco referencial las siguientes imágenes:



Juegos gráficos con el diseño de un campo de juego. Javier Abad (2018). Pág 209

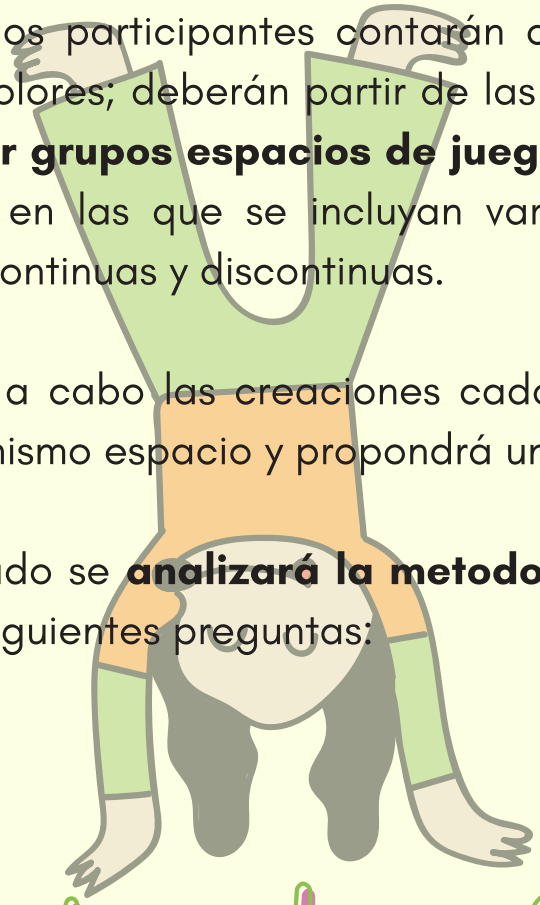


Playground (2017). Proyecto de Nacho Gias Estudio para el centro educativo El Encinar en Torrelodones (Madrid). Medidas: 300 m2. Diseño gráfico: Blenk Estudio. Concepto: Daniela Martagón. Fotografías: Francisco Javier Ruiz Montero. Colaboración interdisciplinar para la intervención en una cancha. Se pretende que los niños fomenten la creatividad gestionando sus reglas, ayudados por recorridos, quiebros, puntos de encuentro o pistas dentro del campo. Pág 213

Para la creación los participantes contarán con elementos como tizas y cintas de colores; deberán partir de las imágenes anteriores para **proponer por grupos espacios de juego** con delimitaciones y demarcaciones, en las que se incluyan varios puntos de fuga, recorridos, líneas continuas y discontinuas.

Una vez se lleven a cabo las creaciones cada grupo participante intervendrá en el mismo espacio y propondrá un momento de juego.

A partir de lo creado se **analizará la metodología** implementada por medio de las siguientes preguntas:

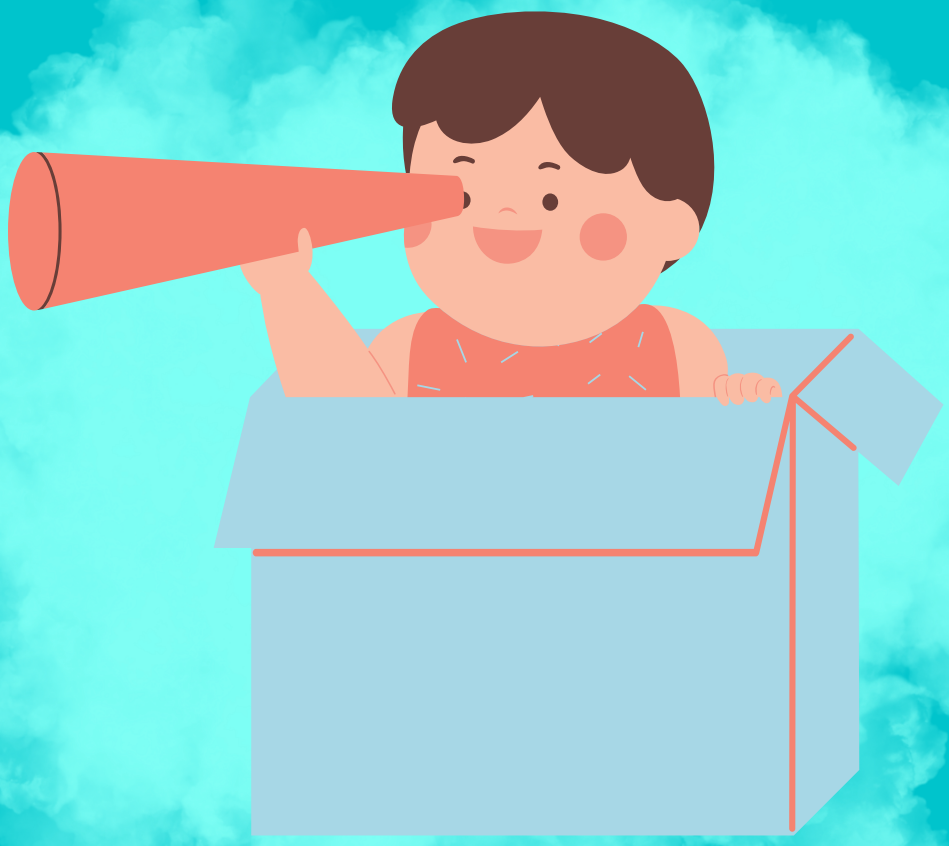


Preguntas de reflexión

¿Cómo se establece la relación entre tiempo y espacio en los momentos de juego?
¿Qué experiencias y relaciones se posibilitan a partir del encuentro con este espacio?
¿Cómo favorece en la dinámica del juego libre la configuración de estos espacios?

laboratorio 4

EL RELATO



EL RELATO





Con el desarrollo de este laboratorio se busca que las educadoras (es) reconozcan la importancia del relato que surge dentro de la experiencia de juego.

APROXIMACIONES

- "Lo que quisiéramos transmitir es la emoción de nuestro propio descubrimiento sobre el sentido que tiene el relato del juego infantil que en cada momento sigue esquemas repetidos y diferentes a la vez, todo lo que los niños pueden sentir, experimentar, vivir y crecer a través de él, lo que aprenden los adultos con lo que ese relato lúdico comunica, el placer de observarlo y la oportunidad de poder acompañarlo. (...) El resultado que se observa como consecuencia de este planteamiento es el desarrollo de un relato, a veces en una sola historia y otras en varias encadenadas o entrelazadas, en el que los niños desvelan su imaginario más profundo a través de lenguajes simbólicos y metafóricos, representado mediante los diferentes juegos (individuales o colectivos), las acciones narrativas que posibilitan las transformaciones de los objetos y de los espacios, e incluso, de los cuerpos." (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 234)

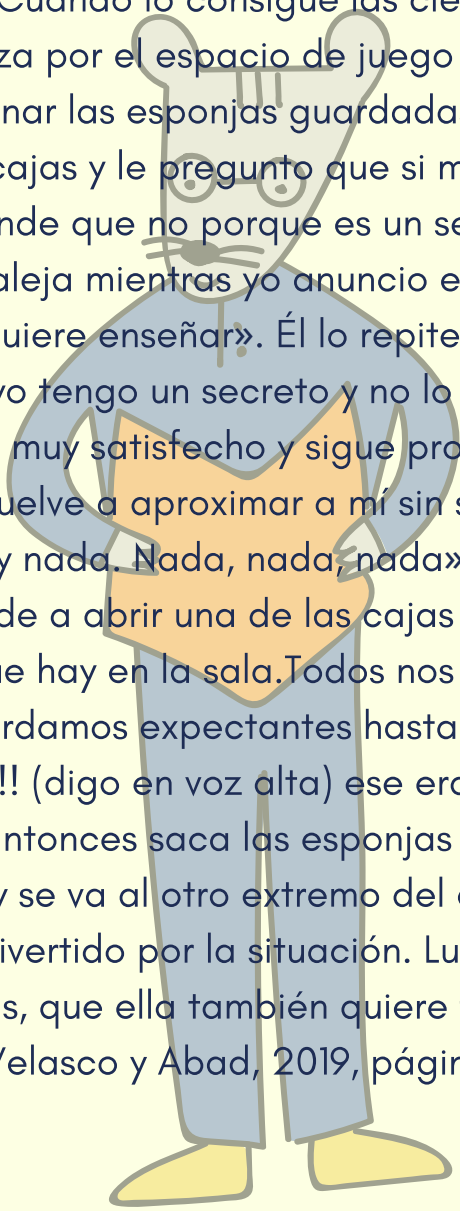
- "El tercer rol es el del adulto acompañante del juego, que se encarga de seguir el hilo argumental del relato de los niños, ciñéndose a él y actuando según se va presentando en cada situación: como cuerpo-objeto disponible, describiendo las acciones, repitiendo frases significativas." (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 293)

