



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

VICERRECTORÍA ACADÉMICA
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA DE ARTES ESCÉNICAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, jurados, y la directora del trabajo de grado titulado *Juegos teatrales relacionados con la inteligencia afectiva e interpersonal de niños pertenecientes al Grupo 203 del Colegio Marco Fidel Suárez, entre 2010 y 2011*, presentado en la modalidad de monografía por el estudiante Ángela Astrid Pastrán Rodríguez (CC 52981934), consideramos que dicho trabajo de grado cumple los requisitos necesarios para su aprobación, por las siguientes razones:

- Cumple con los requisitos mínimos para graduarse, dado que la temática de su trabajo de grado se ajusta a los objetivos de formación de la Licenciatura, y el acercamiento al ejercicio reflexivo de la práctica pedagógica.
- Dada la experiencia del proyecto se precisa ahondar en la consolidación una postura teórica-conceptual propia como Licenciada en Artes Escénicas.

En Bogotá, a los trece (13) días del mes diciembre de dos mil trece (2013).

Jurado Edwin Acero

Calificación: 3.7

Firma: 

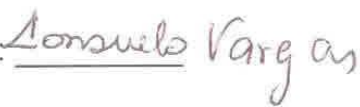
Jurado Leonardo Caicedo

Calificación: 3.8

Firma: 

Directora Consuelo Varga

Calificación: 4.0

Firma: 

Calificación final (Promedio de los tres): 3.8



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de Educadores

JUEGOS TEATRALES RELACIONADOS CON LA INTELIGENCIA
AFECTIVA E INTERPERSONAL DE NIÑOS PERTENECIENTES AL GRUPO
203 DEL COLEGIO MARCO FIDEL SUÁREZ, ENTRE 2010 Y 2011

ÁNGELA ASTRID PASTRÁN RODRÍGUEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS
BOGOTÁ D.C.
2013

JUEGOS TEATRALES RELACIONADOS CON LA INTELIGENCIA
AFECTIVA E INTERPERSONAL DE NIÑOS PERTENECIENTES AL GRUPO
203 DEL COLEGIO MARCO FIDEL SUÁREZ, ENTRE 2010 Y 2011

ÁNGELA ASTRID PASTRÁN RODRÍGUEZ
COD. 2006277020

CONSUELO VARGAS
Tutora

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS
BOGOTÁ D.C.
2013

AGRADECIMIENTOS

Cada persona, cada suceso, cada lugar, cada instante compartido, cada encuentro, pensamiento compartido, cada lágrima, cada sonrisa, cada canción, cada sensación, cada aprendizaje, cada desencuentro, cada... Hacen parte de mí, de mi viaje, de mi expedición por la vida, existen seres que han alimentado mi construcción como mujer y a quienes quiero agradecer por sus consejos, observaciones, críticas y hasta regaños, porque si no fuera por ello mi existencia no estaría tan colmada como ahora.

A Dios por ser parte fundamental en mi experiencia espiritual de vida, por darme todo lo que tengo y la oportunidad de cumplir mis sueños, por colmarme de bendiciones en mi diario vivir para continuar en la lucha de alcanzar todo lo que tengo en mente.

A mis padres por sus enseñanzas, consejos y acompañamientos en mi travesía constructora; por ser los motores de mi existencia, mis impulsos, mis conductores y compañeros de vida, por su amor y apoyo incondicional e inacabado.

Mis hermanos por ser confidentes, compañeros de aventuras, cómplices de pilatunas, consejeros, guerreros ejemplares, amigos incondicionales, apoyo constante.

A mi Sol Azul por ser mi polo a tierra, mi maestro de vida, mi guía, mi luz, la razón de tantas alegrías, enseñanzas, motivo de plenitud... Quien me ha acompañado durante estos años, entregándome lo mejor de sí sin esperar nada a cambio; por todo su amor, apoyo y dedicación, por hacer de mí, cada día que pasa una mejor persona, una mejor mujer.

A Dennis, Linda y Dieguis por estar siempre ahí para aconsejarme, acompañarme, dar una palabra de aliento y una mano de apoyo, por sus enseñanzas, por ser personas reales que han sacado lo mejor de mí, por quienes he descubierto que la verdadera amistad sí existe y que aún quedan seres humanos transparentes, únicos y completos.

A Consuelo Vargas y Pedro Morales por apoyarme, guiarme con sus conocimientos y acompañarme en la búsqueda de cumplir mi sueño, de subir un peldaño más en el recorrido de mi vida, de lograr un objetivo más para crecer como persona. Gracias por su calidad humana, por darme la oportunidad de demostrar que los errores se pueden corregir y que la vida consiste en la lucha y la perseverancia por aprender cada día de todo lo que nos sucede alrededor.

¡A todos ellos infinitas, infinitas gracias!

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL ESTABLECIMIENTO DE ALTA FORMACIÓN	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 4	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	JUEGOS TEATRALES RELACIONADOS CON LA INTELIGENCIA AFECTIVA E INTERPERSONAL DE NIÑOS PERTENECIENTES AL GRUPO 203 DEL COLEGIO MARCO FIDEL SUAREZ.
Autor(es)	Ángela Astrid Pastrán Rodríguez
Director	Vargas Mora, Consuelo
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2013. 103 p.
Unidad Patrocinante	
Palabras Claves	Inteligencia interpersonal, educación, juegos teatrales, docencia.

2. Descripción
El proyecto <i>Juegos teatrales relacionados con la inteligencia afectiva e interpersonal de niños pertenecientes al grupo 203 del colegio Marco Fidel Suárez entre 2010 y 2011</i> está construido a partir de la experiencia dentro del aula con las prácticas pedagógicas; da cuenta de la reflexión continua del planteamiento, ejecución y resultados que arroja cada parte de la exploración de juegos teatrales elegidos, hasta la terminación del proyecto dentro de la institución como docente practicante y del sentido que adquiere el asumir la responsabilidad de conducir y ser parte activa del proceso formativo de los niños. Esta investigación tiene como objetivo Identificar juegos que desde el teatro se pueden corresponder a las relaciones interpersonales de los niños del grupo 203 de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez, a partir de la reflexión de la propia experiencia, desde la revisión de documentos y diarios [de campo extraídos de la práctica pedagógica en dicha institución, de la experiencia de terceros y expertos teóricos. Como punto de partida, se toman algunas situaciones y reflexiones procedidas en el aula como docente-practicante y que se encuentran expuestas en algunas planeaciones de clase, diarios de campo y apartados que dan cuenta de la incidencia que tiene el que hacer del docente teatral en el ámbito educativo como aporte a la construcción de propuestas artístico-educativas, al igual que diversos cuestionamientos tales como ¿Cuál es el quehacer como docente de artes escénicas? ¿Qué situaciones generadas desde el espacio teatral nutren diversos campos de aprendizaje de quienes intervienen dentro del proceso? Y ¿Cuáles son?

3. Fuentes
Callois Roger. (1986) <i>Los juegos, los hombres, las máscaras y el juego</i>. México; FCE. Cañas J. 2009. <i>Didáctica de la expresión dramática- Una aproximación a la dinámica teatral en el aula</i>. Barcelona-España, Octaedro. Eisner E. (1998). <i>Educación la visión artística</i>. Barcelona; Paidós. Huizinga J. (2008) <i>Homo Ludens</i>. Madrid; Alianza. Zubiria Samper M. (2007) <i>Psicología de la felicidad, Fundamentos de la psicología</i>.

4. Contenidos

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formando a la Nueva Generación</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 4	

Objetivo General:

Identificar diversos juegos que relacionados con el teatro permiten el desarrollo y fortalecimiento emocional de los niños del grupo 203 de la Institución educativa Marco Fidel Suárez.

Objetivos Específicos:

Reflexionar alrededor de la relación del juego y el teatro en función de la inteligencia interpersonal.

Explorar diversos juegos relacionados con el teatro en función del fortalecimiento interpersonal de los niños del grupo 203.

5. Metodología

Referente metodológico:

Esta investigación tendrá un enfoque cualitativo, usando como método la investigación-Acción propuesto por Jhon Elliot, donde uno de sus intereses se centra en la práctica, desde las acciones educativas y su reflexión con el fin de mejorar la calidad de lo que se realiza, de su ejecución y de quien lo propone.

Se realiza la indagación correspondiente acerca de la compilación de juegos que aportan a diversas áreas del conocimiento (motor, cognitivo, vocal, perceptivo, emocional, etc.), dentro de los cuales, algunos de ellos tienen que ver con el plano cotidiano, los cuales se aprovechan para la adaptación al ámbito teatral, teniendo la posibilidad de relacionarse con dicha disciplina y ser explorados dentro del aula de la I. E.D. Marco Fidel Suárez.

Se lleva a cabo la realización de un breve diagnóstico que permita reconocer pre conceptos que los niños del grupo tienen con relación al teatro para elegir los juegos que permiten desarrollar capacidades en ellos y a su vez brinden nociones básicas de la disciplina teatral; obteniendo como resultado la identificación de algunas debilidades del grupo, donde predominan la dispersión, la poca atención, la continua desconcentración y el carácter impulsivo de los niños (No miden sus movimientos corporales ni controlan la fuerza que imprimen en cada acción) lastimándose entre ellos.

Con base a la exploración de juegos teatrales, se eligen los juegos como los que mayor aporte brindan para trabajar al unísono múltiples aspectos (Corporal, vocal, emocional) fundamentales para el desarrollo de los niños del grupo 203.

Los juegos elegidos dentro de la práctica pedagógica y explorados con el grupo 203 de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, se presentan en un cuadro donde se expone el paralelo entre algunas dimensiones correspondientes al juego y el teatro con el fin de ilustrar cómo dichas dimensiones son aprovechadas por el líder (Maestro (a)) para convertir nociones de juego en juego teatral, relacionándolas en pro del vínculo afectivo-Interpersonal dentro del espacio escolar desde la exploración de cada uno de los juegos que resultan efectivos para los niños.

6. Conclusiones

Los juegos elegidos para el grupo 203 permiten el reconocimiento de habilidades e identificación de falencias tanto individuales como colectivas de los niños, funcionando como mediador en el

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL "CONOCIENDO LA REALIDAD"	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 4	

mejoramiento de relaciones, transformación y fortalecimiento de vínculos afectivos dentro del grupo.

Si bien, no todos los juegos elegidos y explorados corresponden a la disciplina teatral, se logra la resignificación de los mismos a partir de la relación de ambas dimensiones (Juego- Teatro) dando como resultados los juegos teatrales adaptados al espacio escolar, en pro del fortalecimiento de lazos afectivos entre sus participantes (Niños pertenecientes al grupo 203)

Cuando los juegos son guiados dentro del proceso de repetición y ejecución de acciones por parte del maestro, resulta ser de gran apoyo, ya que la dinámica de observación y escucha facilita la concentración de los niños, fijando su atención en la indicación que el líder motivándolos a ser partícipes de la acción propuesta.

Los juegos que implican y exigen movimientos corporales mayores, conllevan al fortalecimiento de estímulos sensoriales espontáneos en los niños del grupo 203, los cuales dan cuenta de sus estados de ánimo.

Cuando el juego teatral involucra la recreación de sensaciones en los niños del grupo 203, se promueve el encuentro entre ellos mismos, conduciéndolos a experiencias propias de vida, logrando a partir de ello, la observación, reflexión, comprensión y expresión que evidencian comportamientos particulares que adoptan sus cuerpos cuando experimentan múltiples emociones (Alegria, tristeza, miedo, ansiedad, enojo...)

El involucrar la recreación de sensaciones conlleva al encuentro consigo mismo, llevándolos a auto evaluarse de acuerdo a cómo reaccionan sus cuerpos cuando experimentan determinada emoción.

Los juegos que involucran el trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común, hace que los niños unan fuerzas, fortaleciendo vínculos de relación para obtener lo propuesto desde el esfuerzo individual en pro del trabajo colectivo.

Los juegos teatrales que implican imitar patrones pertenecientes a los estereotipos sociales hacen que como grupo, los niños se relacionen armónicamente, ampliando su capacidad perceptiva con relación a las propuestas individuales para nutrir las propias.

Los juegos teatrales explorados con los niños del grupo 203, generan motivación, sobre todo si tienen que ver con el asumir actitudes ajenas a ellos, determinando apropiación de acción expresiva por parte de los niños; ampliando su capacidad perceptiva con relación a las propuestas individuales de sus pares para nutrir las propias.

Explorar juegos que requieren cumplir un objetivo en conjunto, permite la concentración de fuerzas individuales del grupo 203 en función del trabajo en equipo, promoviendo y fortaleciendo sus vínculos relacionales-afectivos.

A partir de la repetición de juegos teatrales propuestos, los niños del grupo 203 han logrado mayor conciencia con relación al control propio tanto de movimientos corporales como de impulsos, haciendo consciente el valor del trabajo en equipo y la importancia del cuidado hacia los otros.

Los juegos propuestos para el proyecto de prácticas pedagógicas y la exploración de los mismos con el grupo 203 funcionan como aporte al crecimiento y mejoramiento en cuanto al vínculo afectivo de los niños, siendo propicios para cualquier grupo, teniendo en cuenta los estándares de edad y desarrollo cognitivo en los que se encuentran, pues aunque se encuentren dentro de la misma categoría del grupo 203, siempre son diferentes y las situaciones nunca serán las mismas, y aunque así lo sean, seguramente se presentan de diversas maneras. El aula de clase es un gran escenario, similar al del teatro donde se presentan múltiples funciones, y aunque

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL Ministerio de Educación	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 4 de 4	

parecidas e incluso del mismo carácter, una acción nunca será igual a la otra, por más repetida o similar que sea ésta.

El ejercicio docente no solo se trata de impartir conocimiento, sino de compartir experiencias de vida que complementan la construcción de seres humanos capaces de pensar, sentir, proponer, exponer puntos de vista, equivocarse, ensayar, caer y levantarse, porque el hombre no solo está hecho de materia sino de pensamiento, afecto, inciertos, respuestas, errores, frustraciones, habilidades, limitaciones, oportunidades, voluntad, impulso y pasiones.

