

Teatro en medio

Sistematización de experiencias sobre prácticas pedagógicas y teatrales en el colectivo

Calipso

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Artes Escénicas

Juan Carlos Molina Diaz

2016277024

Tutor:

Humberto Sánchez Rueda

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Escénicas

Bogotá. D.C.

Resumen

A lo largo de la historia, los medios comunicativos han funcionado como instrumentos para compartir y transmitir la esencia, las emociones, los pensamientos y, sobre todo, los conocimientos. Del mismo modo, han servido como movilizador de procesos didácticos en el ejercicio teatral. En ese sentido, al hablar de un ejercicio teatral mediado hago referencia a involucrar medios comunicativos como herramientas utilizadas en los procesos creativos.

La siguiente sistematización partió del concepto anterior y de su aplicación en el Colectivo Calipso de la localidad de Bosa, donde los niños y las niñas hicieron evidente la necesidad de interactuar a partir de medios comunicativos distintos y creativos como respuesta y resistencia al distanciamiento social ocasionado por la pandemia de COVID-19. En otros términos, las circunstancias hicieron posible la exploración de metodologías de enseñanza y aprendizaje a partir de diversas formas de comunicación diferentes al lenguaje.

En el Colectivo Calipso, por medio del trabajo desarrollado con niños de 5 a 12 años de edad, identifiqué que la estimulación de la creatividad genera grandes hallazgos en las prácticas sociolingüísticas y que permiten encontrar nuevas metodologías de enseñanza teatral. Esto se debe a que, a partir de la comunicación y a través de las artes escénicas, los niños se desenvuelven, se reconocen, encuentran múltiples formas de resolver conflictos y generan conocimientos.

Esta experiencia con el proceso formativo en la comunidad sirvió para recopilar el archivo generado por los ejercicios propuestos en los talleres realizados. Ello lo hice con la finalidad de dar cuenta de las metodologías de enseñanza y creación teatral mediada. Esta sistematización de la experiencia también posibilitó ver estas memorias con un enfoque cualitativo y validar el conocimiento a través del análisis, con el que se encontraron una variedad de metodologías que se pueden aplicar a procesos comunitarios desde diversas disciplinas.

Tabla de Contenido

Resumen	2
Tabla de Contenido.....	4
Índice de Figuras.....	7
Índice de Tablas	8
Introducción	9
Problema	10
Pandemia, Disrupción de los Contextos Grupo y Espacios.....	10
Justificación.....	13
Pregunta de investigación	15
Objetivos.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	16
Marco teórico	17
La Noción de Vínculo en el Tecnovivio y lo Virtual.....	17
Medios Comunicativos en Relación con la Educación y las Artes.....	18
Las Generaciones Tecnológicas como Herramientas Comunicativas para la Pedagogía.....	20
Primera Generación: Mecánica.....	20
Segunda Generación: Electrónica.....	20
Tercera Generación, la Informática y Digital	22
Métodos y Formas de Enseñanza Tecnológica con los Medios de Comunicación.....	23
Enseñanza con Apoyo Tecnológico	26

Enseñanza a Distancia en Modalidad B-learning	27
Irrupción de la Tecnología en la Enseñanza de las Artes Teatrales	28
Nuevos Tiempos, Medios y Lenguajes.....	29
Metodología.....	33
Sistematización de Experiencias con Enfoque Cualitativo	33
Fuentes de Información y Comunicación.....	36
Fuentes Primarias	36
Fuentes Secundarias	36
De descripción de la Población	39
Fases y Actividades	40
Sistematización de Experiencia	47
Estrategias Teatrales Utilizando los Medios de Comunicación en el Colectivo Calipso	47
Estrategias de Enseñanza desde la Presencialidad	48
El Dibujo del Principito	48
Improvisación Poética	50
Un Collage para la Poesía	51
Dramaturgia Vinculada a través de Cartas.....	53
Cartas Gigantes	54
Sonidos para el Cuerpo	55
Radio Humana.....	56
Doblaje en Vivo.....	58
Estrategias de Enseñanza desde la Virtualidad	59

Maquillaje para Gesticular	59
Doblaje de Voz desde lo Virtual	60
Cierre del Proceso.....	62
Análisis	64
Conclusiones.....	67
Bibliografía.....	68
Anexo	71

Índice de Figuras

Figura 1.....	20
Figura 2.....	38
Figura 3.....	48
Figura 4.....	48
Figura 5.....	50
Figura 6.....	52
Figura 7.....	53
Figura 8.....	54
Figura 9.....	56
Figura 10.....	58
Figura 10.....	60
Figura 11.....	61
Figura 12.....	62

Índice de Tablas

Tabla 1	36
Tabla 2	39

Introducción

Teatro en medio es una sistematización de experiencias que invita a analizar y replantear las propuestas de interacción, enseñanza y creación teatral a través de medios comunicativos. De manera que este trabajo presenta diferentes experiencias de búsqueda y encuentro con el otro a través de estas herramientas comunicativas y del teatro. Estas fueron intervenciones pedagógicas realizadas entre 2021 (segundo semestre) y 2022 en el Colectivo Calipso a lo largo de ocho sesiones presenciales y virtuales. Actividades de las que se obtuvieron memorias o archivos que dan cuenta del surgimiento y desarrollo de las propuestas de los talleres del presente proyecto. El juego con estos instrumentos comunicativos permite diferentes técnicas de recolección de datos como las cartas, grabaciones de voz y video, y entrevistas.

En ese sentido, este documento pretende sistematizar dichas evidencias para poder evaluar las estrategias y metodologías mediadas, entendiendo los talleres y aprendizajes educativos de manera crítica y analítica. Para el análisis de los documentos se hizo una búsqueda de diferentes trabajos institucionales y recreativos dentro y fuera del programa de Licenciatura en Artes Escénicas, los cuales se acercaban a las metodologías de enseñanza virtual debido a que ellas ayudan y describen características o claves para poder llegar a evaluaciones del aprendizaje tanto de los niños como del docente. Con todo esto se buscaba validar mis formas de enseñanza y contribuir a la creación de mi perfil de futuro docente en Artes Escénicas.

En suma, este trabajo da un camino y diversas estrategias para ver cómo los niños y las niñas del Colectivo entienden los aprendizajes mediados y cómo se pueden evaluar la metodología virtual y a distancia. Por consiguiente, el análisis de los resultados de esta investigación se hizo con respecto a la metodología b-learning implementada en el Colectivo Calipso.

Problema

Pandemia, Disrupción de los Contextos Grupo y Espacios

En el año 2020, el planeta pasó por un momento de quiebre a causa de la aparición del virus COVID-19, que rápidamente se convirtió en una pandemia. Esta enfermedad amenazó las relaciones humanas y todo lo que gira alrededor de ellas, como el mercado, la presencialidad, la educación y el teatro. Esta situación generó un distanciamiento con el otro, pero gracias a la tecnología no perdimos toda interacción.

El COVID-19 obligó a cancelar y, prácticamente, prohibir todos los encuentros multitudinarios, lo que transformó los escenarios de formación y creación teatral. En consecuencia, se perdieron algunas tensiones o vínculos comunicativos que solo se dan al interactuar físicamente. Hablo de ese instante inminente en donde se “tropiezan” los cuerpos, se encuentran las miradas, se siente la temperatura, el peso, el calor y se oye cada movimiento. Esta situación nos carga de sensaciones que hacen aflorar nuestras emociones y nutren las acciones y reacciones de los estudiantes al momento comunicativo e interpretativo.

A pesar del distanciamiento social reglamentado en este momento coyuntural, los procesos educativos no se podían detener. En un intento para dar garantía al derecho a la educación que tenemos los seres humanos surgió la Resolución 15177, “por medio de la cual se reglament[ó] la metodología a distancia para la oferta y desarrollo de Programas del Servicio de Educación para el Trabajo y el Desarrollo Humano” (Resolución 15177, 2022). En ese contexto, el tecnovivio tomó fuerza durante el distanciamiento social y entró a jugar con los formatos de relación por medio de herramientas conectadas a internet, la necesidad de comunicación fomentó su invención y uso creativo.

Durante la práctica virtual en el colegio Reyes Echandía, con niños de segundo y tercero de primaria, tuve la oportunidad de realizar un proyecto de aula en torno a la creatividad

comunicativa como elemento empleado para el desarrollo de la expresión corporal y vocal en época de pandemia usando medios tecnológicos. Allí, hicimos ejercicios que exaltaban las cualidades de representación expresivas, corporales y vocales desde el medio tecnológico, uno de ellos fue el doblaje de voz para mejorar la fonética y encontrar formas de enviar un mensaje.

Como consecuencia de esta experiencia y del propio distanciamiento social, empecé a cuestionarme y replantearme las metodologías y los medios para la enseñanza y creación teatral que conocía hasta el momento. Es propicio recordar que soy parte de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional y, en este programa, el encuentro presencial era comúnmente el escenario para dichos momentos de reunión que llevaban a actividades educativas y artísticas conjuntas. De toda esta situación surgió la pregunta: ¿cómo garantizar un proceso de enseñanza virtual de calidad cuando no hemos tenido herramientas que nos faciliten enseñar a través de una pantalla o de formas diferentes a la tradicional? (Aspecto que se convertiría en una limitación en el quehacer docente).

En este momento histórico me encontraba como tallerista en el Colectivo Calipso, una organización social que desarrolla procesos educativos en Bosa. Con ellos tuve la oportunidad de convivir y realizar propuestas creativas de manera sincrónica y asincrónica. En esta “crisis mundial” quise volver a entrar en el juego de búsqueda y encuentro con el otro haciendo uso de diferentes medios comunicativos y ejercicios teatrales adaptados. Ejemplo de ello es el ejercicio en el que creamos un libreto a través cartas; pero sin dejar de ser conscientes de que se parte del formato carta, de su escritura, intención, mensaje y del cómo se compartiría e interpretaría después.

Entonces, emprendí esta investigación en la que recolecté las experiencias y los datos de los escritos, las fotos, los audios y videos de observación, los proyectos de aula y las planeaciones de clase que desarrollé dentro del Colectivo Calipso. Todo eso con el fin de generar una reflexión

en torno al papel del docente en escenarios educativos virtuales para proponer sugerencias y recomendaciones para desarrollar óptimamente las prácticas docentes mediadas a futuro.

Es cierto que existe una brecha entre lo virtual (tecnovivio) y lo presencial (convivio): la primera se vale de dispositivos de comunicación tecnológicos, está a merced de una conectividad y su lenguaje varía del formato; la segunda depende del encuentro físico, el cual implica la intervención de un espacio y tiempo que genere relaciones entre los asistentes. Sin embargo, las metodologías encontradas en esta investigación permiten al docente brindar una clase de calidad de cualquier disciplina sin importar si es virtual o presencial. Hallazgos que se sustentan en referentes artísticos y antecedentes pedagógicos.

En suma, la distancia, el tiempo y el espacio son factores que transforman completamente la metodología para la transmisión del conocimiento, el quehacer pedagógico y teatral, sin frenarlo o detenerlo. Por eso, este trabajo se basa en diferentes ejercicios teatrales con medios comunicativos recreados para obtener estrategias de enseñanza teatral mediada.

Justificación

Esta investigación es un análisis de las estrategias metodológicas que utilicé en la enseñanza y creación teatral implementadas en el Colectivo Calipso antes, durante y después de la pandemia. Su objetivo es entender cómo y cuáles fueron los procesos pedagógicos y creativos que surgieron a partir de los medios comunicativos. También se busca comprender cuáles fueron sus capacidades de virtualización. Así pues, esta sistematización quiere dar cuenta de la adaptación, implementación y creación de diferentes estrategias teatrales para la enseñanza de las Artes Escénicas. Además, busca crear conciencia sobre el potencial que tienen estas herramientas comunicativas en el acercamiento con el otro, principalmente en aspectos como la exploración, inmersión y expansión.