DESARROLLO

En un primer momento las educadoras (es) leerán la siguiente descripción de dos dinámicas de juego y se les pedirá que **identifiquen el rol del adulto** por medio de preguntas, así mismo, se pedirá que subrayen el relato (construcción simbólica por medio del lenguaje) que es expresada por los niños/as y que surge de la **interacción**.

Dinámica de juego No. 1

Damián está sentado intentando encajar dos esponjas dentro de sendas cajas de cartón. Cuando lo consigue las cierra herméticamente, se levanta y se desplaza por el espacio de juego agitando las cajas, como intentando hacer sonar las esponjas guardadas en su interior. Se acerca a mi mostrando las cajas y le pregunto que si me enseña lo que hay en su interior. Me responde que no porque es un secreto y no me lo puede decir. Entonces se aleja mientras yo anuncio en voz alta: «Damián tiene un secreto y no lo quiere enseñar». Él lo repite complacido agitando de nuevo una caja: «¡yo tengo un secreto y no lo quiero enseñar, pero hay algo!».Se muestra muy satisfecho y sigue provocando el misterio que guarda, porque se vuelve a aproximar a mí sin soltar las cajas y diciendo: «Aquí dentro no hay nada. Nada, nada, nada». El juego dura hasta que finalmente se decide a abrir una de las cajas sentado en una esquina, cerca del espejo que hay en la sala.Todos nos sentimos convocados por el desenlace y aguardamos expectantes hasta que, por fin, se desvela el contenido. «¡¡¡Ahhh!!! (digo en voz alta) ese era el secreto de Damián. Lo tenía guardado.» Entonces saca las esponjas de la caja, se levanta, se mira en el espejo y se va al otro extremo del espacio de juego dando pequeños gritos y divertido por la situación. Lucía comenta, cogiendo la caja y las esponjas, que ella también quiere tener secretos...(Ruiz de Velasco y Abad, 2019, página 238)