Elaborado por:	Pastrán Rodríguez, Ángela Astrid
Revisado por:	Vargas Mora, Consuelo <i>Consuelo Vargas</i>

Fecha de elaboración del Resumen:	13	12	2013
--	----	----	------

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	14
1.1. Objetivo General.....	17
1.2. Objetivos Específicos.....	17
2. CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS- ENTRE LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA.....	18
2.1. Investigación acción.....	18
2.2. La educación artística.....	20
2.3. Inteligencia emocional.....	25
2.4. La pedagogía afectiva.....	28
2.5. Comprensión del juego.....	33
2.5.1. Juego del ejercicio.....	35
2.5.2. Juego simbólico.....	36
2.5.3. Juego de reglas.....	37
2.6. El juego desde Huizinga.....	38
2.7. El juego según Roger Callois.....	42
2.8. Juego teatral.....	45
3- CAPÍTULO II. JUEGOS TEATRALES CON EL GRUPO 203.....	50
3.1. Contexto institucional\Descripción.....	50
3.2. Contexto de la población\Descripción.....	50
3.3. Descripción temporal de la experiencia.....	52
3.3.1. Prácticas de Observación Abril\ Junio de 201.....	52
3.3.2. Etapas de ejecución del proyecto de Prácticas.....	53
3.3.3. Descripción de juegos.....	55
-Saludo con el cuerpo.....	55
-Códigos.....	56
-En la batalla del calentamiento.....	58
-Encuentros cercanos.....	60
-Máquina del sonido.....	62

-El rincón de las sensaciones.....	64
-Lleva monstruo.....	66
-Cruz roja stop.....	69
-Marionetas.....	71
-Bombas.....	73
-Los elementos.....	74
-Foto grupal.....	76
-El rey Pepino.....	77
-El rincón de las emociones.....	79
-Círculo de la energía.....	80
-Wow.....	82
-Adivinando la profesión.....	84
-Convirtiéndose en.....	85
-Cuento representado.....	87
-Armando esculturas.....	89
-Espejos.....	91
-Que no caiga el globo.....	92
 3.4. Propuesta de clasificación de juegos teatrales.....	94
 4. CAPÍTULO III-CONCLUSIONES.....	105
 5. ANEXOS.....	108
 TABLA DE ANEXOS	
- Planeación #1.....	108
- Planeación# 2.....	109
- Planeación# 3.....	110
- Planeación# 4.....	110
- Planeación# 5.....	111
- Planeación# 6.....	112

- Planeación# 7.....	113
- Planeación# 8.....	114
- Planeación# 9.....	115
- Planeación# 10.....	116
- Observaciones de la planeación# 1.....	117
- Observaciones de la planeación# 2.....	118
- Observaciones de la planeación# 3.....	119
- Observaciones de la planeación# 4.....	120
- Observaciones de la planeación# 5.....	120
- Observaciones de la planeación# 6.....	121
- Observaciones de la planeación# 7.....	122
- Observaciones de la planeación# 8.....	124
- Observaciones de la planeación# 9.....	124
- Observaciones de la planeación# 10.....	126
 6. RELACIÓN DE FUENTES CONSULTADAS.....	 128

RESUMEN

El presente trabajo de investigación *Juegos teatrales relacionados con la inteligencia afectiva e interpersonal de niños pertenecientes al grupo 203 del colegio Marco Fidel Suárez entre 2010 y 2011* está construido a partir de la experiencia dentro del aula con las prácticas pedagógicas; da cuenta de la reflexión continua del planteamiento, ejecución y resultados que arroja cada parte de la exploración de juegos teatrales elegidos, hasta la terminación del proyecto dentro de la institución como docente practicante y del sentido que adquiere el asumir la responsabilidad de conducir y ser parte activa del proceso formativo de los niños.

Se compone y estructura de la siguiente manera:

1. Introducción.
2. Capítulo 1\Fundamentos metodológicos-Entre la teoría y la práctica.
3. Capítulo 2\Juegos teatrales con el grupo 203.
4. Capítulo 3\Conclusiones, anexos, relación de fuentes consultadas.

INTRODUCCIÓN

La Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional, dentro de su pensum formativo implementa las prácticas pedagógicas como base fundamental para el desarrollo y fortalecimiento del proceso educativo de los estudiantes (Futuros docentes) de la carrera, como primer paso al quehacer docente dentro del espacio escolar como profesional.

Las prácticas pedagógicas para los estudiantes pertenecientes a semestre IX de la licenciatura, se inició en el año del año 2010, exactamente en el mes de Abril. Siguiendo un orden pre establecido y guiado a su vez por el maestro-tutor que con antelación es elegido como agente de acompañamiento y quien se encarga de la evaluación de los procesos formales a seguir dentro de la ejecución del ejercicio práctico.

Dentro de la formalidad que precede a las prácticas pedagógicas se establece el proceso a seguir, el cual consiste en:

Propuesta de proyecto de prácticas por parte de los estudiantes de IX semestre de la Licenciatura al comité de prácticas cuidadosamente estudiado y aprobado.

La delegación por parte del comité de prácticas de la U.P.N. a cada estudiante perteneciente a IX semestre de la licenciatura de artes escénicas, de la institución donde ejecuta la praxis.

Prácticas de observación (Visita a la institución delegada para la praxis) de las cuales se realiza un informe (Narración, impresiones, redacciones) que evidencie la situación y contexto en el que se encuentra la práctica en proceso de culminación.

Construcción y presentación de la planeación del cronograma y actividades que dan cuenta del proyecto propuesto y proceso detallado para la ejecución del mismo.

Revisión, evaluación y aprobación de la planeación por parte del tutor de prácticas.

Ejecución del proyecto dentro de la institución delegada.

De acuerdo a los seis puntos anteriormente descritos, se da paso al desarrollo de las prácticas pedagógicas en la institución delegada la Universidad Pedagógica Nacional (Institución Educativa Marco Fidel Suárez) asistiendo a la institución los días martes de cada semana, en el horario comprendido entre 8 a.m. y 12:00 m. los días martes para realizar la observación correspondiente a las clases impartidas en el grado segundo (Grupo 203) por los compañeros pertenecientes a X semestre de la Licenciatura de la U.P.N. y que actualmente se encuentran culminando el proceso de prácticas dentro de dicha Institución

El proceso de observación arroja varias situaciones tales como la falta de espacios donde se pueda discutir con las actuales practicantes acerca del proceso de los niños, llevando a la interpretación de la observación un tanto más subjetiva que objetiva; a pesar del desconocimiento a profundidad del antiguo proyecto de prácticas, se logra el reconocimiento de habilidades y debilidades expresivas de los niños desde lo corporal, rítmico, vocal y creativo.

Las actividades propuestas por parte de las docentes-practicantes son de carácter esquemático, manteniendo una estructura de movimientos físicos, acompañada por momentos de pequeños juegos; cada una de las actividades arroja determinados comportamientos y actitudes en los niños participantes, evidenciando mayor motivación y disfrute hacia aquellos pequeños juegos,

pero a su vez, el aprovechamiento de éstos para propiciar momentos de contacto agresivo.

Lo anteriormente mencionado, se convierte en el principal motor para la nueva propuesta del proyecto de prácticas, la cual busca no solo retomar lo que se ha venido trabajando a nivel corporal, rítmico, vocal, creativo, etc., sino, relacionar el juego desde lo teatral para el desarrollo y fortalecimiento de la relación interpersonal de los estudiantes pertenecientes al grupo 203 y a su vez, aportar a la reivindicación de la acción teatral dentro del espacio escolar.

Esta investigación tiene como objetivo Identificar juegos que desde el teatro se pueden corresponder a las relaciones interpersonales de los niños del grupo 203 de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez, a partir de la reflexión de la propia experiencia, desde la revisión de documentos y diarios |de campo extraídos de la práctica pedagógica en dicha institución, de la experiencia de terceros y expertos teóricos.

Como punto de partida, se toman algunas situaciones y reflexiones procedidas en el aula como docente-practicante y que se encuentran expuestas en algunas planeaciones de clase, diarios de campo y apartados que dan cuenta de la incidencia que tiene el que hacer del docente teatral en el ámbito educativo como aporte a la construcción de propuestas artístico-educativas, al igual que diversos cuestionamientos tales como ¿Cuál es el quehacer como docente de artes escénicas? ¿Qué situaciones generadas desde el espacio teatral nutren diversos campos de aprendizaje de quienes intervienen dentro del proceso? Y ¿Cuáles son?

De acuerdo a dichos cuestionamientos, se establece la siguiente pregunta: ¿Cómo propiciar desde los juegos teatrales situaciones relacionadas con la inteligencia afectiva e interpersonal de los niños pertenecientes al grupo 203 del Colegio Marco Fidel Suárez, entre el año 2010 y 2011?

De lo anterior, se establecen los siguientes objetivos:

1.1. Objetivo General

Identificar diversos juegos que relacionados con el teatro permiten el desarrollo y fortalecimiento emocional de los niños del grupo 203 de la Institución educativa Marco Fidel Suárez.

1.2. Objetivos Específicos

- Reflexionar alrededor de la relación del juego y el teatro en función de la inteligencia interpersonal.

- Explorar diversos juegos relacionados con el teatro en función del fortalecimiento interpersonal de los niños del grupo 203.

2. CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS-ENTRE LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA

Este capítulo presenta el enfoque investigativo que se tiene en cuenta como eje central para la construcción del trabajo de investigación, al igual que autores, referentes teóricos y conceptos que hacen parte fundamental de complemento para su desarrollo.

2.1. Investigación Acción

Para llevar a cabo esta investigación, se aborda el método investigativo investigación-acción de John Elliot¹, porque uno de sus intereses se centra en la práctica, desde las acciones educativas y su reflexión con el fin de mejorar la calidad de lo que se realiza, de su ejecución y de quien lo propone.

Dentro de su propuesta educativa, Elliot rescata el carácter ético del docente y la comprensión con relación a su quehacer, como base fundamental dentro del proceso educativo necesario para reflexionar y aclarar el proceder profesional de quien ejecuta la praxis dentro del aula, como sujeto investigador, autónomo, reflexivo de su propia práctica.

Desde la calidad cualitativa, éste método propone enfocarse en todo aquello que acontece dentro del que hacer docente con el fin de identificar aspectos que pueden ser potenciados o transformados para mejorar la acción formativa.

La investigación acción propone las siguientes fases:

¹ (1930) Historiador e hispanista británico, pensador y pedagogo reconocido internacionalmente como uno de los grandes precursores de la reforma de la práctica docente desde la década de los 80 del siglo pasado (junto con Lawrence Stenhouse y Barry MacDonald, entre otros), se caracteriza especialmente por reafirmar y profundizar la dimensión ética de la educación.

Reflexionar acerca de los inconvenientes que se presentan dentro del proceso formativo.

Planear y ejecutar actividades para la solución de inconvenientes.

Evaluar los resultados de las actividades con el fin de reparar inconvenientes o, dado el caso, proponer nuevas rutas de acción dando paso a plantear nuevos cuestionamientos.

De esta manera, las fases anteriormente mencionadas demandan la acción, intervención, proposición de soluciones y observación de resultados.

Dentro del método investigativo investigación-acción, tal como lo establece Kurt Lewin², la práctica pedagógica dada en el Colegio Marco Fidel Suarez, establece una secuencia que parte de la acción real, pasando por la reflexión del diseño de clases, llegando a la evaluación de resultados, llevando a replantear o ajustar las dinámicas propuestas para el aprendizaje práctico a través de la experiencia y apoyado en la intervención dentro del grupo 203.

Al experimentar la práctica, se exploran diversas tácticas que permiten la identificación de problemas pertenecientes a la clase, siendo ésta una reflexión sobre la acción y viceversa.

La evaluación es la reflexión crítica de las actividades realizadas, para esto se necesita tanto el registro como la observación de cada acción y hechos que emergen de las diversas situaciones que se presentan dentro de la práctica, lo cual lleva a determinar si el hecho propuesto es acertado o necesita ser modificado.

² 1890-1947. Psicólogo que utilizó el término para designar la intervención de varios de sus trabajos de intervención comunitaria durante la segunda guerra mundial y pocos años después. (Ciro Parra. Investigación-acción y desarrollo profesional. Pag.115)

Mediante la recolección de datos, de carácter cualitativo, se exploran las relaciones interpersonales dentro del aula de clase, a partir de la descripción del docente investigador, la realidad tal cual como es experimentada y evidenciada por sus protagonistas. Ello permite un acercamiento a ciertos comportamientos de los niños y las posibles razones que los fomentan.

Las acciones llevadas a cabo para la recolección y análisis de datos han supuesto:

- Planeación (revisada y aprobada con antelación por la tutora de prácticas); Consulta y análisis de propuestas por parte de autores expertos en el ámbito educativo, psicológico y lúdico.
- Observación de algunas clases realizadas por otros compañeros; y
- Registro de las propias clases a través de diarios de campo, informes, materiales visuales y audiovisuales.
- Entrevista de la maestra titular.

Dentro de la práctica pedagógica se privilegian determinados juegos adaptados al plano teatral y especialmente para las edades de los niños que intervienen dentro del proceso; generando un espacio para explorar diversas situaciones donde constantemente están siendo conducidos hacia el acercamiento con los otros, al igual que el surgimiento y convergencia de sus emociones.

Los referentes de soporte teórico para este proyecto de investigación parten de los siguientes autores: Elliot Eisner, Miguel de Zubiria, Johan Huizinga, Roger Callois y José Cañas.

2.2. La educación artística

En su libro *Educación y la visión artística*, Eisner (1998- Capítulo 4) expone cómo se da el aprendizaje en artes, desplegando una serie de cuestionamientos que tienen que ver con la percepción del mundo, directamente relacionadas con encuentros interpersonales, que se desarrollan a medida que el niño crece, lo que no es

consecuencia de la madurez sino que depende del tipo de antecedentes experimentales que él ha tenido a lo largo de su vida.

Es por esto que son de suma importancia las clases de contextos donde se ejecuta el proceso de aprendizaje en los niños, ya que la percepción se incrementa en la medida en que aumenta la experiencia dentro de la misma; el mundo en el que nos encontramos es bastante complejo y debemos tomarnos la tarea de descubrirlo para comprenderlo.

A continuación se señalan algunas justificaciones según Elliot W. Eisner³ (1998) sobre la importancia para la enseñanza del arte. Estas son:

Contextualista. Consecuencias instrumentales del arte en el trabajo donde utiliza las necesidades concretas de los estudiantes o de la sociedad como base principal con la que se conforman sus objetivos.

Esencialista. Destaca el tipo de contribución a la experiencia y al conocimiento humano que solo el arte puede ofrecer; acentúa lo que éste tiene de propio y único.