Para cumplir con dicho fin, primero hay que definir la virtualización como el proceso de trasponer una idea o emoción a algo físico (baile, cuerpo o movimiento), sonoro (palabra o canto), escrito o audiovisual. Es la creación de una memoria física de aquello que queremos expresar y que no siempre sabemos cómo hacerlo. Esta noción de virtualización a nivel educativo también tiene mucha importancia. Tal como dijo Rueda Ortiz y Quintana Ramírez:

La verdadera transformación educativa no puede centrarse en los medios o las tecnologías. No basta con llenar de computadores las aulas, es necesario diseñar programas de formación que inviten a docentes y alumnos a apropiarse de estas tecnologías en un contexto de transformación e innovación educativa. La proliferación de equipos no significa que la escuela esté más abierta al mundo, sea más moderna, esté formando consumidores críticos, o transformado sus modelos pedagógicos y prácticas culturales. (2013, p. 12)

El uso de estos nuevos escenarios educativos aún no ha sido ampliamente explorado por los profesores y las instituciones, lo que significa que apenas están empezando a capacitarse para

comprender y manejar mejor los entornos virtuales. Sin embargo, este hecho también cambia la forma en que se perciben las tecnologías comunicativas para la educación, convirtiéndolas en una oportunidad para seguir la enseñanza desde la distancia.

Con la ayuda de los y las estudiantes del Colectivo Calipso, encontré esta ventana para trabajar temas artísticos de maneras significativas a través de los medios y ambientes virtuales. Además, se lograron fortalecer algunos vínculos familiares de los integrantes mediante los ejercicios propuestos en los talleres de formación y creación teatral.

Actualmente, nos encontramos en una época de implementación tecnológica para cada aspecto de la vida. Como docentes debemos responder y contextualizarnos con aquellos nuevos contenidos, herramientas y medios que los estudiantes usan para interactuar; es decir, hay que tener un mayor acercamiento a sus nuevas formas de aprendizaje, las cuales se van transformando constantemente. Es por esto por lo que no podemos dejar de explorar el potencial de estas actividades en unión con las tecnologías comunicativas, asumiendo como tecnologías comunicativas toda aquella materialización de lo que deseo comunicar.

Al mismo tiempo, el desarrollo de estas experiencias pedagógicas visibiliza las diversas posibilidades de enseñar teatro mediado por la tecnología. A través de este proyecto evidencio cómo el avance tecnológico permite nuevos medios de comunicación y formas de interacción hipertextuales, las cuales amplían los lenguajes para concientizar las maneras de expresión que responden a necesidades contemporáneas y globales.

Pregunta de investigación

¿Cómo, a través del desarrollo de medios comunicativos, puedo dar cuenta de los procesos didácticos, escriturales y creativos de los niños de 5 a 12 años del Colectivo Calipso, a partir de la enseñanza teatral mediada?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar medios comunicativos como estrategia de enseñanza teatral para fortalecer las habilidades interactivas en niños de 5 a 12 años de la localidad de Bosa.

Objetivos Específicos

1. Adaptar **las estrategias** comunicativas para la enseñanza teatral en niños de 5 a 12 años.
2. Identificar los avances comunicativos desarrollados a partir de la implementación de la tecnología en la enseñanza teatral.
3. Identificar los aportes que ofrece la enseñanza teatral mediada en las relaciones interpersonales y familiares de los niños.

Marco teórico

La Noción de Vínculo en el Tecnovivio y lo Virtual

De acuerdo con Guerrero F. (2011), el concepto de vínculo puede tener varios grados de valor que dependen de las relaciones sociales que hay en diferentes lugares y ámbitos, por ejemplo, en lo económico, emocional, familiar o en la comunidad. En estos lugares de reacción y tensión se muestran, crean y forjan caracteres que moldean la “esencia” que define la identidad de cada sujeto en la esfera de lo “real”. Sin embargo, los vínculos virtuales se hacen cada vez más amplios con nuevas formas de comunicación que se van creando debido a la separación por las circunstancias. Esto se evidencia, por ejemplo, al ver que una relación de amistad virtual puede tener el mismo valor que una presencial.

Con todo, los vínculos virtuales hoy en día han venido tomando peso porque las nuevas generaciones están más expuestas y conviven más a través de los medios tecnológicos. Es por eso por lo que es valioso explorar metodologías teatrales en espacios virtuales o espacios teatrales con herramientas tecnológicas que alimenten el relacionamiento por medios tecnológicos, que es lo que actualmente atrae el interés de los niños y jóvenes.

Frente a ello, Dubatti (2015) aportó una nueva perspectiva desde el concepto del tecnovivio, pues este es el que permite la consolidación de vínculos y experiencias con la ayuda de los medios de comunicación. Las capacidades de interacción y extensión dependen de los avances tecnológicos, por ello el autor divide al tecnovivio en dos tipos:

Se pueden distinguir dos grandes formas de tecnovivio: el tecnovivio interactivo (el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, los juegos en red, el Skype, etc.), en el que se produce conexión entre dos o más personas; y el tecnovivio monoactivo, en el que no se establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una con una

máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo. (p. 46)

Tomando como ejemplo a Dubatti, en mi propuesta apliqué la noción de tecnovivio interactivo a partir de la creación de cartas en la que se expresaban emociones y pensamiento, con las cuales posteriormente se realizó un guion y un video. Todo ello con el fin de generar un acercamiento entre los niños del colectivo y sus familias para que tuvieran la oportunidad de ser escuchados de otra forma y de que comprendieran su sentir y pensar.

Junto al concepto de tecnovivio, se debe también estudiar la idea de virtualización. Para Pierre Levy, “el arte es la transposición de las ideas o emisiones que toman forma externa por medios físicos que intentan captar las sensaciones más íntimas de la subjetividad del creador para trasponer el sentir, contemplar y vivir una experiencia subjetiva” (2001, p. 62). Esto es lo que logran los niños del colectivo de teatro a través de medios y actividades, como la creación de un programa de radio, que los llevan a expresar sus sentires y a mostrar sus habilidades.

De modo que, la enseñanza de las artes y de la creación artística utilizando medios de comunicación tecnológicos abren un sin número de posibilidades de trabajo desde distintas formas, lugares y estrategias, las cuales se han venido trabajando hace algún tiempo. A continuación, a la luz de los autores Néstor Arboleda Toro y Rocío Rueda Ortiz se abordará la enseñanza mediada, sus categorías y tecnología.

Medios Comunicativos en Relación con la Educación y las Artes

La tecnología, en términos etimológicos, se refiere al arte de crear objetos y modos de relacionamiento que faciliten prácticas humanas en contextos y épocas específicas. La herramienta tecnológica también ha permitido el traspaso y la recolección de información y experiencias a lo largo de la historia, y ha hecho repensar nociones como distancia, cuerpo y tiempo. En ese sentido,

las capacidades de virtualización dependen de los ámbitos tecnológicos. Es crucial entender cada una de las generaciones tecnológicas para utilizarlas correctamente en la enseñanza de las artes.

En mi caso, como profesor me he interesado en indagar formas de enseñanza desde la implementación tecnológica en el teatro. La radio, las cartas, la fotografía, etc. son herramientas y avances tecnológicos que se pueden implementar creativamente en la enseñanza del teatro y que llevan a nuevos hallazgos, tales como el reconocimiento sensitivo o emocional de los niños y las niñas. Igualmente, es posible convertirlos en archivos de registro que guardan memorias de aquellos procesos y aprendizajes.

Como humanidad, como cultura, nos hallamos involucrados con [la tecnología] más allá de su mero uso o acceso. Tal postura exige que nuestra actitud hacia las tecnologías supere cierto “sonambulismo tecnológico” y realicemos, colectivamente, una reflexión sobre lo que implica esta segunda naturaleza para la experiencia humana. Reflexión que ha de ser crítica, creativa y propositiva. (Rueda Ortiz y Quintana Ramírez, 2013, p. 34)

De acuerdo con Rueda Ortiz y Quintana Ramírez (2013), reflexionar en torno a los avances de los medios tecnológicos permite explorar nuevas formas de comunicación. Dichas formas están divididas por sus potencialidades de interactividad y su avance tecnológico.

Las Generaciones Tecnológicas como Herramientas Comunicativas para la Pedagogía.

Primera Generación: Mecánica

Por milenios, la humanidad utilizó la escritura y la imagen artesanalmente para preservar, transmitir e imitar el conocimiento. Pero, con la llegada de la revolución industrial, su uso se potenció gracias a las herramientas mecánicas. Eso sucedió con muchas otras tareas. La fuerza, rapidez y precisión del hombre y la mujer se incrementaron con la tecnología mecánica. Lograron recoger, copiar y potenciar fenómenos físicos por medio de estas herramientas para que se repitieran “n” veces, como en las líneas de ensamblaje.

Desde que se inventó, en 1450 por Johann Gutenberg, la imprenta y el grabado, el ser humano ha registrado, producido y reproducido de manera mucho más rápida la información y los archivos. Como resultado, se dio la masificación del conocimiento y del arte por medio de libros, y las cartillas facilitaron la enseñanza a distancia al ser utilizadas en cursos por correspondencia.

Segunda Generación: Electrónica

La segunda generación tecnológica permitió crear otros aparatos particulares, entre ellos el teléfono, la radio, el DVD, CD, televisores, etc. Gracias a sus nuevas capacidades y formas de comunicación audiovisuales e hipertextuales, estos elementos abrieron otras posibilidades de creación, transmisión y accesibilidad de los saberes. El cambio de lo mecánico a lo electrónico permitió recopilar y transmitir de manera casi inmediata los saberes. De igual modo, este medio le facilitó al estudiante una perspectiva clara sobre lo que se le enseña.

Por ejemplo, en Colombia, en el año de 1947 nació una iniciativa pedagógica a distancia con dichas herramientas, la cual fue pensada por el párroco José Joaquín Salcedo. Esta estrategia educativa logró consolidarse y ser denominada como Acción Cultural Popular (ACPO). Esta integraba toda una asociación de medios para el aprendizaje: la Cadena de Radio Sutatenza, el periódico El Campesino, la Biblioteca Básica del Campesino, disco estudios de acetato, casetes de audio, cartillas, videos y el Instituto de Formación de Líderes Campesinos del Valle de Tenza (Arboleda Toro y Rama Vitale, 2013, p. 53).

En tanto, en el Colectivo Calipso nos apropiamos de algunas herramientas electrónicas para el apoyo de varios talleres debido a que ayudan a movilizar el aprendizaje desde otras prácticas y amplían las capacidades físicas. Una de ellas fue la grabadora de voz, que utiliza micro casete, graba la voz de los niños y la hace perdurar en el tiempo. Grabar nuestra voz también es generar una escucha externa de la voz propia más allá de la que conocemos si nos auto escuchamos hablar.

La herramienta también nos permite reconocer, modificar o adaptar nuestras características para el proceso creativo.

De manera similar, el televisor y los parlantes sirven para ver imágenes e improvisar historias escuchando y haciendo sonidos que se pueden ampliar. Asimismo, los archivos audiovisuales en la red del grupo dan una mayor posibilidad de traspaso de información entre docentes y estudiantes a distancia, al mismo tiempo que posibilitan ver y escuchar lo creado. En definitiva, cada instrumento enriquece las escenas.

Figura 1

Ejemplo de archivo visual obtenido con una cámara.



Tercera Generación, la Informática y Digital

El proyecto ejecutado por Robert Taylor en la ARPANET durante 1966 consistió en inventar el sistema de red porque era muy difícil enviar información de un computador a otro. Taylor, junto con Charles Hertford -director de la ARPA en ese momento-, se pensó cómo hacer un sistema de manejo remoto que permitiera la interconexión de varios instrumentos tecnológicos.