Dinámica de juego No. 2

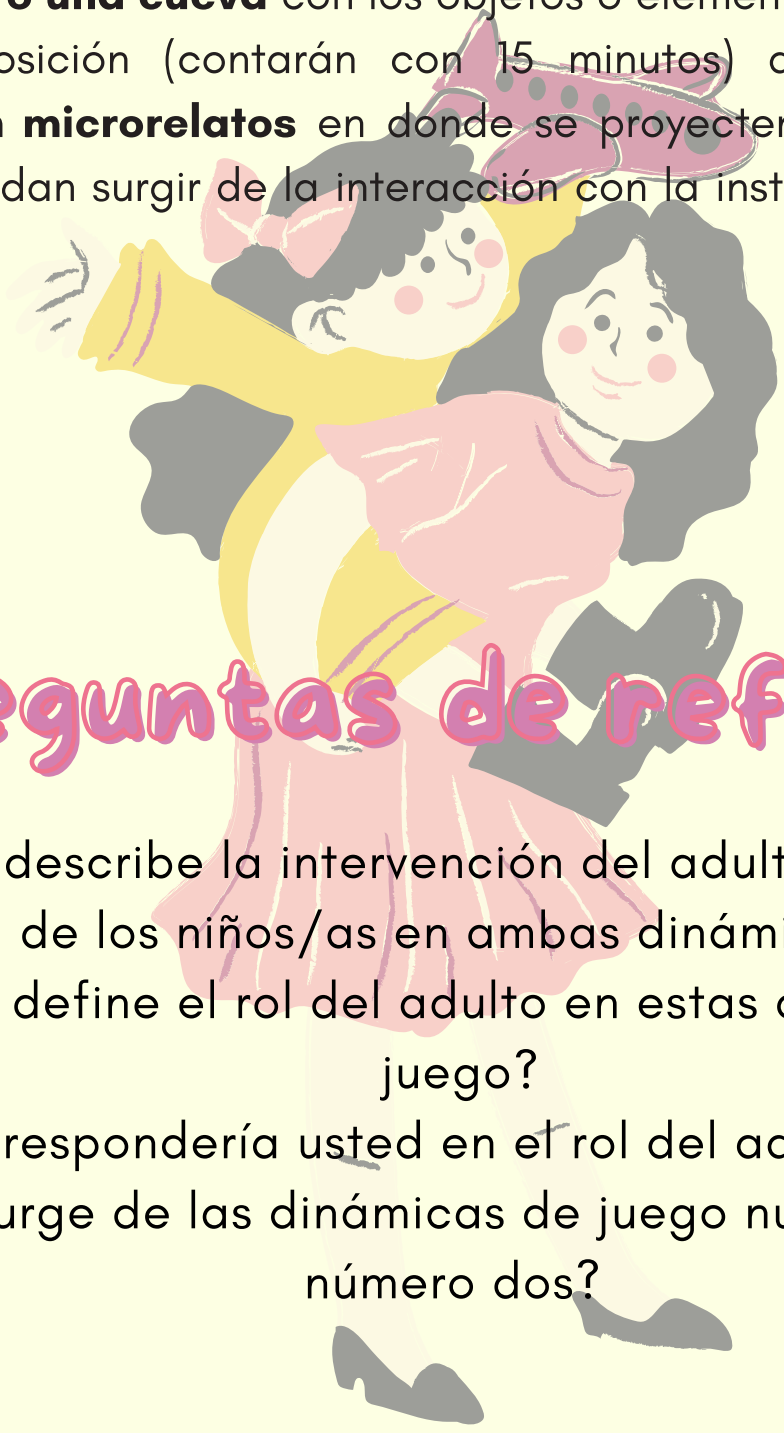
Lucía y Gabriel están formando una fila con las esponjas. Dicen que es una cama para acostarse y como la hilera va aumentando considerablemente de longitud, la idea de juego convoca enseguida al resto del grupo de niñas y niños que se acercan para ver qué está sucediendo. Proponemos hacer turnos para tumbarse y recibir un masaje de caricias con una esponja, pero la oferta es tan bien recibida que la cama termina desapareciendo en favor de la simultaneidad de masajes que se dan unos a otros (y yo, de dos en dos). Damián dice que va a hacer una cama con esponjas para mí. Lucía colabora en la tarea. Cuando está terminada me pide que me tumbe. Me coloco boca abajo y delante de gran un espejo que existe en el espacio de juego. Ya tumbada en el suelo, Paco y Damián empiezan a darme un masaje con una esponja mientras se ríen divertidos. A la vez, éste último, rellena con esponjas el hueco que forma la separación de mis piernas extendidas. Lucía se suma al masaje y Damián de pronto me dice que soy un bebé. En un momento, cinco niños se reparten a ambos lados de mi cuerpo para acariciarme o frotarme con las esponjas. Damián sigue diciendo, muy divertido, a la vez que continúa rellenando el hueco de mis piernas: «Eres un bebé, eres un bebé». Yo repito sus afirmaciones: «soy un bebé, soy un bebé». Después de unos instantes les pregunto que si ya está cuidado el bebé y que si me puedo levantar ya. Esta cuestión despierta la diversidad de opiniones, porque unos me dicen que sí y otros quieren que permanezca en el suelo. Lucía y Damián establecen un polémico debate al respecto:

ADULTO: ¿ME LEVANTO YA?
DAMIÁN: ¡NO!LUCÍA: ¡SÍ!
DAMIÁN: ¡NO!LUCÍA: ¡QUE SÍ!
DAMIÁN: ¿A QUÉ NO? (NEGANDO A LA VEZ CON LA CABEZA).
LUCÍA: ¡SÍ!
DAMIÁN: ¿A QUÉ NO?
LUCÍA: ¡SÍ!
DAMIÁN: ¿A QUÉ ES UN BEBÉ?
LUCÍA: NO
DAMIÁN: SI. ¿A QUÉ SÍ?
LUCÍA: NO
DAMIÁN: ¿A QUÉ ES UN BEBÉ?
LUCÍA: NO
DAMIÁN: SÍ. ES UN BEBÉ (SE TUMBA APOYANDO SU CABEZA SOBRE LA ESPALDA DEL ADULTO).
ADULTO: SOY UN BEBÉ.
DAMIÁN PERMANECE QUIETO RECOSTADO SOBRE LA ESPALDA DEL ADULTO HASTA QUE ÉSTE COMIENZA A REALIZAR UN SUAVE MOVIMIENTO DE BALANCEO ACOMPAÑADO DEL SONIDO MONOCORDE QUE EMPLEAN LAS MADRES PARA DORMIR A LOS BEBÉS: «AAAAAAH!»
DAMIÁN SE LEVANTA SÚBITAMENTE Y SE PONE A DAR SALTITOS RIÉNDOSE CON EMOCIÓN.
ADULTO: YA HE DEJADO DE SER UN BEBÉ (MIENTAS SE INCORPORA LENTAMENTE).
DAMIÁN: ¡QUE NO, QUE NO, QUE NO! (DANDO SALTITOS).
ADULTO: ¿SIGO SIENDO UN BEBÉ?
DAMIÁN: ¡SÍ!



ADULTO: A VER, SOY UN BEBÉ (TUMBÁNDOSE DE NUEVO EN EL SUELO).EN ESTA NUEVA FASE SE SUMAN AL CUIDADO VICTORIA Y BRUNO. LOS NIÑOS VAN Y VIENEN, SOLO DAMIÁN PERMANECE VIVIENDO LA SITUACIÓN CON INTENSIDAD. POR EL ENTUSIASMO QUE TRANSMITEN SUS PALABRAS Y SUS MOVIMIENTOS, SE NOTA QUE LA HISTORIA ESTÁ REMOVIENDO SU EMOCIÓN PROFUNDAMENTE. COMO LUCÍA YA SE HA MARCHADO A JUGAR A OTRA PARTE, DAMIÁN SE VA A BUSCARLA Y LE PREGUNTA DE NUEVO:
DAMIÁN: ¿A QUE ANGE ES UN BEBÉ?
LUCÍA: ¡NO!
AHORA SON AITANA, SOFÍA, LUCÍA (DE NUEVO) Y DAMIÁN LOS QUE JUEGAN A PASAR LAS ESPONJAS POR LA ESPALDA DEL ADULTO, QUE CONTINÚA TUMBADO EN EL SUELO, ENUMERANDO LOS NOMBRES DE LOS NIÑOS:
ADULTO: AITANA ME CUIDA, SOFÍA ME CUIDA, VICTORIA ME CUIDA…
DAMIÁN: ¡ABRE LAS PIERNAS BEBÉ! (LO PIDE PARA PODER METER LAS ESPONJAS EN EL HUECO, COMO YA HAN HECHO ANTERIORMENTE).
ADULTO: ABRO LAS PIERNAS…
DAMIÁN: ¡ERES UN BEBEEE, …ERES UN BEBEEE!
LUCÍA: ERES UN BEBEEE, UN BEBÉ, UN BEBÉ, UN BEBEEE (CANTURREANDO). UN BEBÉ, UN BEBEEE. UN BEBEEE, UN BEBE, UN BEBEEE… (MIENTRAS, RELLENA CON LAS ESPONJAS EL HUECO QUE FORMA LA SEPARACIÓN DE LAS PIERNAS DEL ADULTO TUMBADO. LAS ABRE Y LAS SEPARA, A PETICIÓN DE LOS NIÑOS, PARA APRETAR LAS ESPONJAS O PARA QUE QUEPAN MÁS, SEGÚN EL CASO).
LUCÍA: ¡ERES UN BEBÉ!
ADULTO: SOY UN BEBÉ Y ME CUIDAN LUCÍA, DAMIÁN, VICTORIA, SOFÍA, AITANA…
DAMIÁN: ¡ANGE ES UN BEBÉ!… CIERRA LAS PIERNAS, BEBÉ.
ADULTO: CIERRO LAS PIERNAS… (RUIZ DE VELASCO Y ABAD, 2019, PÁGINAS 338-340)