Considerando que el aprendizaje artístico y la experiencia estética forman parte de los aspectos más sofisticados de la actividad y del sentimiento humanos, no debemos esperar de ellos más de lo que somos capaces de ofrecer” (EISNER, 1998, p,1)

Los nuevos currículos deben ser significativos y relevantes para los alumnos. Las nuevas ideas deben apuntar a los valores y esperanzas de los jóvenes, provocando con tales emociones el esfuerzo y el crecimiento intelectuales. Estas nuevas ideas deben hacer que la clase de arte participe

³ Profesor de arte y educación en la escuela. Sus aportes tienen que ver con la educación artística, estudios curriculares y los métodos de investigación cualitativa.

en el proceso de exploración de las relaciones sociales y en el desarrollo de modelos alternativos a una conducta humana que a estas alturas, cambia y empeora muy rápidamente el entorno social. (EISNER, 1998, p, 3)

El individuo dentro del campo artístico expresa su percepción de mundo, su afectación por el entorno, su encuentro y diario vivir con el otro, consigo mismo y lo que siente con relación a lo que lo circunda día a día, desde el cambio de estado emocional propio, hasta el suceso natural que aparece en el periódico matutino que le permite tomar y hacer parte de un todo.

La necesidad de expresarse es inherente al ser humano, desde el nacimiento, el individuo por naturaleza se vale de diversos códigos para establecer la comunicación con sus pares y con el mundo.

“ Suzanne Langer argumenta de forma incluso más rotunda el carácter único y valioso del arte. Afirma que existen dos modos básicos de conocimiento a través de los cuales el individuo llega a conocer el mundo: El modo discursivo y el modo no discursivo. El modo de conocimiento discursivo se caracteriza por basarse en el método científico, por la lógica y por los ámbitos de investigación que proceden mediante el lenguaje verbal y escrito. El conocimiento que ofrecen dichos ámbitos es sistemático, racional y proposicional, y contribuye enormemente a nuestra comprensión del mundo. Sin embargo, el modo discursivo no es la única vía humana de adquisición de conocimiento, las artes aportan intuitivamente valores al segundo modo básico de conocimiento o no discursivo” (EISNER, 1998, p, 6)

No solo se comunica desde lo verbal o lo escrito, las palabras se pueden transformar en lenguaje sonoro que permite expresar nuestro estado de ánimo, las palabras pueden ser dibujadas por nuestro cuerpo dentro de un espacio, las palabras pueden transformarse en gestos que develen las emociones que se manifiestan por acciones tanto internas como externas, desde el propio yo y desde

los otros. Las palabras se convierten en acciones, estas acciones son movimiento, así las palabras son materia tangible- cuerpo.

Todo aquello que se resista a ser proyectado en la forma discursiva del lenguaje resulta, sin duda, difícil de sostener como concepción, y acaso imposible de comunicar, en el sentido propio y estricto del término comunicar.

“El artista funciona frecuentemente como un crítico social y como un visionario. Su obra permite que aquellos de nosotros que poseemos menor capacidad de percepción aprendamos a ver lo que permanecía oculto; habiendo visto lo oculto a través del arte, conseguiremos hacernos mejores. Las obras de arte nos transportan también al mundo de la fantasía y del sueño.

Nos hacen revivir viejas imágenes y nos transportan con las alas de la imagen visual al mundo fantástico del sueño. Estas obras nos ayudan a participar de nuevo en los momentos mágicos de la mente y a revelar ideas y sentimientos escondidos en sus entresijos”. (EISNER,1998, p,10)

“Los niños también desarrollan su capacidad de percibir cualidades. No podrían ver, a menos que se les enseñase, que un campo de césped por ejemplo, no es simplemente verde sino que contiene una amplia variedad de tonos de verde, además de otros colores. No podrían darse cuenta que una forma concreta, por ejemplo un edificio, es ligeramente más ancha que alta. En definitiva., su capacidad de percibir relaciones se desarrolla a medida que aprenden, y esta capacidad se ve afectada por el tipo de experiencia que tienen”. (EISNER, 1998, p,60)

Esto es lo que generalmente sucede dentro del aprendizaje de los niños desde el momento en que inicia éste proceso, en múltiples ámbitos de convivencia se ve

influenciado por una enseñanza de las cosas, el tener un referente para todo pero en ocasiones son referentes bastante generales, de hecho, impuestos por otros. De esta manera, se coartan muchos campos en los que se pierde la observación conciente de las cosas, el detalle de lo que les rodea, el darse cuenta que no solamente la flor es roja, sino que posee diversos pétalos, de diversos tamaños en ocasiones, que hay infinidad de clases de flores e infinidad de texturas y colores, formas, etc.

Eso es algo que generalmente no se desarrolla en las instituciones, pues las materias que se brindan no permiten la observación de la cotidianidad como lo genera el arte, -el teatro-, donde se trabaja por la sensibilidad, la percepción, la escucha; la exploración del yo propio dentro de un todo, con características propias, únicas y en ocasiones similares a las de otros pero jamás iguales.

Tiene que ver con lo que Eisner (1998) ha denominado *-La diferenciación perceptiva-* que se desarrolla progresivamente, durante la exploración de experiencias y la formación del individuo, al igual que la diferenciación cognitiva.

Es por esto, que muchos psicólogos han teorizado como aporte a las instituciones educativas en la insistencia del desarrollo de utilización de diferentes estructuras de referencia por parte de los niños, para que de esta manera y progresivamente adquieran un sentido propio de la experiencia.

La diferencia perceptual se logra a partir del reconocimiento por ejemplo de formas concretas, dichas formas concretas tienen múltiples posibilidades, pero se debe estar consciente de la transformación que sufren éstas cuando son alteradas o re significadas.

Los sentimientos se hacen presentes dentro de cualquier expresión, y, por supuesto de la expresión artística, pues al ser percibidos dichos sentimientos, el

autor los toma para experimentarlos, comprenderlos y darles forma en sus creaciones artísticas.

Cada forma que el niño percibe, de acuerdo a lo existente, en este caso la acción artística, genera diversas sensaciones en el mismo, es decir que, él establece un sinnúmero de relaciones con su entorno de acuerdo a lo que cada forma y característica le proporcionan.

Teniendo en cuenta esto, Elliot Eisner (1998) demuestra que las artes funcionan como un área donde se permite el desarrollo de capacidades de observación en cuanto a las relaciones visuales complejas, es decir, una visión del contexto en lugar de una visión centrada, donde todos deben tener en cuenta el tipo de experiencia que los alumnos van teniendo a lo largo de su recorrido en la escuela.

Los docentes se enfrentan constantemente a diversos problemas: ampliar las estructuras pre-establecidas, desarrollar la percepción desde la concentración de un solo aspecto del mundo visual del niño hacia las relaciones con un campo más amplio, buscando desarrollar la capacidad de percibir relaciones complejas que surgen dentro de los contextos en que se encuentran inmersos.

Es allí donde la inteligencia emocional contiene todas aquellas capacidades y actitudes que permiten convertirse en un ser competitivo, determinando a su vez la conducta de cada individuo, definiéndose como la habilidad de reconocer los sentimientos propios y los de los demás, manteniendo la motivación y el manejo adecuado de las relaciones interpersonales.

2.3. Inteligencia Emocional

Gardner en su texto *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad* (1993) aborda las inteligencias múltiples, refutando el concepto de coeficiente intelectual, como el único e inamovible componente, fundado en la noción

limitada de la inteligencia que se separa de otras capacidades, destrezas y habilidades que permiten demostrar la presencia de otras inteligencias, como la inteligencia interpersonal, lo cual hace que esta visión sea más flexible que la del coeficiente intelectual.

Después de varios años de investigación a propósito de la inteligencia interpersonal, Howard Gardner expone que la inteligencia interpersonal es la capacidad de poder comprender a los demás, motivándolos en el aspecto operativo, trabajando cooperativamente con los demás. Dicha inteligencia es la capacidad correlativa enfocada en el interior, formando un modelo justo y realista de sí mismo, al igual que la capacidad de utilizar este modelo para actuar efectivamente en la vida.

Como lo expone Gardner (1993) la manera de llevarse consigo mismo y con los demás para direccionar la propia vida, se manifiesta de tal forma que va mucho más allá de lo verbal, el lenguaje y la cognición, centrándose mucho más en las cogniciones acerca de los sentimientos.

Las emociones tienen gran influencia en la inteligencia y de tal manera, en las situaciones de la vida en que se procesa determinada información, al igual que la respuesta que se construya a ello.

La inteligencia emocional busca explicar las habilidades de autodomínio, persistencia, celo y capacidad de motivación individual que se manifiestan en el comportamiento humano. Y, por tanto, cómo desde una educación emocional los individuos pueden fortalecer sus prácticas interpersonales.

Tanto pensamientos como sentimientos se encuentran permeados e impulsados por la atribución emocional como la guía en la toma de decisiones frente a todas las situaciones que se presentan constantemente en el diario vivir

del individuo, junto con la mente racional, permitiendo el desarrollo del pensamiento.

Así se refuta la antigua diferencia entre razón y emoción, dando paso a un equilibrio entre estas, al igual que la emoción y su manejo dentro del campo de la inteligencia, donde lo ideal es iniciar su proceso de aprendizaje desde la primera etapa del desarrollo humano.

La educación está relacionada con la continua enseñanza-aprendizaje de todo aquello que implica la vida cotidiana, donde entran valores, hábitos, entidades, etc., y es allí donde se fortalecen las relaciones interpersonales, divididas según las instituciones existentes en: hogar (padres e hijos), escuela (docentes-estudiantes), Estado (país-ciudadanos).

En el hogar, los padres ven en sus descendientes una especie de continuidad de sí mismos y de modo natural le imparten los mismos valores que ellos poseen, es decir, sus costumbres, creencias, inclinaciones, planes, núcleos sociales, etc. En ocasiones, el niño se convierte en una especie de objeto útil para sus padres.

El pequeño ser humano se usa como un producto, como un recipiente que se va llenando de conceptos a lo largo de su proceso de construcción como individuo. Por tal motivo, el niño estudiante no tiene la posibilidad de salirse del régimen que le imponen sus educadores, quienes comienzan a convertirlos en entes de pensamiento homogéneo, donde todos reciben la misma clase de enseñanza sin tener en cuenta que son seres individuales y tienen procesos distintos. Los exámenes a que se someten a los estudiantes en las escuelas son, frecuentemente, evaluaciones generales e indiscriminadas sobre el cúmulo de conocimiento que les han introducido por tantos años, todo ello encaminado a una preparación en pro del sistema.

Miguel de Zubiria en su libro *La inteligencia Emocional* (2007) parte de dos preguntas claves para cuestionarse acerca del tipo de pedagogía que se debe tener en cuenta dentro del proceso educativo de los estudiantes. Estas preguntas son: ¿Es pertinente la educación que reciben los estudiantes? ¿Es favorable la educación dentro del desarrollo individual y colectivo, el buen vivir, ó únicamente se encarga de potenciar el campo productivo-profesional que va encaminado hacia el paso a la universidad?

Zubiria analiza (2007) aquellos postulados pedagógicos de vanguardia del siglo XX y hasta el presente, lo que arroja como resultado la importancia de la escuela para fortalecer aspectos cognitivos, intelectual y de competencias.

2.4. La pedagogía afectiva

A partir de la propuesta pedagogía afectiva, Miguel de Zubiria (2007) comprende el juego como contribuyente a la formación de sujetos felices. En estos juegos, los niños devienen parte activa, potenciando sus habilidades intelectuales, su autonomía y criterio propio.

El aspecto afectivo que se logra a través del juego, va de la mano con el conocimiento, a partir de ello, se logra el desarrollo de competencias que complementan la formación de los niños, influyendo en su desempeño académico.

La pedagogía afectiva se considera realmente crucial para los infantes sobre la pedagogía cognitiva, ya que el primer trato con el mundo es puramente afectivo. Para muchos psicólogos, expertos, teóricos, el procedimiento afectivo compone elementos críticos tanto para el conocimiento, como para la transformación de experiencias y la conducta humana, los seres humanos son los propios

sentimientos y la forma en que se entiendan con ellos como proceso de *ser* a través del sentir.

Al fallar las capacidades afectivas en el sujeto, puede surgir todo lo contrario a ello, trayendo consigo depresiones, angustias, ansiedades, entre otros, incluso un desajuste mental, disminuyendo de esta forma el deseo de vivir.

Cuando los niños se desenvuelven en diversas instituciones y aspectos de su vida, aprenden aptitudes que son esenciales tales como expresarse, obedecer, proteger, al convivir con otras personas hace que asuman roles donde se abra el espacio para compartir, participar, jugar, respetar reglas, adoptar sus propias creencias, establecer juicios de valor, discernir el bien del mal, consiguiendo una socialización positiva y complementaria para su desarrollo personal.

Lo que propone la educación afectiva, es rescatar esta responsabilidad por parte de la familia, si se lleva a cabo como debe ser, los educandos adquieren los firmes cimientos que le permitirán desarrollar su aspecto intrapersonal, logrando su propia valoración en sus diversos roles (persona, hijo, hermano, amigo, pareja, etc.) al igual que los cimientos relacionales que hacen parte de sus bases tras personales; en lo intrapersonal desde lo intelectual, en su escuela, como compañero, en lo interpersonal, desde las competencias y como amigo, desde lo tras personal, desde sus intereses y actitudes de carácter científico con relación a la realidad que lo circunda.

A partir de la existencia de los anteriores factores aparecen los estímulos, dichos estímulos son los que permiten la comunicación, la reciprocidad, las relaciones entre los seres humanos en diversos aspectos de su vida, como lo son la vida familiar, laboral, amistosa y de pareja.

Cuando el niño aprende a dominar diversos aspectos de su vida social y sus relaciones, se encuentra en un nivel alto, desarrolla diversas facultades que han

sido logradas gracias a su interacción y acción dentro de su núcleo relacional con los otros; a partir de ello, se va fortaleciendo la capacidad de asumir nuevos roles en su propia vida, construyendo la propia, desde una nueva actitud frente a los demás, así como las responsabilidades de carácter autónomo e individual dentro de ella.

La pedagogía afectiva contiene el universo de sentimientos, valores, emociones, ética, afectividad y cognición, entrelazándose para llevar a un mismo fin; formar al ser humano en todos sus aspectos, dejando de lado lo que generalmente sucede en la educación, la segregación del cuerpo, la voz, la emoción y el pensamiento.