Posteriormente, el avance tecnológico que se logró al interconectar el mundo por medio del Internet se basó en que el vínculo ya no era solo de manera remota, sino también se transmitía la

información de forma constante y en tiempo real. Entonces, las herramientas computacionales hicieron viable entrar al ciberespacio para explorar su información con una mayor capacidad de retroalimentación y búsqueda.

Néstor Arboleda Toro y Claudio Rama Vítale, en su libro *Educación a distancia y virtual en Colombia nuevas realidades* consideraron que la educación en línea, aprendizaje en la web o educación virtual es lo que dinamiza y transforma los métodos tradicionales de enseñar y aprender mediante el uso de redes telemáticas (Internet) (2013, p. 58). Esto es posible debido a que la información, los archivos y repertorios pueden ahora estar de manera completamente digitalizada e interconectada en formatos multimedia. Solo se necesita de navegadores para poder entrar en la interacción con el saber utilizando plataformas como Google, Wikipedia y YouTube. Además, con ayuda de redes de información virtual como redes sociales, blogs, Moods y aplicaciones se pueden crear mejores módulos de enseñanza.

Métodos y Formas de Enseñanza Tecnológica con los Medios de Comunicación

Realicé una búsqueda de artículos y tesis que han trabajado ideas similares con respecto a conceptos relacionados con la virtualidad y los medios comunicativos en torno al teatro y sus posibles vínculos. Esto sirvió como guía en el uso de los medios de comunicación para la enseñanza y creación artística y, al hibridarlos con la sistematización de experiencias, obtuve un archivo más orgánico y personal.

Ahora bien, los trabajos de grado encontrados en el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional aportaron con metodologías y estrategias para mejorar la práctica. Para empezar, el trabajo de grado del estudiante Andrés Guerrero, *Teatro, carnaval y tecno-vivió como acercamiento a la literatura en el aula virtual* (2021) utiliza la teoría del Teatro del Oprimido de Augusto Boal como metodología para el desarrollo de sus clases y conceptos. A la vez, adapta estas nociones con manifestaciones literarias del carnaval propuesto por Mikhail Bakhtín, el cual

se desarrolla a partir de la creación grupal y la caracterización de personajes cómicos y populares. Guerrero (2021) comprende el espacio como un lugar de movilización de contenidos teatrales y de desarrollo de habilidades de expresión. Esto amplió mi perspectiva y análisis de estrategias porque me permitió entrar al escenario virtual desde diferentes lenguajes, tanto lecto-escriturales como audiovisuales, para trasponer el cuerpo.

Por su parte, los estudiantes Sindy Cuevas Gómez junto con Miguel Morales, con el estudio con su investigación *Prácticas pedagógicas dentro de aulas virtuales como espacio de reflexión de la educación en el ejercicio docente en las nuevas formas de enseñar* (2022), hicieron sistematizaciones de experiencias de diferentes docentes en formación que realizaron sus prácticas durante la pandemia de manera asincrónica. Los autores reflexionaron sobre las variadas estrategias metodológicas utilizadas en la virtualidad por los compañeros de la licenciatura y las plantearon como nuevas maneras de enseñar que merecían ser caracterizadas, guardadas y archivadas. Por ende, con esta literatura pude hacer un paralelo y también reforzar mi punto de vista sobre la teoría de la enseñanza de la educación con el acompañamiento de los medios, estos casos me proporcionaron un entendimiento sobre los procesos didácticos y su incidencia desde las herramientas tecnológicas.

La tercera investigación a la que quiero hacer referencia es la del estudiante Daniel Bustos Orrego: *Re-acción: material didáctico sobre inteligencia emocional para adolescentes, a través de herramientas audiovisuales* (2020). Este es un material didáctico, en el marco del 2019 durante el comienzo de la pandemia, que se centra en las transposiciones didácticas de las estrategias de “improvisación”. La enseñanza del material se plantea a partir de medios digitales y audiovisuales y su fin es emplearlo para la elaboración de escenas no ensayadas. Finalmente, en este trabajo también se generaron reflexiones sobre el ejercicio del docente de artes escénicas en relación con

la virtualidad, enfocando la didáctica en la enseñanza de la inteligencia emocional para adolescentes.

Esta es una investigación que nace a partir de la emergencia del distanciamiento social generado por el COVID-19. Se basa en la necesidad de buscar y manejar nuevos escenarios desde lo virtual. Las preguntas permanentes del autor tienen como fin ayudar a los diálogos entre la investigación, pedagogía y creación. Y toda su propuesta gira en torno al futuro enfocado en aquel Licenciado en Artes Escénicas que se enfrenta a enseñar desde la distancia. Como respuesta a sus cuestionamientos, Bustos da un camino para mejorar las futuras didácticas en el contenido de la improvisación en una modalidad virtual. En esa línea, esta tesis sirve como punto de referencia al analizar las maneras de desarrollar los contenidos en el aula mediada y, así, determinar qué estrategias son más afín a mis medios de enseñanza.

La pandemia de coronavirus motivó a los autores mencionados a realizar su trabajo desde la reflexión constante, con el propósito de generar hipervínculos entre diferentes lenguajes representativos que se crean y relacionan con la planeación didáctica. Esto me ayudó, en gran parte, a comprender las maneras de vincular las herramientas comunicativas a través del arte y la creación. Como consecuencia, entendí que había que usar las situaciones dramáticas como ejes de exploración impulsado por herramientas escénicas y de comunicación en el aula de clase virtual. Estos referentes y autores también vieron un nuevo reto en un mundo mediado por lo tecnológico, exploraron múltiples formas en las que la tecnología tenía cabida en el arte y la pedagogía desde sus lugares, ideas y contextos. Igual que ellos quiero dejar un testimonio sobre las posibilidades y alcances de los medios y sus herramientas en la educación y creación artística escénica.

Por otro lado, Oscar Jara propuso, en su libro *Sistematización de experiencias para la creación de mundos posibles* (2018), que los aprendizajes obtenidos desde procesos creativos enriquecen las

reflexiones críticas de cada individuo. De esta manera, la tecnología influye en la creación de vínculos a partir de formatos variados.

En ese mismo sentido, Leal Afanador afirmó que se origina un hipervínculo entre las personas con la tecnología, idea con la que concuerdo. Ello se fundamentó en la irrupción profana que hizo la pandemia en la homogeneidad del sistema educativo convencional, lo que abrió caminos de emergencia dirigidos al uso de nuevas modalidades y metodologías, como la formación con medios tecnológicos. “Además del carácter inclusivo de esta metodología, es importante destacar el nuevo nicho ecológico artificial que crea en el campo de la educación, que contribuye a la humanización de la tecnología y los aprendizajes” (Leal Afanador, 2013, p.65).

Estas prácticas ya se han venido implementando de manera satisfactoria desde diversas formas empleando la tecnología como el medio para una enseñanza teatral certera y dinámica. Esto también lo mostró la profesora Isabel Restrepo, quien se sirvió de elementos tecnológicos adaptados para “formar a los ciudadanos en las competencias básicas, para participar creativa y críticamente en la construcción de un conocimiento que va sujetas a las condiciones tecnológicas del momento, cada vez más se construye a partir de procesos sensibles e inteligibles” (Restrepo Acevedo, 2012).

Partí, entonces, de diversos tipos de enseñanza desde la virtualidad e implementación tecnológica para el desarrollo de esta investigación. A continuación, conoceremos algunas de estas categorías.

Enseñanza con Apoyo Tecnológico

Es un lugar o aula en donde están presentes los objetos de comunicación como televisores, radios, grabadoras, proyectores etc. Estas herramientas buscan apoyar los saberes tanto desde el uso de sus herramientas como con su información. Ejemplo de esto son que las películas, documentales, podcast o grabaciones que necesitan de una preparación y estudio para su creación y uso.

Estas capacidades rompen las barreras físicas desde sus medios, ampliándose y dando posibilidades de encuentros sincrónicos y asincrónicos dentro del aula. “[F]acilitando a su vez la creación de la ubicuidad virtual o digital, y las relaciones e interacciones para enriquecer las experiencias comunicativas personales y las experiencias comunicativas en red” (Leal Afanador, 2013, p.69).

Enseñanza a Distancia en Modalidad B-learning

El b-learning es un modelo de enseñanza y aprendizaje que quiere transformar los ambientes combinados o mixtos, entre presencialidad y virtualidad. Con este se hace referencia a las clases virtuales por medio de programas, repositorios y aplicaciones educativas que se consiguen en medios digitales y dan la información de manera sincrónica y asincrónica. Por ejemplo, “el uso de dispositivos móviles como tabletas y teléfonos inteligentes, con lo que cabe estar conectado a la red mundial y seguir cursos por este medio en instituciones” (Galvis Panqueva, 2013, p. 115). Para el uso de este modelo no se requiere estar en internet todo el tiempo, pero sí con herramientas electrónicas, como la computacionales, para entrar a plataformas, aplicaciones guardadas o adquirir información.

Álvaro Hernán Galvis Panqueva y Liliana del Carmen Pedraza Vega también compartieron que este modelo permite, a través del repositorio, “llevar materiales de consulta o guías mediante estas aplicaciones y en las cuales podrán subir sus actividades para revisión y posteriormente podrán recibir retroalimentación de manera casi inmediata para un seguimiento de sus áreas” (Galvis Panqueva, 2013, p. 133).

El b-learning, gracias a su flexibilidad sincrónica y asincrónica, se diferencia de otros modelos netamente virtuales. En el b-learning los alumnos tienen más tiempo personal para organizar sus horarios, pero por lo mismo tienen que velar más por la sistematización y veracidad del conocimiento.

En mi caso, esta información ha posibilitado la manipulación de tiempos, espacios y formatos, permitiendo crear vínculos de manera más efectiva. El proceso implica reflexionar sobre todo lo que se encuentra en red y luego incorporarlo al cuerpo, dando lugar a un ciclo de saberes y prácticas teatrales. Asimismo, se busca integrar lo mejor de cada modelo para adaptarlo a las dificultades presente (Galvis Panqueva, 2013).

En cuanto al acercamiento de los estudiantes a las diferentes formas de tecnologías educativas, es un universo poco explorado en el área de educación escénica. Por lo que es posible construir otras maneras de ver y comprender las disciplinas teatrales en el siglo XXI, según señalan Cuevas Gómez y Morales Rodríguez (2022).

Irrupción de la Tecnología en la Enseñanza de las Artes Teatrales

El cambio en la sociedad es constante, se crean y derrumban paradigmas continuamente. Ello hace que los factores de vida humanos también muten. La interpretación de estos sucesos va moldeando la manera en que nos organizamos y relacionamos. En el plano artístico, estas metamorfosis generan formatos de producción, pues las revoluciones sociales producen expresiones vanguardistas en el arte. Igualmente, el desarrollo tecnológico también se ve afectado por todos los cambios mencionados.

En mis clases de la universidad debatimos quién es el ser humano que entra a la posmodernidad y cuáles son sus capacidades. Según Jean François Lyotard (1989), la condición de cambio lleva al humano a tomar conciencia sobre las narrativas culturales de los contextos mediante la acción participativa. A través de la apropiación, dominación y clasificación de la naturaleza y vida, este sujeto hace frente a la crisis de la razón de los metarrelatos que dejó la modernidad y su supuesto desarrollo.

Dicho lo anterior, se intentó apropiarse e implementar este postulado en el Colectivo Calipso para no crear a partir de la explotación de los recursos, sino tejer una red en armonía con las

herramientas comunicativas desde una relación orgánica. Es decir, se buscaba tomar conciencia frente a la técnica teatral y discernir cómo nacen nuevas estrategias metodológicas de creación artística. Ello llevó a hacerle frente a los problemas físicos y sociales de la población haciendo uso de las herramientas de comunicación, encontrando otras alternativas de interacción tecnovivenciales sincrónicas y asincrónicas, y utilizando acciones pedagógicas basadas en la comprensión de la sistematización de las clases y de los laboratorios de exploración.