Finalmente, se pedirá a las educadoras **construir una casa, un bosque o una cueva** con los objetos o elementos que tengan a su disposición (contarán con 15 minutos) a partir de ella **crearán microrelatos** en donde se proyecten los imaginarios que puedan surgir de la interacción con la instalación y con los objetos.



Preguntas de reflexión

¿Cómo describe la intervención del adulto en el juego de los niños/as en ambas dinámicas?

¿Cómo define el rol del adulto en estas dinámicas de juego?

¿Cómo respondería usted en el rol del adulto al relato que surge de las dinámicas de juego número uno y número dos?

laboratorio 5

INSTALACIONES DE JUEGO



INSTALACIONES DE JUEGO





Se busca con el desarrollo de este laboratorio la aplicación de lo reflexionado hasta el momento entorno a los condiciones, roles, objetos y relatos que se relacionan para la elaboración de una instalación de juego.

Las instalaciones de juego son una propuesta educativa concebida desde la presentación estética de unos objetos específicos en un espacio transformable. Se dispone para favorecer el vínculo afectivo y las relaciones entre un grupo de niñas y niños acompañados de un adulto referente que da sentido a los procesos simbólicos de la infancia en un "lugar de símbolo" como metáfora de la vida de relación. (Ruiz de Velasco A. y Abad J., 2019). (...) son un lugar donde habita la posibilidad de desvelar "quien-soy-con-otros" desde el placer de Ser y aprender en un lugar configurado para la continua construcción, deconstrucción y reconstrucción. (...) Es un "lugar de símbolo" dispuesto para el goce de la experiencia estética de la infancia y, más importante aún, propone la vivencia relacional y compartida de un relato lúdico donde cada niña y niño expresan quienes son y quieren ser con otros a través del juego acompañado y reconocido por adultos. (Repensar Las Instalaciones de Juego: Lugar de Símbolo, Metáfora y Relación, n.d., sf.)

DESARROLLO

En este laboratorio final se presentará a las educadoras (es) participantes una serie de condiciones que reúnen las características de una **instalación de juego** basados en la propuesta de Jesús Abad y Ángeles Ruiz de Velasco en su libro El Lugar del Símbolo.

RECOMENDACIONES

-No son instalaciones de **juego libre** aquellos espacios configurados con una pretensión didáctica.

- No trabajar aspectos relacionados con la celebración de estaciones del año (especialmente el otoño e invierno), **el aprendizaje o reconocimiento de formas** y colores, la mímesis con la obra de artistas, las iniciativas de reciclaje con diferentes materiales o las experiencias sensoriales y manipulativas.

- No deberían ser *realista o abstractos*, representar lugares concretos ya nombrados de antemano por el adulto o ser extensiones para la recreación o celebración extraescolar con grupos no estables.