Junto a lo anterior, la felicidad es tomada como punto de partida para un balance psicológico tanto en lo intrapersonal como en lo interpersonal.

“Contrario a la creencia de que la felicidad es difícil de explicar, o que depende de tener una gran fortuna, investigadores han identificado los factores esenciales de una vida feliz. Los componentes principales son: El número de amigos, la cercanía con ellos, la cercanía con la familia y las buenas relaciones con los compañeros de trabajo y vecinos. Estos factores unidos explican aproximadamente el setenta por ciento de la felicidad personal” (ZUBIRIA M, 2007 p, 36)

Dicho factor interpersonal es el que se evidencia en el diario vivir de los niños y lo que permite su felicidad, manifestándose a través de sus acciones dentro de juegos propuestos.

Cuando se inicia el fortalecimiento del desarrollo del niño, desde la buena relación con sus pares, se estimula su parte psicológica y posteriormente la física, es decir, cuando se logra incentivar a cada uno de ellos para que aprendan a trabajar sobre sí mismos, se permiten descubrir y explorar gustos personales, lo cual genera

placer, desde el crecimiento intelectual y afectivo, reflejándolo en su exterior, irradiando su felicidad y buena energía ante la vida y todo lo que implica su evolución personal.

Cuando se vela por el fortalecimiento del campo intrapersonal, el interpersonal se ve afectado de manera positiva, los dos van de la mano, si uno no se encuentra en armonía el otro difícilmente puede funcionar satisfactoriamente.

“La desventaja de quedarse solo es que sin vínculos la vida pende de un hilo, sus oportunidades de supervivir son nulas, su cerebro lo sabe y para advertirle el peligro le inyecta desagradables sustancias: adrenalina, cortisol, y disminuye la occitocina y la serotonina, con sus dolorosos sentimientos, cercanos a la depresión. Hecho que comienza a explicar por qué el termómetro FELICIDAD contabiliza en primerísimo lugar el capital afectivo, no por casualidad, ni menos por simple romanticismo: los otros son vitales para sobre- vivir. Imprescindibles” (Zubiria, 2007, p. 46).

Así como diversos estudios psicológicos han demostrado que los vínculos emocionales hacen que el individuo se sienta pleno, fortaleciendo su autoestima y dejando de lado las emociones de carácter negativo, éste se siente motivado a emprender actividades conjuntas llevándolo al placer de vivir.

En el ser humano existen vínculos de diversos tipos, unos más fuertes que otros, y son éstos últimos los que hacen posible la felicidad del individuo; los vínculos que son fuertes se vuelven de larga duración (noviazgo, amistad, lazos matrimoniales), por tanto, de nada sirve tener infinidad de amigos si alguno de los vínculos estrechos no marcha bien, pues existe un malestar que impide la completa tranquilidad y plenitud del individuo.

Pero no es suficiente la relación interpersonal para alcanzar dicha felicidad plena, sino que también es necesario encontrarse en total paz consigo mismo, desde el

YO; partiendo del hecho de auto conocerse (Saber qué desea), auto valorarse (Saber apreciar la esencia que lo caracteriza) y auto admirarse (Saber la manera de alcanzar sus objetivos). Si alguna de las anteriores falla, no se conseguirá la satisfacción personal y mucho menos la felicidad.

Para ello, Miguel de Zubiria (2007) propone lo que él llama *el tiempo de auto cuidado*, dicho tiempo de auto cuidado se aplica para descubrir- se en diversos aspectos personales, en sus habilidades, destrezas, debilidades, inconvenientes para ejecutar algo, etc., lo ideal es comenzar a descubrir aquellos talentos que caracterizan a cada uno de los individuos, capacidades que no todos poseen de igual manera, para comenzar a invertir su tiempo en potenciar dichos talentos, generando auto satisfacción y la preparación para un futuro interpersonal, al lado de alguien.

“Ser feliz indica que la dimensión interpersonal y la intrapersonal de un ser humano funcionan bien/ a la perfección, cual la contabilidad de una empresa cuando sus dos cuentas principales son positivas y rentan buenas utilidades. Magnífico. Luego se es feliz llevando una VIDA BUENA, como predicó el maestro Aristóteles; la ventaja es que hoy sabemos con precisión en qué consiste llevar una vida buena. Dos factores cruciales la arman: Balancear las pérdidas y las ganancias en vínculos afectivos, y las pérdidas y ganancias consigo mismo, el tiempo de auto cuidado. Lo demás es secundario, el dinero, los bienes, el nivel educativo, la belleza y hasta la propia salud. Sí, hasta la propia salud poco importa” (ZUBIRIA, 2007, p. 54).

Es realmente relevante el desarrollo y la convivencia en los diversos escenarios donde el niño interactúa, el familiar, donde él comienza a asumir roles (Hijo, hermano), roles que lo llevan a fortalecer sus deberes, derechos y comportamientos de acuerdo a las normas que se establecen dentro del mismo para lograr una sana y placentera armonía, aportando a su proceso de desarrollo para el futuro, donde el mismo niño logra aprender a encontrar la motivación a

partir de sí mismo. Ni siquiera es el amor de sus padres o lo que ellos hagan por él lo que realmente contribuirá a su felicidad y plenitud, si no lo que le enseñemos para la vida y su relación con los demás.

Cuando se tiene una estrecha y armónica relación interpersonal, se obtienen grandes logros, como lo son el valor, la generosidad, solidaridad, y amor por los otros; cuando se llega a un conocimiento propio y de terceros se da paso a la descentración, poniéndose en el lugar del otro, comprendiendo su punto de vista y tolerando sus diferencias, complementando a partir de éstas el crecimiento personal desde lo físico, mental, y emocional, ya que el bienestar psicológico hace que lo corporal se mantenga en buen estado.

Es allí donde el que hacer del docente cumple un papel importante en la creación de estrategias que permitan espacios de reflexión y comprensión por parte de sus estudiantes con relación a diversas sensaciones y situaciones que se presentan dentro del aula, bien sean verdaderas o supuestas.

2.5. Comprensión del Juego

A continuación algunas características propias del juego desde la perspectiva de algunos teóricos.

Jean Piaget⁴ clasifica el juego de la siguiente manera:

- Es de carácter libre, voluntario y espontáneo.
- Posee un fin en sí mismo.
- Genera satisfacción.

⁴ La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación (2006). Pág. 205.

- Demanda actividad.
- Los elementos no son necesarios.
- Se lleva a cabo en una realidad supuesta.
- Es propia de la etapa infantil.
- Se rigen por una limitación temporal y espacial.
- Es esencial para el ser humano.
- Identifica la etapa de evolución en la que el niño se encuentra.
- Potencia el proceso de socialización.
- Integra, restituye y remedia discrepancias.
- Fortalece la afirmación del propio ser.

Para Piaget (2006) el juego tiene que ver con el aprovechamiento de elementos reales sin estar sujetos necesariamente a la restricción que exige su adaptación, apoyándose a su vez en la acción imaginativa y creadora del niño.

De esta manera propone una clasificación del juego según sus características estructurales, de reglas o de acción simbólica.

Plantea un primer momento en el que el niño inicia su proceso formativo de aprendizaje continuo, allí adquiere múltiples habilidades y destrezas en diversos campos del conocimiento. A medida que aprende a desenvolverse en aspectos motores como agarrar, mover, lanzar, balancear, etc., siente placer por lo alcanzado, haciéndose un individuo más feliz, lo cual lleva a que siga repitiendo éstas acciones con mayor fluidez, adquiriendo puro placer práctico a partir de su ejecución y sin requerir un nuevo esfuerzo.

Piaget (2006) propone tres tipos de juego: de ejercicio, simbólico y de reglas.

2.5.1. Juego del ejercicio

En la medida en que el niño supera la etapa sensorio motora y el surgimiento del pensamiento simbólico (2-4 años), emergen la imagen junto con la ficción imaginaria para convertirse en símbolo lúdico. A partir de la percepción que el niño tiene sobre la imagen del elemento real, lo representa e imita, haciendo su aparición el objeto símbolo, el cual no solo cumple la función de representación sino de sustitución, produciéndose de manera tal una transición del plano sensorio motor al pensamiento representativo.

Los juegos de ejercicio tienen que ver con la repetición continua de acciones con el placer de lograr un resultado contiguo, dichas acciones se pueden realizar con o sin objetos reales y se encuentran: Balanceo, arrastre, gateo, formas de caminar, las cuales permiten el dominio del espacio a partir del movimiento.

Cuando se utilizan objetos reales dentro del juego de ejercicio, el niño tiene la posibilidad de manipular y explorar cualidades de dichos objetos. Entre estos se encuentran: Morder, lanzar, chupar, agitar, golpear.

En el juego de ejercicio también se encuentra el juego de ejercicio con personas, donde prevalece la interacción social, entre estos se encuentran: Tocar, esconderse, sonreír, perseguir.

Al explorar juegos de ejercicio se generan beneficios como el fortalecimiento en La coordinación de movimientos y desplazamientos, desarrollo sensorial, equilibrio estático y dinámico, percepción y comprensión de mundo (Realidad- Ficción, Causa- Efecto, combinación de realidades y objetos, etc.), auto superación (La perseverancia y disciplina trae mejores resultados), la interacción con el adulto (La relación se fortalece), coordinación óculo- manual.

Los reflejos hacen parte del juego de ejercicio, estos reflejos, son respuestas automáticas del cuerpo ante diversos estímulos y están directamente relacionados con el sistema nervioso; a medida que dicho sistema nervioso madura, algunos de los reflejos desaparecen mientras que otros se convierten en acciones voluntarias.

A partir de los juegos de interacción social, el niño alcanza un nivel de imitación tal que lo lleva a al proceso de diferir, siendo capaz de reproducir cualquier tipo de acción sin necesidad del modelo existente, convirtiéndose éstas acciones en representaciones de la vida cotidiana que abre paso al juego simbólico.

2.5.2. Juego Simbólico

Es una característica propia del pensamiento infantil (6 y 7 años). En el juego simbólico predomina el aprovechamiento y las relaciones del significado de las cosas, incluyendo la construcción del mismo. De esta manera, la realidad no sólo es asimilada por el niño, sino que se apropia de ella para revivirla, dominarla o repararla.

Cuando aparece la etapa de socialización, el juego presenta cierta debilidad correspondiente a la edad infantil para dar paso al juego preescolar, el cual demanda la integración con los demás para constituir el grupo lúdico en donde todos sus integrantes deben cumplir planes organizativos sin los cuales el juego no sería posible.

Consiste en representar objetos, situaciones y personajes que no se encuentran presentes realmente en el momento del juego.

Los beneficios que trae el juego simbólico son comprender y asimilar el contexto que habitan, practicar y aprender roles pertenecientes a la sociedad adulta, fortalecimiento del desarrollo del lenguaje, ya que el niño verbaliza continuamente

lo que realiza solo y acompañado, fortalece la creatividad e imaginación. El juego simbólico reúne todas las características del juego de ejercicio, haciendo que el niño logre la comprensión del mundo adulto.

La práctica del juego simbólico en el niño, permite que navegue en diversos espacios que amplían sus referentes, como son: Aprender roles sociales (Al jugar al doctor, al profesor, al policía, etc.), explorar el mundo de la ficción (Juego de súper héroes, personajes de películas, series de TV, etc.) y los propios (Juegos creados de manera individual, donde cada niño decide qué jugar (Juego de princesas, de persecución, etc.)).

Las relaciones que se establecen entre los niños siguen el siguiente proceso:

Juego individual: El niño juega solo sin tener en cuenta a los demás (2 años).

Juego paralelo: Aunque aparentemente haya un juego conjunto, no hay relación entre los niños que comparten el juego, pero a pesar de ello, se tiene en cuenta el juego del otro para complementar y modificar el propio (2 a 4 años).

Juego compartido: Los niños organizan el juego en conjunto (4 años).

A medida que el niño crece, sustituye los referentes reales por acuerdos propios y compartidos que permiten establecer reglas proporcionadas por sí mismos dentro del juego simbólico.

2.5.3. Juego de reglas

El juego de reglas concentra capacidades que el niño adquiere en las etapas anteriores a éste, ya que, la regla ha estado presente en todos los procesos de juego.

Cuando el niño es pequeño, juega por su cuenta y no considera las acciones de los otros, esperando ganar para volver a comenzar el juego, mientras que cuando es más grande, organiza el juego de forma tal, que alcanzan la meta teniendo en cuenta las acciones de sus pares, transformándolas a partir de la dificultad e impedimento, tomando como verdadera la victoria y la derrota.

De esta manera, las reglas incluyen otro tipo de exigencias, tales como la de la victoria o derrota y por supuesto la de la competitividad.

Inicialmente, dentro del juego los participantes pueden ser pocos y las exigencias en cuanto a las reglas, muchas, pero durante el proceso de la escolaridad, se logra la armonía entre la el principio asimilador del YO y la adaptación del mismo a la vida lúdico-social.

Dentro de los beneficios que trae el juego de reglas se encuentra: La enseñanza al niño de ganar o perder, respetando turnos y normas considerando puntos de vista y acciones de sus acompañantes de juego, aprendizaje tanto de habilidades físicas como de conocimiento y el fortalecimiento del desarrollo del lenguaje (Atención, escucha, razonamiento y memoria).

El niño juega contra otros, buscando encontrar un ganador, dando importancia y respeto a las normas pautadas, viéndola como obligatoria e inamovible.

2.6. El Juego desde Huizinga

“Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”. (Huizinga Johan, Homo Ludens. Introducción a modo de prólogo. (2008)

En su texto *Homo Ludens*, Huizinga (2008) expone el juego como eje principal dentro de la construcción y vida social del ser humano.

Menciona que el individuo juega por gusto propio y en ese sentido el juego es un juego libre, teniendo una finalidad en sí mismo, va más allá de lo aparentemente físico, pues el juego permite explorar campos que ni siquiera la ciencia misma ha podido determinar, refiriéndose al juego como el medio por el cual se conoce al espíritu.

Para Huizinga (2008) el juego tiene que ver con las actividades que se ejecutan libremente llevadas a cabo en un espacio y tiempo determinados, fuera de la cotidianidad del participante que se involucra sin tener un propósito material o de beneficio más que el del goce y el disfrute propios; adaptándose por voluntad propia a determinadas órdenes y normas que el juego plantea para dar paso a la asociación y abstracción del acostumbrado mundo.