Nuevos Tiempos, Medios y Lenguajes

En este apartado se hará una aproximación a los diferentes momentos en que docentes, artistas e inventores crearon o establecieron una relación de apropiación de los medios de comunicación, y de la producción y reproducción del arte. Esta acción generó diferentes tensiones y formas de comunicación. Por su parte, Walter Benjamín, en su libro *La obra de arte en la época de la reproductibilidad* (1935), dijo que la obra de arte pasa por una metamorfosis del hecho contemplativo a uno que se pueda intervenir, haciéndolo más participativo y tecnovivencial. Ahora bien, se hará referencia a conceptos para replantearlos, deconstruirlos o apropiarlos como acciones pedagógicas y artísticas que responden a cuestiones de los contextos cercanos y familiares.

Como docente de Artes en formación, con este trabajo intenté responder y habitar las circunstancias que nos rodean para encontrar diálogos o estéticas propias a partir de acciones más orgánicas, con el fin de transformar contextos y vínculos. Asimismo, para alcanzar experiencias pedagógicas sobre la enseñanza del teatro estudié y creé tensiones comunicativas y métodos críticos que abordaban las estéticas subjetivas de los niños al establecer vínculos de manera artística.

El uso del saber es poder y más en los medios de comunicación globales. En este mar de conocimientos es posible aprender cualquier cosa, pero solo tomamos conciencia de dichos saberes cuando los corporeizamos e integramos para utilizarlos en la sociedad. Es el cuerpo y nuestras

acciones de comunicación las que permiten definir las maneras de realizar nuestros objetivos individuales y sociales. Artistas como Viktor Frankl, Micha Cárdenas, Elle Mehrmand, Marina Abramovic y Stelarc, entre otros, en sus performances usan el objeto tecnológico y las relaciones para desafiar las formas y normas tradicionales, y la identidad social. Estas artísticas nos invitan a transformarnos en seres multidimensionales, y todo ello depende de cómo, con qué y de qué manera nos relacionemos.

Ahora, hablando desde el ámbito de las artes escénicas, para Dubatti (2015) tanto el convivio como en el tecnovivio se fundamentan en la reunión a través de los medios. Los artistas oscilan y se debaten entre la poiesis tecnovival y la última trinchera regulada por la interacción del formato. Dubatti planteó diferentes momentos en los que la tecnología se mezcla con acciones comunicativas y generan cualquier tipo de experiencia entre las personas y las denominó “tecnovivio”. Por otra parte, llamó “convivio” a estas mismas expresiones comunicativas que generan una experiencia, pero que no tienen relación alguna con la tecnología. En lo que se refiere al tecnovivio de segundo grado, es cuando los medios tecnológicos son un apoyo y no un eje central para hacer llegar un mensaje; por ejemplo, un guion sirve para la actuación, pero al salir a escena ya no está dicho elemento tangible.

“El cruce de convivio y tecnovivio en la escena genera infinitas posibilidades poéticas, incluso aquellas en las que la liminalidad entre convivio y tecnovivio es tan lograda que se los confunde o no pueden distinguirse uno del otro” (Dubatti, 2015, p. 6). Esto nos facilita tener claro las capacidades de mezcla entre las tecnovivencias y las vivencias en un mismo momento. Compararlas a partir de un mismo proceso, ejercicio o actividad, ayuda a identificar fallas o factores falibles en el proceso de enseñanza, y eso lleva a la adaptación e implementación de herramientas comunicativas para la mejora de las sesiones de aprendizaje y creación escénica.

Hay que tener en cuenta que habitar es un hecho real y virtual que está en relación con el cuerpo, es la acción y el pensamiento en torno al lugar y a los otros. La globalización permite un fortalecimiento de la memoria cultural desde la examinación y exposición de las realidades cotidianas de los sujetos. El ser se ve a sí mismo y a los demás para construir una estética participativa desde su contexto e imaginario, solo que ahora lo hace a partir del uso de herramientas tecnológicas que aportan a la comunicación.

En el libro *Performance* de Diana Taylor (2012) se nos muestra a Stelar (1999, citado por Taylor) y él nos dice:

El cuerpo ha sido aumentado [...] ahora también puede permitir formas inesperadas de acceder, conectar y cargar en la red el cuerpo mismo. Y en lugar de plantear a la internet como una forma de satisfacer anticuados deseos metafísicos de descorporeización, ofrece, por el contrario, poderosas estrategias individuales y colectivas para proyectar la presencia y la conciencia del cuerpo. El internet no acelera la desaparición del cuerpo y la disolución del yo; más bien, genera nuevos acoplamientos físicos colectivos y una gradación telemática de la subjetividad. Lo que adquiere importancia no es meramente la identidad del cuerpo, sino su conectividad, no su movilidad o su emplazamiento, sino su interfaz... (Taylor, 2012)

De modo que, lo que se hizo en la presente propuesta fue tomar estas capacidades de interacción para transformar el escenario de clases en sesiones más horizontales que fomentaran las relaciones interpersonales y respondieran mejor a los diferentes contextos o necesidades de los niños y las niñas del Colectivo Calipso. Aspectos que se integraron a partir de los diferentes medios, de manera semiótica y pragmática, y que ampliaron las posibilidades de interacción y vinculación con los demás, creando nuevos signos entrelazados por medios tecnológicos.

En suma, la interacción en diferentes formatos ayuda a la construcción de nuevas relaciones comunicativas y exploratorias del lenguaje que permiten el intercambio cultural y de experiencias. Es decir, el uso de la virtualidad, la presencialidad, los juegos y las experiencias transforma el modo en que las personas viven el mundo. “No es ya el de la agresión apropiativa a la naturaleza, sino el “telos lúdico” de la creación de formas en y con lo orgánico, lo que implica una nueva manera de abrirse a ella” (Benjamín, 2003, p. 22-23).

Metodología

Sistematización de Experiencias con Enfoque Cualitativo

La sistematización de experiencias que propuso Oscar Jara Holliday (2018), director del CEP (Consejo de Educación Popular de América Latina y el Caribe), reconoce que la reconstrucción de la experiencia permite la creación de conocimiento a través del estudio de caso. Considero, entonces, que la recopilación de mis ejercicios teatrales permitió observar y analizar el proceso, las estrategias y aportes hallados al implementar medios comunicativos como herramienta para la enseñanza teatral y el fortalecimiento de las habilidades interactivas del Colectivo Calipso.

Dado que la comunicación abarca múltiples subjetividades por sus formas de expresión e interpretación, fue esencial para este estudio utilizar un enfoque cualitativo que contemplara la construcción de una teoría basada en la práctica validada por sí misma. En ese sentido, Oscar Jara Holliday ratificó a la sistematización de experiencias como una metodología cualitativa apropiada para investigar a partir de los procesos sociales y artísticos que permite a los investigadores tener un camino específico en el campo del arte.

Además de ir de la mano con la creación escénica al momento de sistematizar, Oscar Jara Holliday habló de aspectos generales de la sistematización e investigación a través de las experiencias. La información que se puede obtener con esta herramienta permite saber cómo analizar y organizar las experiencias. Así, a través de la recolección de los archivos que dejaron los ejercicios teatrales con las tecnovivencias en el Colectivo Calipso fue posible dar cuenta de los cambios que se lograron en el grupo y en sus contextos familiares, con lo que se validó la metodología de enseñanza aplicada.

El repertorio corporeizado, el archivo y lo digital se yuxtapusieron, trabajaron juntos y se construyeron mutuamente. El factor común de esta unión fue que, al tener un proceso de concientización de nuestras experiencias vivenciales y tecnovivenciales, se logró generar en los

niños y las niñas del Colectivo Calipso conocimiento crítico, y eso dio la oportunidad de dialogar con los contextos familiares de los integrantes del colectivo y sus pensares.

Las tecnovivencias que se generaron, vistas desde el aspecto investigativo, merecían ser recogidas y clasificadas para su posterior análisis crítico. Ello se hizo en dos tipos de memorias: la archivística, la cual queda de la exploración con los medios y nutre la sistematización; y el repertorio, que vendría siendo la memoria corporeizada y la sensación corporal después de la experiencia. Así, la exploración en este laboratorio de experiencias de creación con los medios de comunicación, realizada por el Colectivo Calipso en la localidad de Bosa el año 2021 hasta el 2022, se registró en diferentes medios y formatos para su posterior análisis e incorporación en la escena.

Respecto a los aprendizajes y procesos artísticos, Oscar Jara (2018) dijo:

Este proceso y los aprendizajes que obtengamos de él serán los que faciliten ahondar en pistas de reflexión epistemológica incorporando nuevas vertientes del pensamiento contemporáneo; ayudará a identificar pautas de interpretación desde las nuevas prácticas sociales y políticas, que expresan nuevas lógicas y sentidos tal vez no comprensibles por los esquemas analíticos y teóricos tradicionales, y hará de este ejercicio una forma de aproximación al conocimiento y transformación de la práctica. (p.50)

Al ir jugando y enlazando el teatro con los medios desde dichas capacidades temporales y espaciales, pude identificar cómo mostrar las subjetividades de cada individuo, incluso cómo se llegaba a los contextos fuera del grupo. Pero, para manejar eso y no dejar que alterara el proyecto, seguí un plan de trabajo o proyecto de clase. Frente a ello, Oscar jara señaló que (2018) “en esa identificación de las tensiones entre proyecto y proceso, entre lo planeado y lo que se realiza, la sistematización de experiencias posibilita construir un conocimiento preñado y nutrido por la dinámica real de lo acontecido” (p.80). Lo que hizo posible llegar a diferentes reflexiones críticas

sobre las acciones, lo que cimentó un replanteamiento y mejoramiento tanto este trabajo como los futuros procesos.

En la sistematización de experiencias di cuenta de la metodología de creación y enseñanza teatral desde los medios. Actividades que alcanzaron a los niños que participaron en el proceso formativo y a aquellos externos que, desde su lugar, espacio y tiempo, se vieron inmersos por los mismos ejercicios teatrales, como esos familiares que siguieron el proyecto desde la distancia. Justamente, con ello se quería validar al teatro que utiliza los medios de comunicación como un lugar de conocimiento creativo y transformador que merece ser categorizado y estudiado a profundidad. Hacer eso prepara a los artistas y docentes para afrontar los procesos y circunstancias que puedan venir.

En definitiva, la sistematización de experiencias que se realizó en el Colectivo Calipso en la localidad de Bosa entre el año 2021 y 2022 fue una investigación que pretendía mostrar y validar los aprendizajes teatrales que surgen de experiencias tecnovivenciales y vivenciales. Es un replanteamiento de diversas metodologías de enseñanza en artes escénicas para la creación teatral desde los medios.

Fuentes de Información y Comunicación

Las fuentes de información era uno de los puntos más importantes al momento de implementar el proyecto, pues el diseño del archivo debía acomodarse a los procesos de creación teatral desde el repertorio. Oscar Jara (2018) comentó que “es importante proceder a identificar los registros con los que se cuenta, de tal manera que podamos saber si ellos nos permitirán o no acceder a la información que hará posible que arribemos a los resultados esperados”. (p.147)

Según el artículo de Miranda Soberón y Acosta E. (2009), la recolección de fuentes de información puede tener diferentes medios y formatos (registro o archivo en caso de que se busque

reconstruir la experiencia). Como mi laboratorio fue acerca de los medios de comunicación, se produjeron principalmente dos tipos de fuente:

Fuentes Primarias

Son los datos que vienen directamente de la población a la que se le está implementando la metodología. Son primarias porque son el producto de la investigación, la cual no ha sido analizada por nadie más. Este tipo incluye investigaciones propias, actividades creativas, entrevistas, fotografías, etc. En ese marco, las fuentes primarias se producen desde la observación, por encuesta o entrevista a los sujetos de estudio. Miranda Soberón y Acosta E. (2009) afirmaron que estas últimas se hacen “utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población”.