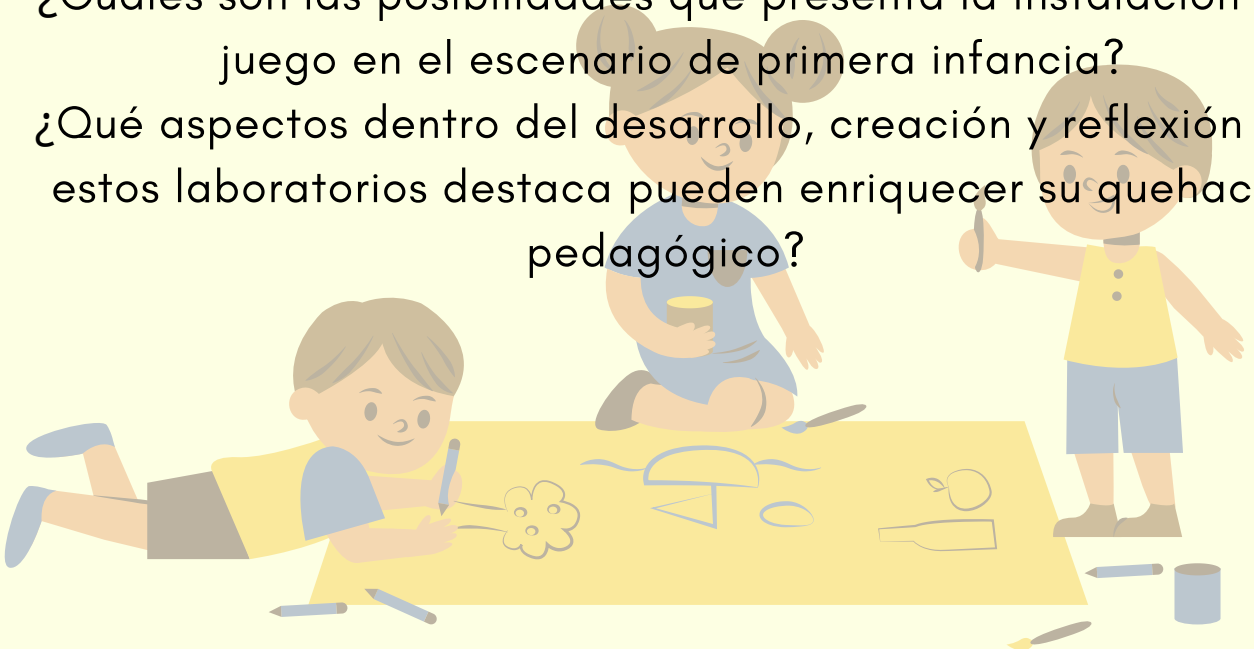
- No se entienden como decoraciones para la **saturación cromática y objetual** de los centros escolares o un mero producto de marketing educativo. No exista una saturación cromática en el espacio de juego y que haya una compensación de objetos con atributo de color y objetos no-color (blanco, negro, gris o neutro como el color del cartón).

-No se sugiere la complejidad o exceso de recursos escenográficos y efectistas como luz negra, sombras y proyecciones o diferentes efectos perturbadores que desvirtúan la **sobriedad estética** y generan una sobre estimulación en los niños.

Toda vez que se implemente esta **instalación de juego** en el marco de un escenario infantil y se pueda dar cuenta de la experiencia, se solicitará registro fotográfico de un cuarto participante (rol) y en cada rol se responderán las siguientes preguntas:

Preguntas de reflexión

¿Cuál es el propósito en el escenario infantil de la creación e implementación de las instalaciones de juego?
¿Cuáles son las posibilidades que presenta la instalación de juego en el escenario de primera infancia?
¿Qué aspectos dentro del desarrollo, creación y reflexión de estos laboratorios destaca pueden enriquecer su quehacer pedagógico?



REFERENTES CONCEPTUALES:



JAVIER ABAD Y ÁNGELES RUIZ DE VELASCO



LINEAMIENTO PEDAGÓGICO Y CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN INICIAL EN EL DISTRITO



METODOLOGÍA NAVES

Envía tus consultas aquí:
gonzalezaleortiz@gmail.com

LABORATORIOS DE CREACIÓN DE INSTALACIONES DE JUEGO DIRIGIDA A EDUCADORAS (ES) DE PRIMERA INFANCIA
TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN PARA OBTENER EL TÍTULO EN ESPECIALISTA EN DESARROLLO HUMANO CON ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD
ELENA ALEJANDRA GONZÁLEZ ORTIZ - 20212176005
COORDINADOR (A) DEL PROYECTO
LUZ MARYLIN ORTIZ
UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO HUMANO CON ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD
BOGOTÁ D.C. ,2022