El carácter generoso que posee el juego hace que el participante logre potenciar sus necesidades expresivas individuales dentro de la convivencia grupal, de forma tal que, se concibe dicho juego como fenómeno cultural.

Supone que el juego pudo estar presente antes de la cultura e incluso antes de la expresión comunicativa del ser humano por lo siguiente:

- Acciones sacras llevadas a cabo para celebrar fiestas y cultos repiten sucesos cósmicos que cumplen con la formalidad del juego (Representación, espacio y tiempo) alcanzando desinterés y plenitud.
- El juego plantea un paralelo interno, entre la certeza y la duda, formando parte de la asociación entre simulación y broma.

- La función de crear cultura es un juego en sí, tanto representación como búsqueda propias pertenecen a la realización y adaptación cultural, donde existen fiestas y manifestaciones sacras propias de dicha cultura, demostrando así que surgen del juego y como juego.
- La competencia tiene un carácter sagrado que determina acciones potentes donde el grupo permanece unido por competencias y luchas frecuentes.
- El enfrentamiento se encuentra presente dentro de la cultura, contiene el aspecto sacro que va directamente relacionado con el triunfo y el fracaso, donde se expone la intervención de los dioses. El reconocimiento del espacio donde se lleva a cabo, las normas y el tiempo en que se ejecuta el enfrentamiento por parte de los participantes denotan su aspecto lúdico, de donde se desprenden diversas vertientes que influyen en el enriquecimiento cultural a partir de dicho enfrentamiento. Estas son: La formalidad, el compromiso, la lucha continua, la disposición y el respeto por los parámetros determinados con que se asume al participar de ello.
- El juego y el conocimiento mantienen un estrecho lazo de relación, ya que habita el espíritu en la medida que comparte el mismo tipo de carácter enigmático del mundo al expresar tradiciones, siendo esto un desafío continuo que origina un paralelo entre pasatiempo, el saber profundo y oculto.
- La poesía hace parte del juego en cuanto a que hace parte de la expresión de grupos sociales en sus orígenes, como lo es el mito. Personificando seres inanimados, consagrándolos y exaltándolos para materializar lo imperceptible, logrando la dualidad entre realidad y fantasía, lo serio y la broma; apoyándose en expresiones musicales y de danza que convergen para crear tensiones y variaciones internas propias del dinamismo rítmico-lúdico.

- La dimensión lúdica se encuentra presente en las diversas disciplinas artísticas que proporcionan ritmo y armonía, como lo son la música y las artes plásticas ya que se encuentran alejadas de la importancia racional, de la obligación y la realidad del mundo.

Johan Huizinga (2008) presenta las características particulares que ha tenido el juego a través de la historia.

- *Imperio Romano*. El utilitarismo, la victoria militar y los ideales, se mantienen bajo el orden sacramental que lo hace lúdico.
- *Edad Media*. La caballería, los torneos, los gremios y la educación también son parte del aspecto lúdico.
- *Renacimiento*. Ideal de vida como perfección artística a través de la representación de un pasado utópico acompañado de la necesidad de exageración, la creación de centros exclusivos y controversias tanto en el aspecto político como en el aspecto científico donde se encuentra presente la lúdica.
- *Romanticismo*. La expresión de ideales pasados, llenas de misterio y espanto donde se involucran los sentimientos también se encuentran permeados de la lúdica.
- *Siglo XIX*. La revolución industrial hace su aparición para sobre exaltar la economía y el utilitarismo que se oponen al aspecto lúdico del ámbito social, reduciendo la presencia del juego en lo cultural, pues el sistema social se toma así mismo en serio, determinando formas y esquemas marcados que potencian la conciencia en cuanto a intereses y funciones de quienes habitan en él; la educación, el trabajo y el aspecto político abarcan la mayor parte de la existencia del individuo, reduciendo el espacio para sumergirse en el juego.

- 1938. Época en la que el deporte predomina, aunque tiene que ver con el aspecto lúdico, no es completamente así, puesto que el deportista de alto rendimiento se encuentra alejado de la despreocupación y espontaneidad propias del juego. Además el deporte se aleja del marco sacro ya que no hacen parte de competencias propias de las representaciones sagradas.

Los sucesos acontecidos con relación al juego, con el paso del tiempo han determinado la cultura del individuo a partir de la lúdica, pero con las nuevas formas de gobierno, educación, tecnología y de pensamiento lo alejan de sí mismo, cada vez existen menos espacios para el descubrimiento, encuentro, interacción, competencia (Sana), enfrentamientos propios y con el mundo que habita.

2.7. El juego según Roger Callois

Roger Callois en su texto *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo* (1986) plantea al juego como una actividad que tiene que ver con la libertad de carácter separado, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio.

Sustenta que la libertad hace parte del juego porque los participantes no están obligados a hacer parte de él, pues de lo contrario, se perdería su carácter atractivo de diversión y alegría.

Roger Callois (1986) concibe el juego como actividad separada que se encuentra sujeta a un espacio y tiempos exactos, determinados con antelación. A pesar de la determinación de dichos aspectos, ello no incide en el aspecto incierto, pues ni su proceso de ejecución ni el resultado están siendo predeterminados, lo cual se deja obligatoriamente a iniciativa y disposición de cada participante, abriendo campo a su necesidad creativa.

El juego al carecer de producción de beneficios y riquezas materiales u otros elementos del mismo tipo, es concebido como una actividad improductiva, bajo acuerdos que relegan las normas convencionales para establecer un nuevo orden transitorio que lo hace reglamentario.

A su vez, considera el juego como una actividad de carácter ficticio que se encuentra apoyada de la conciencia de realidad secundaria (Irrealidad) del contexto que habita.

Dentro de su obra, Roger Callois (1986) realiza una investigación sobre el aporte del juego en el dominio cultural a partir de la clasificación en juegos de competición reglamentada, estos los cataloga de la siguiente manera:

- *Agon*. Juegos de competencia donde los participantes se encuentran en igualdad de condiciones, buscando demostrar la superioridad (Juegos de salón y deportes)

“como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (Caillois, 1986, p.43).

- *Alea*. Este tipo de juego propone los del azar, donde las decisiones no dependen de los participantes y su verdadero adversario es el destino, entregando su voluntad al mismo.

“El destino es el único artífice de la victoria y, cuando existe rivalidad ésta significa exclusivamente que el vencedor se ha visto más favorecido por la suerte que el vencido” (Caillois, 1986, p. 48).

- *Mimicry*. La mímica y el disfraz hacen parte de las características de esta denominación, allí confluyen la aceptación temporal e ilusoria de un mundo determinado por una segunda realidad en la que no predominan las normas. Así se abre la puerta para que los participantes escapen del mundo verdadero convirtiéndose en otro u otros cuantas veces quiera.

“en donde el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (Caillois, 1986, p. 52).

- *Ilinx*. (Vértigo) Busca transgredir la percepción de realidad a partir de lograr el pánico, vértigo, agitación, riesgo, conmoción, con los cuales efímeramente se prescinde de la verdad de mundo.

“existe un vértigo de orden moral, un arrebató que de pronto hace presa del individuo” (Caillois, 1986, p. 60)

Teniendo en cuenta la anterior clasificación, Callois (1986) propone la distribución en dos dimensiones que se contraponen con relación a la manera en que se ejecutan los juegos.

- *Paidia*. Existe el umbral del desorden, la revuelta, el goce, la improvisación y esparcimiento, manifestándose la fantasía desbordada.
- *Ludus*. Opuesto al Paidia, prevalece el orden, la disciplina, los pactos de carácter arbitrario y autoritario que demandan aguante, esfuerzo, destreza e ingenio.

El segmento que se traza entre Paidia y Ludus como complemento la una de la otra, hace posible la riqueza cultural a partir del juego, promoviendo la presencia complaciente y dispuesta de la comunidad, haciendo de esta forma, parte de estructuras oficiales inquebrantables.

2.8. Juego Teatral

Dentro del juego teatral se involucra el cuerpo, la voz, la imaginación y la emoción como la propia proyección del individuo para la expresión de la acción, acción que se lleva a cabo dentro de un grupo determinado, donde se promueve la intuición del actor-participante más que su memoria, se interpreta como la ruta que explora la desinhibición y permite la comunicación expresando posibilidades imaginarias, deseos reprimidos desde la indagación del imaginario y la sustracción de lo más relevante para quien lo experimenta.

“El objetivo de los juegos y ejercicios es revelar al actor lo que ocurre cuando trabaja, y ayudarlo a estar pendiente de los procesos mentales\corporales involucrados en su trabajo” (Barker Clive, Juegos teatrales. Cap. 4, Pag.2. 2006)

Aunque el juego y el juego teatral contienen características que los relacionan entre sí, se contempla una diferencia y es que en el juego se acciona, mientras que en el juego teatral se acciona y se muestra.

José Cañas en su libro *El juego de la expresión dramática* (2009) presenta el juego como una herramienta potencial educativa, que permite propiciar el desarrollo de estructuras cognitivas y afectivas, al igual que de numerosas habilidades y destrezas tanto manuales como intelectuales; también promueve valores que tienen que ver con el compañerismo, la libertad, el respeto y la democracia.

Muestra el juego como herramienta y estímulo para la creación de ideales, de la identidad, la autonomía y por supuesto, la subjetividad. El autor promueve la defensa del juego como una estrategia educativa, donde éste tiene presencia

constante y determinante en las escuelas, describe distintas clases de juegos e indica el tipo de habilidades que cada uno de ellos potencia.

En su texto, invita a maestros de escuela, directivos escolares y padres de familia a compartir el convencimiento del juego como factor indispensable para el desarrollo respetuoso dentro de la sociedad.

A partir del juego se puede acudir al desarrollo y potenciación de competencias, ya que en la mayoría de veces que sea indagado se fortifican múltiples aptitudes que hacen parte del desarrollo y lo cual pretende la conversión del niño-niño a niño-adulto con la habilidad de desenvolverse desde todo lo que ha heredado, construido, aprendido y adquirido a lo largo de su formación.

Pues es a partir del juego que se despliegan diversas situaciones posibles que permiten adoptar determinados patrones propios de complejas actividades sociales, al igual que el medio por el cual se puede navegar sobre ellas.

El niño al igual que el actor se encuentra sujeto a su ingenuidad para expandir su habilidad creadora, lo cual es una ventaja a su corta edad a diferencia de los actores ya adultos.

“Si recordamos la forma en que se educaba hace 50 años, veremos que todo se hacía de forma natural. Se nos dejaba en medio de la naturaleza bajo la atenta mirada de mamá, que vigilaba desde su ventana. A veces se encargaba de esto el abuelo. Vivíamos de nuestro entorno: Del jardín, del campo, de los animales, del río, y nos servíamos de lo que buenamente teníamos a mano. Si volvíamos desastrados o sucios, recibíamos la bofetada redentora, que para nada servía; al día siguiente, volvíamos a las andadas...” (CAÑAS J, 2009. Didáctica de la expresión dramática- Una aproximación a la dinámica teatral en el aula.. p, 10)

Desde la antigüedad, la sociedad se ha preocupado por involucrar a los niños en su propia realidad desde los juegos de representación, es decir que desde la antigua Grecia, pasando por Roma, llegando a la edad media y el renacimiento, los niños eran educados desde diversos tipos de juegos que permitían la aproximación a su indiscutible contexto, lo cual les permitía su reconocimiento, comprensión y respeto.

El papel docente es importante dentro de la enseñanza teatral de los niños, ya lo ideal es que ellos se sientan motivados a la hora de iniciar la acción conjunta con el maestro, donde involucre no solamente la gesticulación sino también la exploración de movimientos y sonidos que los lleven a la auto observación, auto descubrimiento y uso de sus propios cuerpos, sirviendo como interlocutor para la comprobación de la propuesta expresiva por parte de ellos mismos.

El docente tiene la posibilidad transformadora dentro del aula escolar, donde los espacios se tornen amenos, únicos, posibles, dejando de lado su propio discurso como la verdad absoluta, promoviendo la intervención conjunta, maestro-estudiante para que se abra el espacio propositivo, el deseo, el disfrute, la experimentación, el compromiso y la libre expresión.

Al verse involucrado en las actividades de los niños como guía o acompañante dentro del proceso educativo, se convierte en un complemento cercano que adquiere otro tipo de dimensión por parte de los educandos, puesto que se establecen relaciones de acompañamiento, complicidad, afectividad y respeto, provenientes de la acción misma y no del usual grito o abuso de autoridad como objetivo de algunas instituciones.

Los niños aprenden constantemente de todo lo que sucede a su alrededor, es como si cada situación los moldeara preparándolos para su proceder en un futuro como personas pertenecientes a un sistema alienado que se preocupa más por la producción material que emocional.

“Los juegos tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (CAÑAS J, 2009. p. 33).

De esta forma, el juego consiste en provocar tensiones donde los niños logran operar su realidad próxima, desde su asimilación, comprensión, reproducción, utilización y dominio.

“El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que le inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones” (CAÑAS J, 2009. p, 34- 35)

Cañas (2009) considera tres pilares relevantes que se sustentan a partir del juego y que están directamente relacionadas con lo que se propone dentro de las prácticas pedagógicas a través del juego teatral, que además dio lugar a múltiples finalidades.

Los juegos de percepción. Estos juegos, son de vital importancia dentro del desarrollo infantil, donde se incluye la relajación por medio de la respiración, la concepción, reconocimiento y manejo de espacio, que se encuentran directamente relacionadas con los próximos pilares.

Los motores- expresivos. Permiten no solamente el reconocimiento de un espacio y la localización dentro del mismo, sino también la posibilidad de explorar diversos matices emocionales, los cuales son exteriorizados y contrastados con relación a los otros.

Imitación y representación. Este tiene como objetivo hacer que los niños exploren múltiples comportamientos, distintos a los que usualmente tienen dentro de su cotidianidad, comportamientos que al ser imitados por ellos, logran abstraer lo más

relevante lo que realizan para seguir ampliando sus conocimientos e ir más allá de pre- conceptos.

Los anteriores pilares abarcan lo que se debe tener en cuenta a la hora de proponer el juego como medio de enseñanza, como proceso conciente tanto por parte del maestro como de los educandos. Visto así, el juego deja de ser el supuesto desorden que suponen muchos, para convertirse en el juego más serio del mundo.