Fuentes Secundarias

Hace referencia a la información extraída de medios externos que pueden complementar o aportar al objeto de estudio pasando por una fase de análisis, selección y organización.

Gracias a lo anterior, fue posible tomar varias fuentes de información y convertirlas en parte de la escena. A partir de sus diferentes formatos se virtualizaron narrativas teatrales que serán mostradas en el proceso de sistematización; es decir, que la información se obtuvo de la exploración con estos elementos secundarios que se transformaron mediante el acto creativo. Con ello se logró consolidar un archivo escrito, sonoro y audiovisual. Esto es viendo las fuentes secundarias de información desde una perspectiva pertinente para la escena.

Como se verá más adelante en el trabajo, el origen de estos instrumentos de investigación y comunicativos utilizados va de la mano con el desarrollo tecnológico a lo largo del tiempo: en la primera generación se incluyen cartas, dibujos, impresiones, revistas, cuentos, canciones, guiones y poemas; la segunda la componen elementos audiovisuales y sonoros; y la tercera se

refiere a herramientas que permiten la interacción inmediata desde diferentes dispositivos a través de una conexión internet.

Cabe señalar que sin algún tipo de registro es prácticamente imposible hacer una buena sistematización, por eso son importantes las diferentes fuentes detalladas anteriormente. Por cierto, Oscar Jara dijo que nuestra memoria puede ser selectiva y puede retener sólo algunos aspectos, por eso es importante tener estos elementos que ayudan a precisar los saberes minuciosamente para su reconstrucción y clasificación, así se alcanza una mejor posición crítica de ellos.

Tabla 1

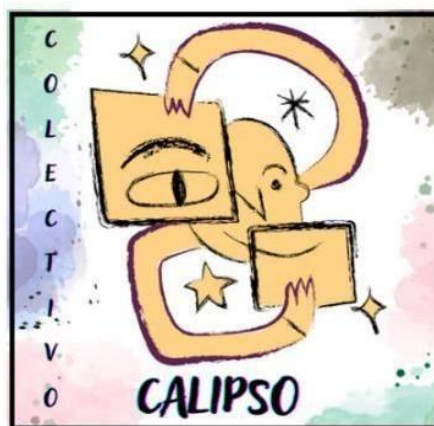
Fuentes de información primarias

Método de recolección de datos	Cantidad y tipo
Cartas	Ocho cartas realizadas en el tercer taller
Cartografías x video	Ocho cartografías guardadas en video
Grabaciones de voz	Álbum de voz
Fotografías	Álbum de fotografías de todo el proceso
Videos	Álbum de video

Descripción de la Población

Figura 2

Logo Colectivo Calipso



En este trabajo se contó con la participación de un grupo de 10 niños y niñas (de 5 a 10 años) de la localidad de Bosa, específicamente de la UPZ 86. Estas personas desde hace un tiempo han sido parte del proceso creativo del Colectivo Calipso, una organización social que implementa procesos de formación comunitarios en torno a las artes. Algunos de ellos habían tenido pequeños acercamientos artísticos por su participación en el colectivo, pero otros no; por lo que había grandes diferencias en las formas de comunicación e interacción con el otro.

Sin embargo, los pequeños no fueron los únicos beneficiarios de las actividades teatrales. Gracias a la implementación de esta metodología se logró obtener un acercamiento al contexto familiar de los integrantes, fortalecer sus vínculos y desarrollar sus habilidades comunicativas y de expresión.

Fases y Actividades

Tabla 2

Fases y actividades

Fase	Actividades	Instrumentos
<p><i>Fase inicial:</i> Diagnóstico, planificación y contextualización a partir del análisis del contexto y capacidades comunicativas del grupo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualización del teatro y los medios comunicativos. • Implementación de actividad de lectura para el desarrollo lingüístico. • Desarrollo de la imaginación a partir del uso del dibujo partiendo de los primeros dos capítulos del Principito. • “Dibujar el león más bonito para ser calificado” 	<p>Texto impreso del principito para movilizar del ejercicio de lectura e imaginativo, a través del dibujo.</p>
<p><i>Fase 2: Escrita</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Improvisación y descripción poética de las imágenes que caen aleatoriamente del libro de fotografías. Primero se hace una descripción de la imagen. En el segundo momento se pide que lo intenten llevar a ideas metafóricas. Por último, se pide que escriban lo que se acuerden 	<p>Implementación de medios tecnológico-comunicativos. En este caso, el medio escritural, e impreso imágenes de libros, cartillas.</p>

	de lo que dijeron para ejercitar la memoria.	
<i>Fase 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Se hace un collage con diferentes imágenes, bajo la premisa de que es escoger cosas que le gusten y lo que no. • Luego, se sustenta verbalmente cómo y porqué escogió esas imágenes además de explicar el collage que hizo. 	<p>Tener imágenes de cualquier tipo impresa como revistas, libro, catálogos, cartillas etc.</p> <p>Además, se necesitan hojas y lápiz.</p>
<i>Fase 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Dramaturgia vinculada. Conceptualización de que es la dramaturgia. • Creación individual de una pequeña escena escrita de manera lineal, con solo dos personajes A y B, los cuales tendrán una conversación acerca de un tema. • Conceptualización del método de escritura epistolar e intercambio de cartas para escribir. 	<p>Las cartas serán el instrumento para que los estudiantes interactúen entre ellos; además, movilizan la escritura del libreto.</p>
<i>Fase 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Grandes cartas. Se hace una carta dirigida a una familia, 	<p>Medio escritura: cartas</p>

	<p>persona o grupo lejano; pero esta debe ser a partir de dibujos.</p>	<p>por símbolos, papel pergamino y pintura.</p>
Fase 6	<ul style="list-style-type: none"> • Sonidos para el cuerpo. Se pedirá que graben sonidos de lugares o que se hagan. 	<p>Grabadora y parlante de sonido.</p>
Fase 7	<p>Radio humana. A partir de grabaciones de voz se va a crear un “programa de radio” pasando por diferentes fases para grabarlo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de diálogos • Estructura y elección del rol dentro del programa (artista, locutor y entrevistador). • Se procede a grabar el programa varias veces. • Se deja de tarea hacer entrevista a los padres y madres. 	<p>Lápiz y hojas para creación de los diálogos, los cuales sirven como guión; grabadora de casete o digital; y celulares para compartir.</p>
Fase 8	<ul style="list-style-type: none"> • Doblaje en vivo y virtual desde la proyección de un video de Charles Chaplin (<i>The Circus</i>). 	<p>Video Beam, televisor para proyectar o transmitir un video. De manera virtual se puede utilizar el mismo</p>

dispositivo para
compartir y hacer la
actividad.

Muestra final

- Muestra escénica que pasa por los diferentes elementos creativos para mostrar las habilidades aprendidas. Ello con el fin de formular conclusiones en términos de lecciones aprendidas y responder qué transformaciones se generaron.
- Todos los instrumentos:
cartas, cartografías,
grabaciones de audio y
video.
-

Sistematización de Experiencia

Estrategias Teatrales Utilizando los Medios de Comunicación en el Colectivo Calipso

Esta sistematización se realizó con el objetivo de indagar en los procesos comunicativos y de aprendizaje que desarrollan los niños de 5 a 12 años de edad al generar interacción con medios comunicativos mientras aprenden teatro. Esta actividad se elaboró usando herramientas comunicativas como la carta, el radio, el televisor, la cámara, entre otros, lo que permitió que los niños exploraran nuevas formas de expresión, experimentación de sentidos, y usos de estas herramientas. Para apropiarse de las tecnologías de los medios comunicativos tuve que tener una mayor capacidad de adaptabilidad en los contextos sociales y digitales. Al mismo tiempo, fue necesario desarrollar las competencias pragmáticas en los niños y las niñas del Colectivo Calipso.

La adopción de diversas herramientas para la enseñanza teatral ha permitido que los docentes encontremos nuevas formas de enseñar a partir de actividades dinámicas que hacen posible el logro de objetivos. En el caso de esta investigación, se buscaba alimentar la educación a distancia en medio de la pandemia con ideas innovadoras que permitieran a cada individuo reencontrarse con los instrumentos tecnológicos de manera crítica. También, a través de la enseñanza del teatro, se quería crear una oportunidad para evidenciar cómo los niños desde la experiencia consolidan un “saber” que parte de sus propios conocimientos y necesidades, el cual es un tejido del repertorio armónico con el saber conocer y el saber ser. Esto facilitó una mayor comunicación y relacionamiento, tanto en virtualidad como en presencialidad.

Por estas razones, era menester que las estrategias propuestas permitieran una relación interactiva con el conocimiento y el estudiante en diversos contextos, lugares o tiempos. En ese sentido, el espacio planteado era un lugar donde se ponían conceptos y relaciones para ser problematizadas. Como resultado, se logró que los estudiantes encontraran sus propias respuestas de manera colaborativa, a partir de entender sus necesidades y desarrollar sus habilidades.

Como docente y artista, concuerdo con que la educación es para toda la vida. Al mismo tiempo, creo que la educación es una constante de transformación de nuestros futuros y, por eso, entro a jugar y reflexionar con estas nuevas posibilidades flexibles entre mi campo de conocimiento y la tecnología. Más aún viendo que con el teatro se descubren formas interdisciplinarias para entender e intervenir problemas de la sociedad, entonces ¿por qué no hacerlo de la mano de la tecnología?

En concordancia, el ejercicio docente que se realizó utilizó de manera didáctica y artística la tecnología comunicativa. Se tomó el instrumento tecnológico y se cuestionaron las capacidades de virtualización o inmersión que tenía. Todo ello para trasponer y reconstruir los diferentes conceptos trabajados en la creación de escenas (cuerpo, tiempo y espacio). A continuación, compartiré en detalle las diferentes herramientas usadas, sus adaptaciones y aportes.

Estrategias de Enseñanza desde la Presencialidad

El Dibujo del Principito

El ejercicio propuesto se basó en la novela *El principito*, historia que utilicé para motivar la imaginación. La actividad realizada consistió, primero, en que les solicité a los participantes que dibujaran un león lindo. Sin embargo, cada dibujo fue rechazado haciendo referencia a aquel momento en el que el principito tiene una profunda charla con el aviador en los primeros dos capítulos del libro. Cabe recordar que en dicho fragmento el príncipe le pide al aviador que le dibuje un cordero, quien muy obediente lo hizo; pero, tras tres intentos fallidos de aquel dibujo, el principito no quedaba satisfecho. Por lo que, finalmente, el aviador dibujó una caja y dijo al principito que allí estaba el cordero.

Figura 3

Dibujos del principito



Nota. Tomado de Saint-Exupéry, 2017.

En este ejercicio usé este fragmento como herramienta adaptada al uso de un medio comunicativo (el dibujo), a partir de elementos comunicativos (hoja, lápiz). Esta técnica es denominada tecnovivio y, al utilizar también un celular para la visualización de las imágenes del libro que permiten comprender la tarea asignada, también se evidenció el tecnovivio en segundo grado.

Esta actividad aportó al desarrollo de la imaginación de los niños al invitarlos a reflexionar en el hecho de que cada elemento puede ser lo que nuestra imaginación indique y la imaginación no tiene límites. Además, contribuyó al reconocimiento propio desde la identificación de los gustos e intereses de los niños. Igualmente, se rompió con las enseñanzas culturales tradicionales que indican que, para este caso específico, un cordero es de cierta forma.

En la actividad con el Colectivo Calipso, el no poder dibujar el león que se quería hizo confundir a algunos participantes, quienes comienzan a buscar soluciones diciendo que el león se fue o que se espantó, para no dibujar más. Con todo, se dieron cuenta de que entraron en un mundo ficcional en donde el león decide salir, lo que permite jugar a entrar en situación de crear una historia.