3. CAPÍTULO II. JUEGOS TEATRALES CON EL GRUPO 203

Este capítulo presenta el proceso de investigación de la experiencia pedagógica con el grupo 203, perteneciente a la Institución Educativa Marco Fidel Suárez. A partir de la descripción, reflexión y análisis de las prácticas pedagógicas del proyecto propuesto desde las artes escénicas con base al juego teatral y presentado por los períodos de tiempo de ejecución, desde su inicio hasta su culminación.

3.1. Contexto Institucional\Descripción

La Institución Educativa Marco Fidel Suárez (fundada en 1969) dentro del P.E.I., tiene como objetivo formar ciudadanos competentes, creativos y participativos. Con la misión de generar procesos de desarrollo integral que permitan al estudiante una formación de alta calidad académica y humana, acorde con sus intereses y con las actuales exigencias del país y del mundo. Se visualiza a su vez, como una institución educativa que contribuye a la formación de personas capaces de lograr su propio beneficio, el de su comunidad y el de su país, proyectándose a una sociedad que exige altos desempeños en el campo del conocimiento, en la interacción social y en el mundo laboral.⁵

3.2. Contexto de la población\Descripción

Grupo 203/ Institución Educativa Marco Fidel Suárez.

Los niños del grado 203 del colegio Marco Fidel Suárez del barrio el Tunal, de estrados 1, 2 y 3. Se encuentran entre las edades de 7 y 8 años de edad, es un

⁵ (P.E.I.) Institución Educativa Distrital Marco Fidel Suárez.

grupo muy homogéneo en cuanto al desarrollo emocional y cognitivo. La mayoría de ellos difieren en cuanto al núcleo familiar, algunos pertenecen a una familia de padres separados, viven con uno de los dos padres y en casa de algún familiar.

El grupo se encuentra en la etapa de exploración donde mantienen frecuente contacto físico entre ellos de manera agresiva, evidencian su inquietud por los acontecimientos del día a día dentro del aula escolar. Son niños dispuestos y entusiasmados cuando experimentan nuevas actividades que les propone la disciplina teatral.



3.3. Descripción temporal de la experiencia.

A continuación se presenta el tránsito que tiene la práctica pedagógica con el grupo 203 de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, desde sus inicios hasta su culminación, al igual que la descripción de juegos propuestos para cada ciclo y los resultados que arroja la ejecución de cada uno de ellos.

3.3.1. Prácticas de Observación

- **Abril-Junio de 2010.** Se inicia el proceso de prácticas desde la observación al grupo 203, el cual se encuentra liderado por la practicante Leidy Viviana Ramírez Sainea.

“Durante el proceso de observación de las prácticas han demostrado ser muy entregados a las actividades que se establecen dentro de la clase de teatro, se les dificulta la escucha, la atención, y controlar sus impulsos, ya que reaccionan de manera brusca con relación a los otros al ejecutar las actividades, llegando incluso a lastimarse por empujones o patadas, aunque esto ha permitido que la maestra\practicante genere un espacio para socializar acerca de lo que pasa dentro del grupo, y con su guía, han llegado a exponer su punto de vista con relación a las situaciones presentadas, reflexionando conjuntamente sobre ello para que no se repita, pero a pesar de ellos, siguen presentándose situaciones de agresión entre ellos, son conscientes en el momento en que se les llama la atención pero a la siguiente clase es como si no recordaran lo que se ha hablado en la anterior clase.

Por lo anterior hay que trabajar mucho más en el tacto cuidadoso y el encuentro con los otros, al igual que en su atención y concentración”
(Anexos. Ángela Pastrán, 2010. Informe inicial)

Teniendo en cuenta el contexto institucional y de grupo, dentro de las prácticas de observación surgen los siguientes cuestionamientos:

¿Cuál rasgo impera en el grupo 203 y que está afectando su bienestar tanto individual como colectivo? ¿Cuáles estrategias pueden resultar eficaces para lograr un aporte significativo al grupo 203 en el tiempo establecido para la práctica pedagógica? ¿Cómo lograr un acercamiento pensado cuidadosamente para la intervención del grupo 203?

A partir de los cuestionamientos anteriormente expuestos, se realiza la propuesta de prácticas desde juegos teatrales, realizando una compilación de todos aquellos que fueron explorados dentro del proceso formativo de la Licenciatura de Artes Escénicas de la U.P.N., específicamente en las áreas disciplinares de cuerpo, voz y actuación (Bitácoras) que más se dirigen a ocasionar el encuentro entre los participantes, el fortalecimiento de relaciones y desarrollo del vínculo afectivo, con el fin de impartirlos dentro de la praxis como punto de partida para lograr el aporte a los niños participantes del proceso.

Se realiza la indagación correspondiente acerca de la compilación de juegos que aportan a diversas áreas del conocimiento (motor, cognitivo, vocal, perceptivo, emocional, etc.), dentro de los cuales, algunos de ellos tienen que ver con el plano cotidiano, los cuales se aprovechan para la adaptación al ámbito teatral, teniendo la posibilidad de relacionarse con dicha disciplina y ser explorados dentro del aula de la I. E.D. Marco Fidel Suárez.

3.3.2. Etapas de ejecución del proyecto de Prácticas.

Agosto\Octubre de 2010- Febrero\Junio de 2011 Para la planeación de las actividades dentro del aula de clase con el grupo 203, es la realización de un breve diagnóstico que permita reconocer pre conceptos que los niños del grupo

tienen con relación al teatro para elegir los juegos que permiten desarrollar capacidades en ellos y a su vez brinden nociones básicas de la disciplina teatral; obteniendo como resultado la identificación de algunas debilidades del grupo, donde predominan la dispersión, la poca atención, la continua desconcentración y el carácter impulsivo de los niños (No miden sus movimientos corporales ni controlan la fuerza que imprimen en cada acción) lastimándose entre ellos.

De acuerdo a lo anterior, se indaga acerca de juegos teatrales que involucran expresión corporal, expresión vocal y aspecto emocional (Relacional) en pro de la vinculación afectiva de los niños. Por tanto se eligen los siguientes juegos ejecutados que para el caso de esta investigación suministran mayor aporte sobre las relaciones interpersonales de los estudiantes del grupo 203:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1- Saludo con el cuerpo. | 12-Foto grupal. |
| 2- Códigos. | 13-El rey Pepino. |
| 3- La batalla del calentamiento. | 14-El rincón de las emociones. |
| 4- Encuentros cercanos. | 15-Círculo de la energía. |
| 5- Máquina del sonido. | 16-Wow. |
| 6- El rincón de las sensaciones. | 17-Adivinando la profesión. |
| 7- Lleva monstruo. | 18-Convirtiéndose en... |
| 8- Cruz roja stop. | 19-Cuento representado. |
| 9- Marionetas. | 20-Armando esculturas. |
| 10-Bombas. | 21-Espejos. |
| 11-Los elementos. | 22-Que no caiga el globo. |

3.3.3. Descripción de juegos.

A continuación se describe la ejecución de los juegos teatrales con el grupo 203 haciendo referencia tanto a procesos como a efectos provocados en los niños por la práctica del juego.

Saludo con el cuerpo. Cada uno de los niños camina por todo el espacio (En este caso el salón de clase) evitando caminar en círculo, buscando trazar diagonales imaginarias en el suelo con los desplazamientos, sin evitar la mirada de los compañeritos que se encuentre durante el recorrido, cuando la mirada coincide con la de otro y de manera individual crean un saludo con cualquier parte del cuerpo para saludar a quien está frente a ellos, tratando de involucrar todas las partes corporales que frecuentemente son utilizadas en su cotidianidad y carecen de consciencia (Codos, nuca, lengua, ojos, orejas, etc.) buscando diversidad de movimiento y saludo, es decir, con cada encuentro hay un saludo distinto.

- “Los saludos con las partes del cuerpo generaron gran conmoción entre ellos, lo cual fue muy positivo porque lograron desinhibirse y crear formas de saludo sin necesidad de preguntar si estaba bien o no, simplemente se dejaron llevar por los impulsos o lo que fuera que les generaba el saludar con una parte que no fuera solamente la mano, de hecho cuando se les pidió que saludaran con las manos, muchos de los saludos no fueron literales o los típicos que conocemos (Saludos con la lengua, con los párpados de los ojos, moviendo las orejas, con el movimiento del cabellos, etc.,) lo hicieron de manera creativa, con los dedos, chocando los pulgares o la parte externa de las manos, etc.” (Anexo observación # 1)

El saludo con el cuerpo permite a los niños del grupo 203 abrir un espacio en el que se pueden encontrar con los otros. Cuando inicia el juego, se muestran un poco tímido, saludan como se hace en la cotidianidad, con la mano, a medida que

el líder (Maestro (a)) les da instrucciones de cuál parte usen para el saludo, se van dejando llevar, saliendo a flote diversidad de movimientos y formas de saludo a pesar de ser la misma parte que todos usan. A medida que transcurre el juego, los niños se van adentrando mucho más en él, llevándolos a observar a sus compañeros, soltar su sentir frente a lo que acontece a partir de sonrisas espontáneas y el esfuerzo por controlarlas para continuar con el juego.

Poco a poco sin que se les de alguna indicación, alguno de ellos comienza a involucrar cualquier parte del cuerpo, provocando en los demás reacciones similares, donde saludan con la misma parte que son saludados por el otro e incluso respondiendo con una parte física diferente, a tal punto que lograron el contacto físico sin agredir, juntando sus dedos, pies, manos, desde el modo no verbal individual donde cada uno de ellos crea maneras particulares de expresión corporal desde sus propias capacidades y comprensión del juego.

El saludo con el cuerpo logra captar la atención de los niños del grupo 203, desde su participación, ya que poco a poco disponen su buen ánimo para la ejecución de las acciones.

Códigos. El líder del grupo (Maestro (a)) establece previamente unos códigos que posteriormente se les explica a los niños del grupo 203.

- 1- Saltar.
- 2- Gritar.
- 3- Abrazar.
- 4- Ir al suelo.
- 5- Stop.

Los niños inician el juego desplazándose por todo el espacio y a la señal que da el líder (Maestro (a)) ejecutan los códigos establecidos, cuando finalice cada acción con relación a determinado código, siguen caminando por el espacio manteniendo

la atención porque se puede variar el orden de los códigos con la intención fortalecer en los niños la escucha, acercamiento a los otros y atención mientras ejercitan su memoria.

“Dentro de las actividades se presentaron situaciones donde algunos niños golpearon a otros pero funcionó para realizar una reflexión conjunta donde cada uno de ellos habló y reconoció que golpear no está bien y no le gusta a nadie que así sea. Recordando las reglas establecidas desde un principio (Cuando trabajamos se deben evitar las patadas, los mordiscos, los rasguños, los jalones de cabello, los pellizcos y golpes en general que puedan lastimar a los otros) reiterando el permanente cuidado propio y de los otros” (Anexo observaciones # 1)

El juego de *Códigos* se inicia con el fin de hacer que los niños tomen conciencia del Auto cuidado y el cuidado con relación a los otros. Al principio caminan muy tranquilos, responden a cada código de manera óptima, su atención se captura a partir del juego y los lleva a mantenerse presentes dentro del mismo, sus cuerpos se muestran libres pero les cuesta mantener el equilibrio en los movimientos, lo cual hace que se caigan de vez en cuando, tropezando con otros niños, generando pérdida de la observación, atención y escucha, concentrándose en ellos mismos de manera particular, olvidando a los otros y pasando por encima del que sea para llevar a cabo la indicación inicial, haciendo caso omiso a las observaciones del cuidado y de detener los movimientos bruscos.

Esto provoca múltiples atropellamientos, golpes, patadas y empujones que causan dolor y van incrementando durante el desarrollo del juego, demostrando con ello que cualquier movimiento o roce fuerte (No necesariamente de carácter perjudicial) es tomado como agresión por cada uno de ellos, lo cual los conduce a responder de la misma manera en cuanto son afectados por dichos movimientos, creándose una atmósfera de pelea y lucha continua, poco sana y que lastima.

En la batalla del calentamiento. El líder (Maestro (a)) enseña por partes la canción estableciendo movimientos relacionados con la letra de ésta para que los niños los ejecuten seguidamente desde sus propias capacidades motoras.

En la batalla del calentamiento se hace sentir la fuerza del valiente- ¡Soldados a la carga! Con una mano... En la batalla del calentamiento se hace sentir la fuerza del valiente- ¡Soldados a la carga! Con una mano, con la otra... (Se repite sucesivamente hasta que se involucre el movimiento de todas las partes del cuerpo)

Su fin es el de mantener la atención, concentración, escucha, comunicación colectiva a partir de la expresión corporal, vocal y a su vez, fortalecer aspectos como: motor, expresivo y memorístico.

“Mediante esta canción, los niños fortalecieron su memoria, aprendiendo la letra mientras ejecutan las acciones que esta menciona, llegando a disociar el sonido vocal del movimiento corporal y el pensamiento racional. También llevó a que cada uno de los participantes asumiera una postura corporal de acuerdo a la temática que abordó la canción, asumiendo roles, demostrando a través del juego, tanto habilidades como debilidades corporales, vocales, de memoria y expresión, donde algunos de los niños se mostraron tímidos ante la ejecución del movimiento y con dificultades de control espacial, pues se tropezaron constantemente entre ellos y con objetos distribuidos dentro del mismo.

Las canciones integradas durante el juego teatral, permitieron armonizar el espacio, que los niños a través de determinado juego junto con la ronda fueran fortaleciendo su memoria, relajaran sus cuerpos y se entregaran a la acción de expresar todas aquellas sensaciones que surgieron del simple tarareo de una canción. Éstas los pusieron en una dinámica diferente, se motivaron, se alegraron, generaron movimiento corporal espontáneo y

transformaron sus rostros, gesticulando naturalmente según lo que percibían o sentían de ello” (Anexo de la observación #1)

Los niños del grupo 203 demuestran su motivación frente al aprendizaje de una canción nueva, incluyendo a los pocos que ya la conocen. El ejecutar los movimientos que propone el líder (Maestro (a)) hace que dispongan su atención, concentrándose en el hecho de reproducir la partitura de movimientos propuesta, desde sus propias capacidades corporales y expresivas, es decir, cada uno de los niños del grupo 203 ejecuta los movimientos de maneras distintas, unos son más expresivos que otros, algunos son más precisos en sus movimientos que los demás, unos exploran más allá de lo propuesto los movimientos que otros (Sobre pasan los límites del movimiento encontrando otros tipos y calidades (velocidad, fuerza, forma) de las acciones que ejecutan)

Prevalece la dificultad con relación al manejo espacial, ya que por estar atentos al planteamiento, se olvidaron de los otros, tropezándose constantemente, pero esta vez, no respondieron de manera agresiva, ya que el mantener la atención puesta en el líder (Maestro (a)) hace que continúen los movimientos para no perderse de la atmósfera que se ha creado dentro del juego (No hay tiempo para concentrarse y dejarse llevar por la pelea o el golpe como respuesta a un roce fuerte entre ellos)

A medida que el juego se repite, los niños van soltando cada vez más sus cuerpos, demostrando mayor seguridad al apropiarse de la letra junto con los movimientos, conduciéndolos a explorar mucho más cada acción, encontrando su propia forma de representar y asumir roles con relación a la canción, comprendiendo cada vez más lo que canta y complementando lo que hasta ahora se ha planteado, dando como resultado múltiples propuestas individuales con diversas características expresivas en cuanto al cuerpo, el gesto y la voz de cada niño del grupo (Tonos de voz, calidad de movimiento (velocidades), gestos faciales-miradas, posición de la boca (muecas))

Desde su propio movimiento, los niños del grupo 203 demuestran necesidades, gustos y disgustos que provoca la exploración del juego, lo cual lleva a la emersión de diversas emociones que se entre ven pero que cuando son observadas por el líder (Maestro (a)) su timidez impide que sean expresadas abiertamente, disminuyendo su proceder y evidenciando a través de su mirado la búsqueda por la aprobación de lo que están haciendo.

Encuentros cercanos. Por parejas, los niños del grupo 203 se ubican frente a frente, uno de los participantes se denomina A y el otro B, cuando el líder (Maestro (a)) da la señal diciendo tacto-A toca al otro compañero, cuando diga oído-escuchan el corazón del compañero, vista-se acercan y observan detenidamente al otro, cuando diga gusto-le da un dulce al otro. Luego cambian de lugar.

Este juego tiene como finalidad generar el encuentro, observación y reconocimiento con el otro a partir de la percepción.

“Encuentros cercanos permitió que el niño propiciara una interacción con los demás compañeros, mantuvieran su presencia dentro de la clase, fortalecieran su atención al cambiar de acción dependiendo de la indicación que se dio y un acercamiento con sus compañeros a partir de sus sentidos, haciendo un poco más conciente lo que le generaba cada uno de sus pares tanto en lo corporal como en lo emocional, expresándolo abiertamente a los demás.

Al realizar el juego de los encuentros donde cada uno reconocía sonidos, texturas, olores y características propias de los otros, permitió que se acercaran al compañero que más confianza les generaba, lo cual fue placentero para ellos. Cuando se les sorprendió con el cambio repentino de compañero, sin buscar a quien si no dando vuelta y eligiendo al que estuviera cerca, evidenciaron su sorpresa y resistencia a partir del cuerpo y de expresiones, pero a pesar de todo ello, lograron trabajar con el que les

tocó, independientemente de si eran del sexo opuesto o con quien no querían trabajar.

Me tuve que involucrar para trabajar con ellos y que fuera un ejemplo para que se dieran cuenta que no tenía problema en trabajar con el niño que fuera, así, ellos fueron cediendo hasta hacer parte del juego sin problema, buscando cercanía conmigo, a tal punto que olvidaron su resistencia y trabajaron todos y todas” (Anexo observación de planeación # 2)



Inicialmente todos los niños del grupo están dispuestos al juego, ya que cada uno elige al compañero de sus afectos, con el que se sienten más cómodos, manteniendo su inclinación a trabajar con el que sea de su mismo sexo (niño-niño, niña-niña) a pesar de ello, hay cierta timidez al contacto físico entre ellos, sin embargo al transcurrir el juego van adquiriendo mayor confianza con su compañero para llevar a cabo lo propuesto, relacionarse con el otro, permitiéndose un encuentro más cercano e íntimo; lo cual produce múltiples reacciones como miradas de sorpresa al escuchar el corazón del otro, sonrisas nerviosas, gestos que evidencian la vergüenza de acercarse a través de movimientos corporales espontáneos (saltos, vueltas, agachadas, tensiones de las extremidades o los dedos, presión de los labios, dientes y lengua)

Cuando el juego se transforma al plantear el cambio inesperado de compañero (a), los niños del grupo muestran indisposición por tener que trabajar con otros niños, sobre todo cuando se trata de trabajar con el sexo opuesto (niño-niña), sus cuerpos se mostraron resistentes (Mientras estaban frente a frente se alejaban como inclinando el tronco hacia atrás para mantener la distancia), sus gestos mostraron desagrado (Bocas torcidas, malas miradas, demostraciones de aburrimiento a través de muecas).

Cuando el líder (Maestro (a)) se involucra, se transforman las actitudes de los niños, haciendo que se motiven a trabajar con todos, cambiando de parejas frecuentemente sin importar con quién les toca; el giro que le da la participación del líder en la dinámica lúdica, motiva a los niños y los impulsa a buscar contacto con el líder, terminando en aumentar la velocidad de los cambios para percibir a los otros desde los sentidos, indicando que deben estar con todos sin repetir compañero, lo cual hace que se genere en ellos risas, gritos espontáneos, relación entre todos y que haya un disfrute del juego sin fijarse en con quién se trabaja.

De esta manera, el maestro (a) interviene en la transformación del aula para convertirse en el guía cercano, estableciendo relaciones interpersonales cercanas desde el respeto, el afecto, la amistad y la complicidad.

Máquina del sonido. Los niños forman un círculo entre todos, tomados de la mano, uno pasa al centro y propone un sonido y un movimiento, los demás lo observan y se van integrando uno a uno, cuando lo decidan. Cuando se decidan a pasar, buscan relacionar su propia propuesta tanto corporal como vocal con alguno de los que se encuentran en el centro formando la máquina. Finalmente se forma una gran máquina de sonido y movimiento que acelera progresivamente la acción tanto individual como colectiva para ir aumentando hasta llegar al máximo dicha acción hasta que se agote la energía de los participantes y la máquina deje de funcionar en su totalidad.

La intención de este juego, es la de desarrollar y fortalecer capacidades tanto corporales como vocales que parten de la creación individual de los niños, al igual que el trabajo en equipo, la atención, observación y escucha, relacionándose desde acciones concretas y sonidos que llevan a crear una gran máquina de movimiento sonoro, donde puedan comprender que el trabajo en equipo es indispensable para que funcione, pues a partir de un sonido y movimiento propuesto por uno de ellos, los demás se integran con otro sonido y movimiento propio para que crezca la máquina, cuando uno de ellos deja de funcionar, la máquina también lo hace, pues necesita del trabajo de todos para mantenerse.

“Las actividades que implican movimientos corporales y de carácter sonoro es algo que les agrada mucho hacer, demostraron su agrado a través de abrazos entre ellos, saltos de alegría, sonrisas, lo cual hizo que el grupo dispusiera su atención para la ejecución; a diferencia de la clase anterior, ya que todos estuvieron integrados, haciendo parte de las actividades planteadas, presentando algunos episodios de dispersión que los mantuvo intermitentes durante el proceso de realización del juego. – ¡Sí, Yupi! – La última vez,... hagamos otra máquina...” (Observación de la planeación #2)

Al iniciar el juego de la máquina los niños tardan más de la cuenta en realizar el círculo, porque les cuesta dar la mano al que está ubicado a su lado, porque no es el lugar que quieren ocupar, porque tienen pereza de hacerlo, pero cuando se les dice que tienen tiempo de hacerlo mientras el líder cuenta de 1 hasta llegar a 10 y que el último en hacerlo tiene cara de papa frita, todos corren a hacer rápidamente el círculo, sin importar a quien le dan la mano o si el que está al lado es niño o niña, lo cual permite que se prosiga con la siguiente fase del juego.

Al iniciar la máquina del sonido los niños del grupo evidencian vergüenza por pasar a hacerlo, como nadie se atreve a pasar por cuenta propia le líder plantea que van a pasar uno por uno en el orden en que se encuentran, comenzando por uno de ellos hacia la derecha, así se establece una dinámica en la que cada uno

de los niños asume el momento en el que debe pasar para integrarse a la máquina, poco a poco lo hacen. Ocurren momentos en que uno de ellos se detiene y los demás observan y se detienen para discutir, pero poco a poco se convierte en otro juego donde el que quiera para y todos se detienen, haciendo que abran sus sentidos para percibir al otro. Cuando esto sucede, se producen manifestaciones nerviosas entre ellos (abrazos efímeros, sonrisas, apretones de cachetes entre ellos, empujones a manera de jugueteo, etc.)

Hay momentos en que se dispersan del ejercicio, se alejan y observan desde lejos la máquina, al ver lo que acontece entre los participantes (Celebraciones, algarabía, gritos de alegría, etc.) vuelven a ser parte del juego.

El rincón de las sensaciones. Se explica a los niños del grupo que el salón de clase a partir de ese momento se divide en cuatro rincones, en uno de ellos se encuentra la alegría, en el segundo se encuentra el dolor, en el tercero se encuentra el frío y en el cuarto se encuentra el calor, el centro es neutro (No pasa nada), cuando el líder (Maestro (a)) da la indicación de dirigirse a determinado rincón, los niños se desplazan inmediatamente adoptando el estado que produce cada lugar a través de la expresión física y vocal.

Este juego busca la exploración e identificación de diversas sensaciones por parte de los participantes, conduciéndolos a su representación, desde el apoyo de experiencias de vida que han tenido para traerlas a su memoria y reproducirlas de la manera más fiel posible.

“El rincón de las sensaciones funcionó como ruta para lograr que los niños trajeran al presente sucesos anteriormente experimentados en su vida para ser recreados en el momento que se sugería, permitiendo apoyarse en los otros para acercarse mucho más a la verdad emotiva de aquellos episodios.

Mediante esto, los niños evidenciaron su participación y disposición para explorar aquellas experiencias pasadas” (Anexo planeación # 2)

En un principio del juego, los niños se muestran atraídos por el planteamiento de las emociones alrededor del salón de clase, se muestran acelerados al experimentar diversos estados en cada rincón, corren, se empujan, se convierte en una competencia de quién llega primero al rincón, pero cuando llegan al lugar se frenan y quedan sin qué hacer o cómo reaccionar (Presentan una especie de bloqueo que los paraliza y hace que surjan sonrisas nerviosas, miradas cómplices entre ellos, se agrupan entre todos, buscando la cercanía como excusa para no tener que mover mucho su cuerpo)

El líder (Maestro (a)) les habla acerca de posibles situaciones imaginadas o tal vez ya experimentadas por ellos que tiene que ver con su cotidianidad (Situaciones de carácter general y frecuente como un regaño de sus papás, el golpe que le dio un compañero, la felicidad de recibir un regalo en navidad, etc.) lo que permite traer a sus memorias recuerdos de situaciones cercanas a ellos, evidenciando que cuando no tienen una pre concepción de la situación propuesta, recurren al apoyo del proceso de creación u observación de los otros para reproducir movimientos o a través de su cuerpo y que poco a poco los encaminan a la relación interpersonal. (Gestos, posturas, formas de caminar, acercamientos para calentarse (El rincón del frío) etc.) Se buscan entre ellos para celebrar colectivamente la alegría de una motivación personal.

El estado neutro funciona en la medida que amplían su observación para estar atentos y corregirse entre ellos cuando alguien no tiene en cuenta que allí no pasa nada (Ninguna emoción se presentaba aparentemente) se producen risas cómplices, miradas pícaras y movimientos tanto corporales como gestuales y sonidos vocales pertenecientes a los otros rincones para incitar a llamar la atención de sus compañeros, al igual que posibles correcciones por parte de

algunos de ellos, donde se evidencia enojo, molestia, burla o complicidad por lo que acontece)

Por lo anterior se comprende que durante el juego del *rincón de las sensaciones*, ocurre permanentemente una acción física que se relaciona directamente con lo emocional, funcionando en dos vías, una desde lo externo a lo interno o desde lo interno a lo externo, complementándose una a la otra.

La lleva monstruo. Corriendo por el espacio, uno de los niños lleva el monstruo, propone un sonido vocal y una caracterización corporal para convertirse en monstruo, de esta forma contagia a los demás, quienes mantienen la postura y el sonido de monstruo que los contagia. A medida que van contagiando, van aumentando movimientos y sonidos al anterior para que sea cada vez más monstruo.

Este juego pretende desarrollar y fortalecer tanto habilidades como destrezas corporales, vocales, creativas y representativas de los niños a través de la espontaneidad emocional que proporciona el encuentro con los otros.

La lleva monstruo permite que los niños del grupo se liberen, tanto corporal como emocional, mental y vocalmente para dejar salir a flote impulsos espontáneos que nacen de la exploración del ejercicio, donde la imaginación juega un papel importante para convertirse en monstruos y contagiar a los demás, exigiendo una postura corporal, un sonido vocal, determinada mirada, comportamiento y actitud propios del monstruo en el que se han convertido, hasta que todo el grupo se encuentra en el mismo estado, dan paso a la observación, atención, escucha, auto regulación y canalización de energía.

“Cuando jugaron a la lleva monstruo evidenciaron su motivación ante el juego, logrando transformar sus cuerpos, gestos y sonidos para asustar a los

otros, exponiendo su disfrute ante la actividad, apropiándose del ejercicio llegando a una verdad, donde todos creían que realmente estaban en peligro de ser convertidos, corrieron por todo el espacio, se apoyaban en grupo dependiendo del bando al que pertenecían (Convertidos o no convertidos) para lograr el objetivo de cada uno, convertir o huir. Pero luego todo se transformó, terminando en golpe, patada, puño, rasguño, empujón y por supuesto el llanto. – ¡Me empujó!, - Es que me tropecé contra el pupitre y por eso le pegué, - Yo ya no juego más, uno ni puede correr, - Me pegué en la rodilla con la mesa... Esto llevó a la reflexión y re ajuste del juego, propuse que había penitencia al que se tropezara, lo cual funcionó para que ejecutaran sin problema el juego y aliviaran asperezas y disgustos con relación al espacio y a sus compañeros. Poco a poco fue mejorando el ambiente hasta llegar a la calma con la que inició” (Anexo observación # 3)

Cuando se inicia el juego de la *lleva monstruo* los niños del grupo se adentran en el juego tímidamente, primero lo hacen de manera normal, sin tener en cuenta las indicaciones que se ha dado con relación al juego, hasta que uno de los niños del grupo 203 se transforma y corre, al verlo, los demás gritan y se transforman de la misma manera, poco a poco sueltan sus cuerpos para permitirse la transformación que los lleva a torcer los ojos, mostrar la lengua, los dientes en forma de amenaza, emitir sonidos que sin ser conscientes de ello, tienen que ver con el resonador bajo; lo hacen como apoyo para asustar a los demás, los cuerpos se encorvan, los pies se tuercen, las cabezas bailan de lado a lado, llegan a tal punto, que parece que están convulsionando por los movimientos que realizan.