Figura 4

Taller dibujos del principito



Improvisación Poética

Para esta actividad hice uso de herramientas visuales comunicativas y tecnológicas de carácter impreso, tales como revistas, para fomentar la improvisación automática de ideas que terminarían construyendo un poema. Este ejercicio se organizó en tres momentos que se detallan a continuación.

Reconocimiento y Descripción. El ejercicio consistió en pasar rápidamente las hojas de diferentes revistas, libros, impresiones, etc. y era el estudiante quien decidía cuándo parar. De esta manera, como grupo se escogía una página y se hacía la descripción de lo allí encontrado. En este caso, los artefactos impresos e ilustrativos funcionaron como herramientas comunicativas para hacer el ejercicio de reconocimiento de los elementos encontrados en ellos.

Improvisación Poética. Después de la anterior actividad, el enfoque del grupo se centró en la idea de crear poesía de forma automática. Así, cada vez que los estudiantes paraban la página y encontraban elementos, quizás sorprendidos para ellos, creaban un poema corto. Esto alimentó la creatividad y la capacidad sociolingüística de los niños desde diversos contextos o elementos.

Memoria. El ejercicio fue finalizado incentivando el desarrollo de la memoria de los estudiantes al pedirles que escribieran aquellos poemas creados previamente a través de la improvisación. Sin embargo, la tarea fue sorpresiva dado que los niños no habían sido condicionados para memorizar el anterior suceso, fue un ejercicio que partió de la espontaneidad. Como resultado, por medio de los archivos generados con la actividad fue posible constatar que lo que quedó grabado en los participantes fue lo más importante para ellos o aquello que logró generar una sensación en el cuerpo. No obstante, con los medios comunicativos y los propios documentos sí quedó un repertorio de todo lo creado.

Al iniciar la actividad comenzaron a hablar de los detalles que componen la imagen. El proceso descriptivo que hicieron fue en un principio amplio, pero con el transcurso del taller fueron buscando palabras más detalladas para hacer entender lo que veían. Así, por medio de los anteriores ejercicios, se fue activando la imaginación y memoria. Además, la metáfora en la poesía ayuda a buscar palabras más significativas y compuestas variando el lenguaje. El recordar lo que dicen para escribirlo posteriormente es un ejercicio de memoria y construcción del propio discurso.

Figura 5

Taller improvisación poética



Un Collage para la Poesía

Se pidió a los niños y las niñas del colectivo que trajeran diferentes libros y revistas que pudieran cortar y que, sobre todo, les gustaran. Eso se hizo para realizar un collage. Cabe señalar que la mayoría fueron revistas de moda y cosméticos.

Esta actividad fue iniciada con la pregunta ¿qué es bonito y qué es feo? De la cual se obtuvieron respuestas variadas ligadas a las consideraciones y percepciones de cada participante. Así, el ejercicio partió de la selección y definición conscientemente de los gustos de cada individuo. Además, al justificar las elecciones hechas, se desarrolló en los niños la competencia discursiva para interacciones futuras. Mientras íbamos creando el collage, se fue dando la conversación y el debate alrededor del concepto de belleza y, por medio del celular e internet, fue posible ver maquillajes de los diferentes lugares del mundo, mientras yo iba explicando sus funciones culturales y artísticas. De ese modo se logró ampliar el punto de vista de los integrantes del grupo frente a este tema.

Continuamos realizando un collage a partir de imágenes impresas que pasaron por un proceso de selección subjetivo de acuerdo a lo considerado bonito o feo. Como resultado, se generó una combinación y oposición de gustos. Esta situación abrió las mentes de los niños a nuevas posibilidades, pues algo puede parecer feo hasta que se combina con otro elemento, sabor, sonido, etc. que cambie mi percepción sobre el objeto.

Finalmente, con esas composiciones de imágenes bonitas y feas en el collage, los niños crearon una narrativa o poesía inspirada en aquellas imágenes. En este caso, los resultados fueron encaminados hacia el valor de las personas y sus formas creativas de expresión. Identifiqué, entonces, avances en el desarrollo comunicativo e interactivo de los niños dado que generaron relaciones de empatía, juego y aprendizaje conjunto. Estos vínculos fortalecieron el proceso y sus nexos con los otros, pues al final los niños querían cantar y grabar una canción para que sus padres la escucharan.

La creación del collage permitió observar cómo los estudiantes buscan y deciden lo que les gusta y que no, dándome una ventana para ver cómo asimilan y alteran para la composición de una sola imagen y dar a entender una idea o imaginario. Al explicar sus creaciones abstractas buscan palabras que casi no conocen o no logran concretar algunas ideas lo que a algunos bloqueó.

Figura 6

Taller Collage para la poesía



Dramaturgia Vinculada a través de Cartas

Para esta ocasión, se hizo una contextualización de qué es una dramaturgia y se definió como el arte y la técnica de escritura y composición de escenas, diálogos y acciones dramáticas para guía de una obra teatral. Luego, se propuso una actividad de escritura donde, a partir de un tema común, cada persona creó un diálogo entre dos sujetos denominados A y B. Con ello se buscaba explorar los conocimientos previos y percepciones de los niños frente al tema planteado.

Como documento físico, este diálogo funciona como archivo; pero, al mismo tiempo, en aquel entonces se transformó en repertorio cuando los niños leían lo dicho por cada sujeto a partir de la propuesta de diálogo que había hecho cada uno. Es decir, se iba estableciendo una conversación sin tener conocimiento de lo que va a responder el otro, con lo que se le dio vida al elemento y lo que hizo posible que fuera usado como herramienta de creación.

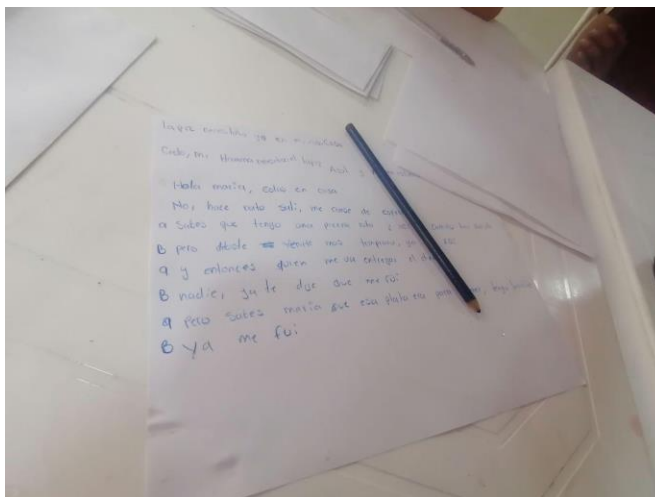
Posteriormente, se llevó a cabo lo que se podría denominar dramaturgia epistolar. Aquí, aquellos diálogos creados y leídos desde diversas perspectivas se transformaron en un mensaje del siguiente modo: lo dicho por los sujetos A y B estaba en blanco, y por lo que los niños debían escribir lo que diría el sujeto A y transformarlo en una carta que se entregaría al compañero, quien tenía que responder lo que diría el sujeto B en aquella conversación. Ello empezó a formar entre los participantes una narrativa y se consolidó como insumo para la creación escénica.

Adicionalmente, se percibió que los niños se identificaron con estas formas comunicativas, pues contaron que hacían cartas a sus padres para ser escuchados y para expresar un sentimiento hacia ellos.

En suma, se halló que los estudiantes refuerzan, las competencias comunicativas a partir de estructuración de diálogos. Además, el juego con las cartas compromete a la escritura desde maneras creativas.

Figura 7

Taller de cartas



Cartas Gigantes

Se les pidió a los niños y las niñas del grupo que crearan una carta gigante a partir de dibujos en un pliego de papel, con la libertad de dirigirla a cualquier persona o comunidad. Esta carta fue leída, o más bien explicada, y quedó registrada en video, el cual fue compartido en el grupo de padres. Ello hizo posible generar un acercamiento por parte de los padres a los procesos creativos y expresivos de los niños.

La actividad se pensó con dos fines. El primero era explorar la forma en que se sintetiza el diálogo en símbolos para la producción narrativa; y el segunda era ver cómo los participantes interpretaban y socializaban lo dicho en cada carta, respondiendo a sentires que deseaban expresar.

Figura 8

Taller de cartas gigantes



Sonidos para el Cuerpo

En esta sesión se vinculó un poco más el cuerpo desde su propia exploración y reconocimiento, el trabajo giró en torno a paisajes sonoros referentes a lugares contextuales como la ciudad, el campo, el barrio, etc. A partir de ello, se establecieron y exploraron sonidos con diversas partes del cuerpo adicionales a la voz, lo que hizo posible encontrar nuevos sonidos que cambiaban según la parte del cuerpo y el cómo se generaban.

La segunda parte del ejercicio respondió a la escucha e interpretación de los sonidos. Ahora, la herramienta comunicativa era un parlante con el cual se emitían sonidos de diversos paisajes sonoros y que permiten situarnos allí. Esto con el fin de que los niños explorarán movimientos que corresponden al temporrítmo y al contexto del sonido. Por ejemplo, si el paisaje sonoro era una plaza y un vendedor ambulante gritando “tomates, tomates”, los niños podían proponer un movimiento en tres tiempos correspondiente a las sílabas “to-ma-tes” o hacer un movimiento relacionado con un vendedor de tomates (cargar una caja al hombro). Esto permitió a los participantes identificar y desarrollar corporalidades que no suelen implementar constantemente y reconocer otras nuevas.

Así pues, esta puesta se hizo en tres momentos: exploración del sonido desde el cuerpo y la voz; reconocimiento y escucha a través de sonidos grabados; y, finalmente, la unión del cuerpo y los sonidos haciendo uso de los medios comunicativos. Con todo ello se obtuvo un insumo de creación escénica.

Figura 9

Taller sonidos para el cuerpo



Radio Humana

Para la creación de uno de los capítulos de *Radio humana*, se realizaron los siguientes pasos, que nacieron de estrategias teatrales adaptadas a los medios de comunicación:

Fase 1. Adaptación. El primer paso de esta metodología de enseñanza fue definir la idea sobre la cuál queríamos trabajar como grupo. En este caso la premisa era generar algún tipo de interacción con una grabadora de sonido (celular, radio, Tablet, etc.), que venía siendo el medio comunicativo. Por su parte, los niños debían hablar sobre su contexto (barrio, colegio, casa). De esta manera, una vez realizada la grabación indagamos y reflexionamos sobre cómo nuestra voz es virtualizada a través del elemento tecnológico (grabadora), lo que hizo posible reconocernos más allá de la escucha interna y tener un recuerdo que se convirtió en un archivo (con archivo me

refiero al producto en sí mismo: la grabación de las voces de los niños en la que se daba un mensaje en específico).

Adicionalmente, propuse que la actividad se hiciera en diferentes formatos de grabación como podcast, canciones, radio teatro y el programa de radio, que fue el que más llamó la atención. En esa línea, se desarrollaron las fases necesarias para la construcción de un programa de radio partiendo desde la creación del guión a partir de la estructura lineal que comprende inicio, nudo y desenlace. En este proceso se hizo una exploración desde la creatividad e imaginación para que los niños pudieran brindar información detallada.

Fase 2. Preparación. Después de haber escrito el guión se pasó a la fase de preparación. Aquí se hicieron diferentes actividades de calentamiento vocal a partir de ejercicios sonoros que utilizaban las vocales y letras. Asimismo, se trabajó la repetición de los textos para interiorizarlos, mejorar su pronunciación y superar el pánico escénico.

Fase 3. Entrevistas a los padres.

Fase 4. Grabación. La grabación se hizo varias veces para lograr un trabajo pulido. Después de ser grabado y editado, se envió a los diferentes grupos de WhatsApp del Colectivo en donde están los padres de los niños y las niñas. Con esto logramos llegar a ellos y ser escuchados, una vez más, a través de los medios comunicativos. Así pues, se rompieron todas las barreras de encuentro y se logró que cada participante generara un vínculo con los miembros de sus contextos familiares.

Fase 5. Archivo. El material creado no se perdió o quedó en el olvido. En la última presentación, en la creación de escenas improvisadas frente a los padres, se volvió a colocar partes de la grabación para ambientar las escenas. De este modo, se volvió un repertorio para la creación de escenas.

Doblaje en Vivo

En el Colectivo Calipso iniciamos dialogando para buscar similitudes y diferencias entre el teatro y el cine, y desde ahí definir qué es tecnovivio y convivio. Partimos, entonces, de identificar qué tanto en el cine como en el teatro se utiliza un texto para interpretar. Este instrumento es denominado guión para el cine y dramaturgia para el teatro, ambos permiten la interpretación de escenas ficcionales. Con base en ello, fue posible identificar que una de sus principales diferencias es que el teatro es un acto vivo, presencial, que ocurre en el presente, en un momento y espacio determinados; por el contrario, el cine parte de una videgrabadora que congela las representaciones en el tiempo (archivo) para luego ser seleccionadas, unidas y transformadas en un solo producto final que perdura.

Para entrar en materia, se mostró un fragmento de cine mudo de la película *The Circus* (1928) con Charles Chaplin. La actividad consistió en interpretar las escenas observadas y crear diálogos a partir de la improvisación, fortaleciendo las narrativas y aumentando los referentes artísticos con que se podía trabajar.

Figura 10

Taller doblaje en vivo



Estrategias de Enseñanza desde la Virtualidad

Se realizaron tres encuentros de manera virtual utilizando herramientas como la computadora, el celular y la aplicación Google Meet. Cada participante se conectó desde la casa, por lo que, aunque estábamos en diferentes espacios, compartíamos con diferentes personas.

Maquillaje para Gesticular

Con esta actividad se reforzó el trabajo gestual para lograr una mayor expresividad. Para ello, se pidió a los niños que tuvieran pintucaritas de color de rojo, negro y blanco a la mano. El ejercicio consistió en maquillarse la cara como un *clown* (payaso, o payasa), con el fin de hacer ejercicios gestuales, masajes faciales y muecas mientras se maquillaban. Al hacerlo hubo un reconocimiento de las diversas posibilidades que puede brindar el rostro según la expresión.

Yo ya había tenido la oportunidad de realizar clases de esta modalidad en el colegio Reyes Echandía, sabía posiblemente qué problemas podrían tener los participantes durante la sesión, lo que me ayudó a mejorar esta experiencia en el Colectivo Calipso con diversas soluciones. Por ejemplo, algunos niños y niñas no lograban verme en sus pantallas, pero sí a sus compañeros; entonces, con la indicación de trabajar para el otro y hacernos más visibles, se podía ver cuál era el paso a paso sin importar quien lo estaba dirigiendo.

Estas formas aportaron a la autonomía de los niños y las niñas, pues se dejó de lado el rol del docente como el ser superior que da órdenes y se pasó a vivir una relación de horizontalidad

en la que se tomó a los compañeros como ejemplo para realizar el ejercicio. Por otro lado, esta actividad contribuyó a que los niños se desarrollaran mejor ante la cámara dado que había un propósito más allá de escuchar al maestro y pintarse la cara. Este puede ser un ejercicio muy divertido si se guía de la manera correcta.

Figura 10

Taller de maquillaje para gesticular



Doblaje de Voz desde lo Virtual

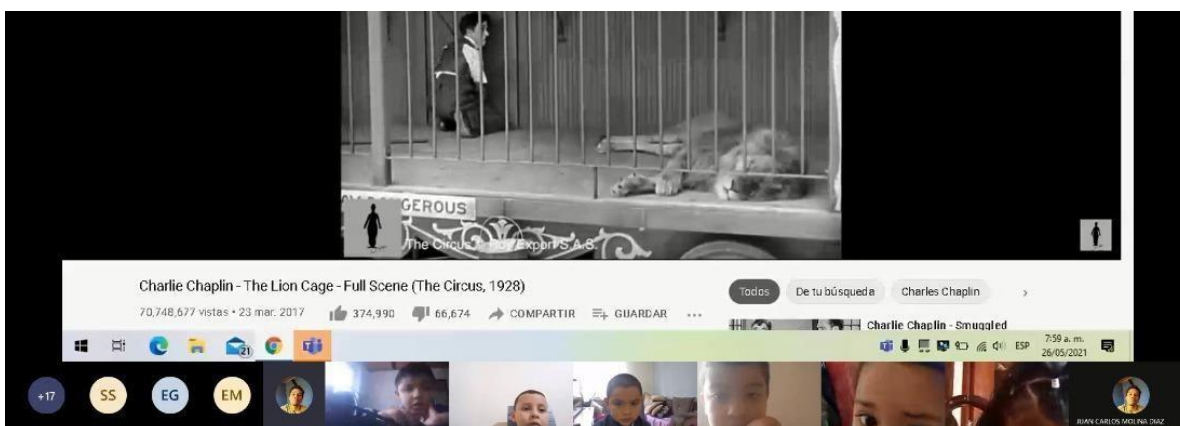
El doblaje de voz desde lo virtual se hizo en dos momentos. En el primero vimos un fragmento de la película *The Circus* de Charles Chaplin (1928) para identificar el cine mudo y las formas de comunicar desde el cuerpo que se proponen allí. Esto funcionó como un abre bocas para que los niños y las niñas pensarán en posibles diálogos en el doblaje de voz. Este ejercicio se repitió en modalidad virtual porque cada vez que se ve una película se halla algo nuevo o se entiende su mensaje de otra forma, lo que enriqueció la propuesta de doblaje.

Finalmente, se hicieron actividades para identificar los resonadores y calentar la voz, pues posteriormente se consolidó el doblaje de voz del video anteriormente mencionado. Esto también permitió que los niños exploraran su gestualidad a través de la pantalla.

En el segundo momento se trabajó sobre la exploración vocal, un ejercicio que se puede realizar presencial o a distancia pues precisamente el uso de la tecnología comunicativa facilita este proceso. Nuevamente se vio el video mudo de Charles Chaplin (1928), pero esta vez con el objetivo de establecer diálogos a cada escena que se observaba. Este juego sirvió para escucharnos, interactuar los unos con los otros y crear desde este medio.

Figura 11

Taller de doblaje de voz virtual



Cierre del Proceso

Para finalizar el proceso hicimos una presentación en vivo con los familiares de los niños y niñas del grupo. El día transcurrió a partir de las actividades teatrales o las narrativas trabajadas en cada sección. Mostramos los resultados de los procesos trabajados y, además, los archivos obtenidos se distribuyeron por el escenario y formaron una galería. Asimismo, estos documentos sirvieron como el repertorio de este proceso, pues las actividades previas protagonizaron nuevamente esta sesión.

Este evento se inició con una poesía recitada. En primer lugar, los niños y las niñas entregaron el collage a sus familiares. Después, algunos recitaron los poemas que ya tenían contruidos y otros improvisaron uno. En seguida, se comenzaron a escuchar los sonidos para el cuerpo (ciudad, bosque y mar) que llevaron a los niños a realizar unas pequeñas partituras físicas

y una coreografía de gimnasia básica. Algunos de los sonidos fueron parte de la radio humana trabajada anteriormente.

Otro de los ejercicios que se mostró fue hacer una improvisación de una lectura dramática, desde los guiones que se hicieron a través de las cartas de los ejercicios anteriores. Finalmente, para el cierre del encuentro se procedió a que los familiares recorrieran la instalación que estaba en el escenario para que pudieran disfrutar de la galería formada con cada ejercicio de creación recopilado.

En suma, adaptar las herramientas comunicativas dentro de las actividades teatrales propone un nuevo camino lleno de lugares y estrategias por explorar. Implica elaborar diferentes ejercicios escritos, físicos, vocales y teatrales, los cuales ayudan a la preparación y el ensayo de una puesta en escena. Así, los diferentes medios comunicativos permiten conectarse y crear en grupo, fortaleciendo las relaciones con los otros y mejorando las habilidades narrativas, corporales-descriptivas y de representación.

Figura 12

Cierre del proceso



Análisis

El teatro, junto con los diferentes lenguajes, desarrollan diversas competencias comunicativas, al añadirle las posibilidades estratégicas que entregan los medios virtuales se logran nuevas formas de vinculación por medio de redes. Esto da la oportunidad de encuentros con otros territorios, realidades y estéticas sin que el espacio-tiempo sea un impedimento. Esta estructura me permitió tejer una metodología de enseñanza teatral mediada por la tecnología y que partía de la investigación artística, la cual se acopló armoniosamente al uso de formatos de comunicación, producción y reproducción.

Categoría 1: virtualidad

El ser humano tiene la habilidad de ser consciente del tiempo, el espacio y el cuerpo, lo que lo adentra en una búsqueda de la trascendencia desde diferentes técnicas de creación con el otro. Este raciocinio hace parte de la naturaleza humana dado que le ayuda a reconocerse como ser finito con una infinidad de posibilidades de ser y de hacer en diferentes escenarios, lo que lo lleva a crear constantemente. En este trabajo, el dar un mensaje que pase por el espacio-tiempo es la premisa que utilizamos para la creación, entendiendo que el hacerse entender y comprender ayuda al equilibrio y desequilibrio social, por el cual tiene que pasar cada individuo para ir forjando la identidad ósea y adquirir un rol dentro de esta malla social.

En ese sentido, la virtualidad es un camino para expresar los pensamientos. Al mismo tiempo, tener una idea y plasmarla ayuda a construir al ser. Recordar y elegir las experiencias estéticas que tuvimos, crearlas, recrearlas o reproducirlas en nuevas memorias que vamos materializando y dejando permite reconocernos, encontrarnos y trascender en el tiempo, el espacio y el cuerpo.

En este contexto, la imaginación ayuda a prever y buscar miles de alternativas antes o después de un acontecimiento. Asimismo, virtualizar ayuda a tener un material que se puede

trabajar con constancia e ir cambiando, complementando o “editando” para llevarlo a lo que se quiere expresar y, si se puede, innovar con el otro. De esta forma, la idea toma un cuerpo, lo cual hace que el mensaje perdure, se abstraiga de nosotros, pueda ser utilizado en cualquier momento o lugar y, por qué no, por alguien más. El poder actuar de manera teatral y virtualizar las ideas hace parte de la condición humana, ya que ningún animal se puede desdoblar de sí mismo y menos abstraer algo para proyectarlo. Dejar su esencia para interpretar otra, plasmar su interpretación de ser en el mundo permite una crítica de sí, de sus experiencias y de sus vivencias.

Por eso la virtualidad es la primera categoría que entra a jugar con las demás. Entender este plano que va de lo mental a lo material da un escenario de acción, creación y reproducción, lo que permite explorar diferentes formas de dar un mensaje o crear para una muestra escénica. Además, que la estrategia pedagógica b-learning trabaje las ideas de creación desde diferentes espacios y momentos ayuda a no perder ningún contacto con el otro y tener un seguimiento de los diferentes trabajos artísticos de los niños para retroalimentarlos en cualquier instante.

Así pues, una de las desventajas más claras, que afecta todas las categorías, es no tener los recursos adecuados para los diferentes ejercicios. Por eso mismo, se tuvieron en cuenta las tres generaciones tecnológicas, para poder estar y entrar en los ejercicios escénicos sin importar el medio comunicativo.

Los aspectos para mejorar

Categoría 2: Tecnovivio

Logramos pasar por diferentes modos de tecnovivio en el grupo gracias a las tres generaciones tecnológicas, pues tienen diferentes alcances y modos de uso. También, los medios comunicativos permitieron explorar múltiples formatos para trasponer las ideas logrando creaciones y estrategias de enseñanza dado que estos formatos transforman los lenguajes y, por ende, las interacciones con el otro.

En esa línea, para responder la pregunta de ¿cómo nos podemos vincular desde las herramientas tecnológicas para la enseñanza artística? Se aprovecharon escenarios para abrir las múltiples ventanas del encuentro con el otro desde diversas formas de expresión, las cuales quedaron como memorias. Aquí no solo se trata del lenguaje hablado y corporal, sino que también queda como algo material como lo es el grabado escritural y audiovisual. Por eso es importante entender la relación entre el sujeto y las herramientas, pues la conciencia de crítica, artística y pedagógica se desarrolla a través de su relación y uso. Ahora bien, aquellos escenarios contribuyen a crear vivencias y experiencias artísticas que hacen conexión con los diferentes contextos en la creación mediante la vinculación tecnovivial.

Con todas las estrategias desarrolladas se crearon experiencias vinculatorias tecnoviviales y vivenciales, definidas por Jorge Dubatti (2015) y Guerrero, F. (2011), para ampliar la inmersión y participación en diferentes formatos y lugares de encuentro. De igual modo, con estrategias teatrales mediadas por herramientas de comunicación en diferentes formatos y lenguajes de creación se expandieron las capacidades de comunicación, las escenas y los personajes interpretados. Estos formatos de recopilación como la cámara, las grabadoras y la escritura permiten leer el significado y las percepciones generadas de los vínculos artísticos que logran los niños y niñas. Cabe resaltar que, como docente, esto me permitió ampliar las capacidades físicas de los participantes para alcanzar el conocimiento y las mías para dar las clases, es decir, hubo un desarrollo de lenguajes y aptitudes para extraer conclusiones y reflexiones.

Adicionalmente, los archivos que creamos en los ejercicios se compartieron en la red de WhatsApp con las familias proporcionando nuevos alcances para dar una experiencia más significativa e interactiva dentro de los contextos sociales y familiares. Sumado a lo anterior, de manera sincrónica y asincrónica, a veces se pedían que hicieran trabajos en familia donde se graban juntos o les ayudaban a utilizar estos medios, que luego se utilizarían en la escena con la posibilidad

de múltiples ventanas, juegos y posibilidades creativas de ayuda. Esto permitió observar las experiencias sensibles de creación de manera creativa y crítica para leer el acercamiento que se logra en la vinculación de diferentes contextos. También se fomentó el debate de los conceptos relacionados que se cuestionan desde las herramientas virtuales: tiempo, distancia, espacio y cuerpo, en el colectivo para evidenciar los cambios de vinculación.

un aspecto por mejorar es en la claridad de las consignas dadas en clase para los trabajos a distancia, ya que a veces confundían el uso de la herramienta con los procesos de creación, no solo es grabar por grabar sino encontrar un sentido en lo que se graba o plasma, al intervenir esta dificultad dejaron de ver el celular como un simple objeto de distracción y lo comenzaron a ver como un objeto de recolección y creación artística.

Categoría 3: Enseñanza teatral mediada

Cabe señalar que las tecnologías en función del arte potencian las capacidades artísticas de las personas. Ejemplo de ello es el uso de las redes sociales, las cuales en manos de un conjunto diverso de seres con distintas profesiones, gustos y talentos toman nuevas posibilidades artísticas y performáticas. Vivencia que permite aprender o retroalimentar las capacidades propias.

En ese sentido, este trabajo buscaba enlazar el pensamiento crítico en las nuevas sociedades de la información, a partir de la tecnología, los medios de comunicación, la creación y enseñanza artística y pedagógica. Todo ello con el fin de generar un acercamiento a las apuestas de la educación del siglo XXI, pues constantemente debemos estar en proceso de nivelar el conocimiento y estrategias docentes de acuerdo con los avances o desarrollo social para responder certera y oportunamente al ejercicio docente.

Con esta investigación se evidenció cómo los niños consolidan un “saber” desde la experiencia que se fundamenta en sus propios conocimientos y necesidades, y en el tejido del repertorio armónico entre el “saber conocer” y el “saber ser”. Eso era viable dado que los estudiantes eran sujetos tecnológicos que encuentran otras formas de diálogo en el uso de la tecnología. Característica que se podía usar para reforzar el sentido del arte y mejorar los procesos de alfabetización informacional a través de un proceso artístico encarnado: el teatro. Para lograr estos objetivos, se problematizaron las formas de comunicación desde la tecnología, la pedagogía y el arte teatral para que el estudiante interiorizara el “saber ser”, “saber hacer” y “saber conocer” dentro de este mundo hiperconectado e interdisciplinar. De manera crítica y a través de la educación artística y la enseñanza del teatro,

Ahora, mi experiencia con el colectivo Calipso me permitió corroborar lo anteriormente dicho. Allí, fue posible entrar y asumir una reflexión sobre el conocimiento experiencial en relación con los saberes alcanzados a través del uso de diversas metodologías teatrales que utilizan los medios de comunicación. Adicionalmente, gracias a la apropiación tecnológica por parte del grupo se trabajó en una alfabetización informacional pasando del archivo al repertorio a través de diferentes lenguajes interpretativos y vinculados.

Es pertinente señalar que la aplicación de mis clases no solo fue desde lo digital, sino que se pasó por las tres generaciones tecnológicas haciendo uso de diferentes formatos de comunicación e interacción, lo que me permitió fortalecer los lenguajes y vínculos del grupo de manera crítica y alfabetizada por medio del teatro y la tecnología. A parte de eso, al sistematizar mi ejercicio docente puedo pensar nuevos contextos y propuestas contemporáneas dentro de pedagogías críticas de educación al humanizar la tecnología, tal y como lo hice en el grupo Calipso.

En definitiva, desde las estrategias que se implementaron, los niños y las niñas generaron exploraciones con los medios de comunicación que les permitieron adquirir aprendizajes desde el

arte con la tecnología. En nuestro caso, la educación a distancia en medio de la pandemia se alimentó de ideas para que las personas se reencontraran con los instrumentos tecnológicos, y eso alimentó el proceso en el Colectivo.

Conclusiones

Respondiendo, entonces, a nuestra pregunta de investigación: ¿cómo, a través de la implementación de medios comunicativos, puedo dar cuenta de los procesos didácticos, escriturales y creativos de los niños de 5 a 12 años del Colectivo Calipso, a partir de la enseñanza teatral mediada? Puedo decir que, como docente en formación en un mundo mediado e informático, me mantengo al día con los avances tecnológicos para usarlos en mi repertorio de estrategias de enseñanza. Soy capaz de apropiarme de los saberes teatrales para guiar a mis estudiantes a nuevas posibilidades creativas que incluyen los medios comunicativos. Aún bajo situaciones extraordinarias que imponen ciertos márgenes, tal como fue la pandemia, logro revelarme contra estos lineamientos para dar paso a la creatividad y a la adquisición de saberes.

Ahora bien, la enseñanza teatral mediada es una metodología que ha permitido que los niños y las niñas desarrollen diversas capacidades comunicativas y de interacción sin recurrir a la literalidad. También ayuda a que exploren la creatividad y la imaginación frente a contextos ya conocidos, entablando un mejor relacionamiento y fortaleciendo los vínculos familiares y sociales. Los niños toman estas herramientas de manera creativa y alcanzan formas artísticas novedosas y críticas.

En suma, la creación de aprendizajes a través de los medios comunicativos humaniza la tecnología y construye una conciencia empática y global desde el entendimiento del otro en cualquier contexto. Particularmente en el Colectivo Calipso, se hallaron posibles respuestas a las necesidades de quienes hacían parte del grupo y también al recoger, sistematizar y analizar las experiencias vividas y adquiridas se logró un crecimiento personal.

La comunicación como punto de encuentro como lugar de goce y creación. gracias

Bibliografía

- Arboleda Toro, N., & Rama Vitale, C. (Eds.). (2013). *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: Nuevas realidades virtuales* (1st ed.). ACESAD / VIRTUAL EDUCA.
- Benjamín, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca. <https://doi.org/10.12795/astragalo.1999.i11.10>
- Bustos Orrego, D. H. (2020). *Re-acción: material didáctico sobre inteligencia emocional para adolescentes, a través de herramientas audiovisuales y de la improvisación teatral*. [Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://upnlib.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/12546>
- Chaplin, C. (1928). *The circus*. Roy Export Company Establishment.
- Cuevas Gómez, S. Y., & Morales Rodríguez, M. E. (2022). *Las prácticas pedagógicas dentro de las aulas virtuales como espacio de reflexión de la educación y del ejercicio docente en las nuevas formas de enseñar*. [Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17781>
- De Saint-Exupéry, Antoine. (2017). *El Principito*. (Mihaela. Geanina Boldas, Ed.). Babelcube Inc.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de Las Artes Escénicas*, 9, 44–54. http://190.15.17.25/artescenicass/downloads/artescenicass9_5.pdf

- Galvis Panqueva, Á. (2013). Desafíos del bLearning y el eLearning en Educación Superior. In N. V. C. Arboleda Toro (Ed.), *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: Nuevas realidades virtuales* (1st ed., pp. 113–154). La educación superior a distancia y virtual en Colombia: Nuevas realidades virtuales.
- Guerrero, F. (2011). Fabián Sanabria (editor y compilador). Vínculos virtuales. *Maguaré*, 15(2), 263–268. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/maguare/article/view/29902>
- Guerrero Moisés, A. F. (2021). *Teatro, carnaval y tecnovivio como acercamiento a la literatura en aulas virtuales*. [Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/13401>
- Haraway, D. (1991). Manifiesto cyborg. *Routledge*, 149–181. <https://www.academia.edu/download/41270173/manifiesto-cyborg.pdf>
- Holovatuck, J. (2017). *Teatro Net: las TIC como recurso estratégico, didáctico y estético-expresivo para la enseñanza del teatro* (1st ed.). Libros del Balcón.
- Jara Holliday, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles* (1st ed.). Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE,.
- Leal Afanador, J. (2013). La Ecología de la Formación e-Learning en el Contexto Universitario. In N. Arboleda Toro & C. Rama Vitale (Eds.), *La educación superior a distancia y virtual en Colombia: Nuevas realidades virtuales* (1st ed.). La educación superior a distancia y virtual en Colombia: Nuevas realidades virtuales.

- Lévy, P. (2001). ¿Qué es lo virtual? *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 4(1), 167–170. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=194626>
- Lizarazo Arciniegas, S. A. (2022). *Aula virtual con optimista – la dramaturgia dentro del aula*. [Pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/17774>
- Lyotard, J.-F. (1987). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber* (M. Antolín Rato, Ed.; 1st ed.). Cátedra S. A.
- Resolución 15177, Pub. L. No. 15177 (2022).
- Miranda Soberón, U. E., & Acosta E., Z. (2009). Fuentes de información para la recolección de información cuantitativa y cualitativa. *DGPP*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25070w/Seman3/fuentes_informacion.pdf
- Restrepo Acevedo, I. C. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. *Revista Virtual Universidad Católica Del Norte*, 36, 104–126. <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/4002>
- Rueda Ortiz, R., & Quintana Ramírez, A. (2013). Ellos vienen con el chip incorporado. In *core.ac.uk* (3ra ed.). Serie Investigación IDEP. <https://core.ac.uk/download/pdf/326433502.pdf>
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Asunto Impreso.

Anexos

Archivo audiovisual recopilado con los diferentes ejercicios:

1. Álbum de audios, videos y fotos (registro)

https://drive.google.com/drive/folders/1hdP_FF2dhOr-uKFcS4cIGf0OY10AVp-X?usp=sharing

1. Radio humana experiencia de creación con padres y niños.

https://drive.google.com/file/d/1NbJS_czLV9NY3jOHAJtPvok4ZWkDBULZ/view?usp=drivesdk

<https://drive.google.com/file/d/1YW5sGngADCxdpbZPFAsS7SmRMJy5Dnsc/view?usp=drivesdk>