Esto permite que los niños se integren para establecer un juego de complicidad entre ellos donde de vez en cuando sueltan sonrisas, gritos nerviosos, supuestos enojos para no ser atrapados; creando de esta manera, estrategias que les permite escapar de sus compañeros monstruos.

El juego se convierte en una agresión física cuando los niños comienzan a tropezarse con las cosas que están a su alrededor (mesas, sillas, maletas, etc.) Nuevamente sienten como agresión cualquier contacto físico fuerte, lo cual lleva a la pelea entre la mayoría, otros, por lo sucedido, se alejan, se sientan, se enojan, se burlan, etc.

Al presentarse esta situación, se aprovecha para preguntar cuál es el motivo de su estado individualmente, lo cual hace que se llegue a la socialización, donde cada niño siente la confianza suficiente para decir abiertamente lo que les sucede y el porqué de su estado de ánimo. De la socialización surgen malos entendidos que a través del diálogo son aclarados para concluir entre todos que el problema fue el manejo de espacio, el tropezarse con todo hace que se lastimen y se golpeen.

Finalmente se propone a los niños del grupo 203 la penitencia en caso de tropezar al jugar, lo cual lleva al mejoramiento de la atmósfera lúdica, recuperando el espacio que se había perdido por los inconvenientes presentados con relación a la distribución y condición del espacio, donde los obstáculos se convirtieron en parte del juego.

Las actividades propuestas para el aula siempre estarán sujetas a transformaciones por tiempo, lugar, estados de ánimo de los niños, de la institución, e incluso del clima y está en las manos del líder (Maestro (a)) apropiarse de las dificultades para hacerlas parte de su juego de aprendizaje, como apoyo para el desarrollo de sus actividades, como elementos que también pongan en riesgo a los niños en diversos aspectos corporales (Equilibrio, manejo de espacio, reflejos, control motor, etc.) que contribuye a su fortalecimiento y que no sería posible en un estado de comodidad absoluto.

Este tipo de situaciones y de estrategias, permite que los niños pongan la cara a las circunstancias que los incomodan para transformarlas en reflexión y aprendizaje no solo de aula, sino en pro de la toma de propias decisiones, pues el

aprendizaje se da a partir de lo que los rodea como preparación para su proceder futuro como individuos que forman parte del sistema social del cual son parte.

Cruz roja stop. Inicialmente el líder (Maestro (a)) se pone de espaldas en un lugar del salón y los niños avanzan mientras se encuentre de espaldas, cuando el líder diga cruz roja stop: “Tigres”, leones, palomas, etc., volteándose para verlos, los participantes deben convertirse y luego congelar, sin que se mueva una sola parte del cuerpo. El objetivo es que uno de ellos llegue a donde está el líder sin ser detectado moviéndose hasta tocar su espalda con la palma de su mano. Quien alcance el objetivo es el próximo líder de cruz roja stop.

La intención de este juego teatral radica en establecer ciertos parámetros que los niños deben seguir, buscando el control corporal para alcanzar un objetivo que es el de tocar la espalda de quien se encuentra al frente sin ser visto, involucrando al participante de manera individual al juego de diversos roles, dependiendo de lo que proponga el líder, de manera inmediata, al igual que el fortalecimiento de la atención, la escucha, la concentración, la observación propia y de los otros; también el desarrollar estrategias a partir de sus habilidades corporales para lograr la meta, respetando las reglas del juego, controlando su cuerpo y cuidando el de los otros.

“Hubo un momento en que los niños siguiendo un ejercicio se emocionaron tanto que llegaron al grito exagerado, así que aproveché dicha situación para que lo hicieran, a la señal que daba con la palma arriba congelaban el movimiento y el sonido, lo cual fue positivo ya que se consiguió la observación y enfoque por parte de ellos.

Poco a poco se fue adquiriendo la canalización de la energía por parte del grupo hasta llegar a concluir con tranquilidad.

Ana Karina trabajó intermitentemente, hay que estar a su lado guiándola frecuentemente junto con Sharit y Nicole, quienes quieren hacer todo lo que hace Karina hace ya que es líder ellas, al estar cerca a Karina para hacerla líder se logra mayor participación e integración por parte de sus compañeras” (Anexo observación # 3)

Cada situación que se genera dentro del juego, abre el camino por medio del cual los niños del grupo 203 dan rienda suelta a sus impulsos orgánicos, donde estallan los sentimientos, necesidades, voluntad, auto conocimiento y en regulación a partir de la relación que establece con los otros y con el espacio.

Cuando inicia el juego de *cruz roja stop* los niños demuestran su interés a través de aplausos de emoción, sonrisas, ojos muy abiertos y sonidos vocales de celebración. El juego transcurre tranquilamente, logran concentrarse en él a partir de creaciones propias puestas en sus cuerpos, desde posturas extra cotidianas que permite el acercamiento a la representación de diversos elementos que propone el líder, lo cual hace que estén atentos a trabajar consigo mismos para lograr el propósito planteado, al igual que el empeño puesto y demostrado desde su presencia permanente dentro del juego.

Hay un grupo de niñas que se mantiene intermitente porque ven en su líder un ejemplo a seguir, cuando el maestro decide proponerla como líder de apoyo que ayuda a observar quién se mueve, las otras niñas se interesan por participar del juego.

Los vínculos afectivos no solo se presentan en el grupo en general, está dividido por sub grupos, donde se mueven intereses, afectos, necesidades y objetivos comunes, que hacen parte del proceso de desarrollo, crecimiento, fortalecimiento de conceptos, reafirmación de personalidad y autonomía que son esenciales para su proceso formativo hasta la adultez.

Marionetas. Los participantes buscan una pareja, una de las parejas se denomina A y la otra B. Uno de los dos toma el mando, imaginado que uno es el titiritero y otro la marioneta, como si tuviera hilos se ubican uno frente al otro manteniendo la distancia (Puede ser corta o larga) moviendo al participante marioneta por todo el espacio. Luego cambian de rol.

Este juego tiene como objetivo mantener la concentración de los niños a partir de la observación, atención y escucha, buscando desarrollar en ellos la precisión y reacción corporal inmediata, al igual que la conciencia de la acción a partir de su relación con el otro.

Marionetas implica que el participante elija una pareja con la que quiere trabajar, lo cual permite una relación cercana para ejecutar el ejercicio, donde cada uno de ellos toma la decisión de quién es A y quién es B, cada uno en su momento puede guiar al otro como si tuviera hilos invisibles, lo cual hace que se mantenga la comunicación concentrada entre los dos participantes, exigiendo a su vez la atención exterior para cuidar de no salir lastimados ni lastimar a nadie.

“El grupo estuvo un poco inquieto, les costó seguir indicaciones ya que andaban muy dispersos, tanto así que se tardaron 15 minutos en concentrar su atención para recibir indicaciones con base al juego, hasta que por fin se logró, a medida que fue transcurriendo la clase se fueron dejando llevar por la necesidad de golpear a los otros. La mayoría del grupo salió golpeado, lo cual llevó a la reflexión conjunta del comportamiento, de los códigos establecidos desde el principio, donde no se debe golpear y por supuesto del cambio de actividad. – Si a mí me pegan, yo pego profe, - Pero yo no le hice nada a Jhon David y me pegó. – Todos estaban pegando, a mi me pegaron en un ojo, - No debemos lastimar a los otros porque duele y es malo hacer eso...” (Anexo observación # 3)

El juego de *las marionetas* se inicia de manera un poco acelerada, a pesar de ello, los niños del grupo 203 tienen en cuenta las indicaciones para el desarrollo del mismo. Se muestran alterados, ansiosos y nerviosos; aunque se desconoce el porqué de su estado de ánimo se continúa jugando.

Posteriormente el juego condujo al hecho del golpe entre los niños del grupo, donde más de uno sale llorando, lastimado fuertemente, con golpes y rasguños en sus caras, en las piernas, e incluso pellizcos en los brazos.

Se decide interrumpir el juego para hablar con ellos, pero a pesar de ello, continúa el ambiente de indisposición, rabia, resentimiento y culpas.

Aunque se presentaron estos inconvenientes, no se puede evadir el hecho de comprender que son una especie de tendencia dentro de los currículos institucionales, donde se procede usualmente al castigo como vehículo conductor de comportamiento, solo que en este caso no es así, ya que aunque no todos terminaron esta vez con sonrisas en sus rostros, relajación en sus cuerpos y estrechada de manos, se logra explorar el estado de ánimo tanto individual como colectivo, que finalmente fue puesto de pensamiento a la acción y de la acción a la palabra, exponiendo su sentir frente a todos y los diversos puntos de vista que como grupo tienen frente a estos momentos dentro del aula.

Muchas de sus afirmaciones dan a entender comportamientos que devienen no solamente del plano institucional, sino del social, exactamente del grupo familiar al cual pertenecen; dando cuenta del alto nivel de agresión que la mayoría de ellos sufre y que de cierta manera a través del juego es posible liberar todas aquellas tensiones que los cargan hasta llegar al punto de encontrar a través de este, la ruta para soltar aquello que los mantiene intranquilos e incómodos consigo mismos.

Bombas. Caminando por el espacio, los niños del grupo 203 imaginan que son bombas o imanes, cuando el líder (Maestro (a) diga bombas, los participantes escapan de los otros o de lo contrario explotan y cuando diga imán, ellos se juntan como atrayéndose, haciendo contacto con los otros desde cualquier parte del cuerpo.

Este juego busca desarrollar y fortalecer capacidades motoras, al igual que destrezas en cuanto a la acción-reacción, manteniendo la atención, concentración, observación y escucha de los participantes, permitiendo que tenga un acercamiento a sus compañeros de manera más conciente, manteniendo la atención y observación para evitar choques o movimientos que puedan lastimarlo a él y a los demás, potenciando al máximo su capacidad de control corporal a pesar de la velocidad cambiante de las indicaciones. También los acerca a la exploración de diversas posibilidades corporales que le permite ejecutar el ejercicio.

“Cuando inició la clase todos estuvieron dispuestos y expuestos a lo que trajera la clase, organizaron el espacio para que se desarrollaran las actividades propuestas con gran alegría y entusiasmo.

Algo muy positivo ocurrió además de todo lo mencionado, los niños no tuvieron miedo del acercamiento cuando se involucraron partes que usualmente no se tocan como la parte trasera, la barriga, la nariz, etc. Se acercaron y permitieron el contacto sin ningún problema” (Anexo de observaciones # 4)

A partir de este juego teatral se evidencia el proceso de mejoría que los niños han tenido durante la práctica pedagógica, generando espacios que les permite relacionarse interpersonalmente, creando vínculos afectivos, donde dan cuenta del fortalecimiento de auto estima, motivación y placer por el trabajo en equipo desde las acciones individuales y su repercusión en el grupo.

El juego de *bombas* inicia con algarabía por parte de los niños del grupo 203, en medio de sonrisas, saltos, aplausos espontáneos y gritos de júbilo demuestran que están preparados y dispuestos a hacer parte de las indicaciones que reciban sorpresivamente por parte del líder.

Cuando se convierten en bombas, huyen corriendo por todo el espacio, manteniendo su atención con relación a la disposición y distribución del mismo para no tropezar como anteriormente ha pasado y si chocan, sin que se les haya pre determinado aquello, hacen sonidos de estallido de bombas y caen al suelo para luego levantarse y seguir con el juego.

En el momento en que son imanes, se dejan llevar por la dinámica lúdica que propone las *bombas*, para juntarse entre todos, en una gran masa de cuerpos pegados de cualquier parte (Codos, brazos, colas, barrigas, orejas, etc.) dejando de lado antiguos prejuicios que llevan consigo ya que su atención está puesta en la imagen y credibilidad de lo que están haciendo y en lo que se convierten constantemente, para relacionarse con los otros, permitirse el acercamiento y mantener un contacto suave, pacífico, donde sonríen, disfrutan y gozan mientras fortalecen aspectos importantes de su desarrollo tales como la observación, atención, escucha, control motor, velocidades, manejo de espacio, desplazamientos, creación de estrategias propias para defenderse de no tropezar para estallar y morir en el juego.

Los elementos. De acuerdo con los elementos, los niños del grupo imaginan (acostados en el suelo) que se empiezan a convertir en tierra, luego en fuego, luego en aire y terminando en agua a partir de movimientos corporales y sonidos vocales propios. Al pasar por cada uno de los elementos, tienen un tiempo determinado para explorar múltiples posibilidades en movimientos y sonidos de forma espontánea y libre.

Este juego teatral, busca desarrollar la capacidad creativa de los niños, explorando diversas situaciones supuestas como si fueran verdaderas, fortaleciendo a su vez las destrezas corporales y vocales, empleando todas sus habilidades expandiendo su atención al exterior para tener en cuenta en qué lugar se encuentra desplazándose, quienes lo rodean y qué debe hacer para realizar su propia propuesta sin agredir a los otros o impedir que todos participen de la actividad, evidenciando las emociones que emergen de cada movimiento que realizan con los elementos planteados.

“A medida que fueron explorando *los elementos*, unos y otros sacaban a flote la alegría desbordada, el enojo, el nerviosismo, dependiendo de lo que se proponía, adoptando movimientos y sonidos vocales propios de acuerdo a lo que les suscitaba cada elemento, demostrando su apoyo a pre conceptos relacionados con lo real para llegar a representar desde sí mismos la imagen que tienen de cada uno de ellos, finalizando todos en el espacio riendo, persiguiéndose, mirándose, etc.” (Anexo observación # 4)

Al adentrarse en el juego de *los elementos*, la atención del nos niños se concentra, de manera individual exploran cada uno de los elementos, demostrando que recurren a imágenes mentales de referentes reales para ponerlas en su cuerpo, transformando los movimientos de un elemento a otro, donde en tierra son más pesados, en fuego son movimientos cortos continuos, en agua son muy fluidos, tranquilos y en viento son movimientos transcurren entre lentos y veloces.

En sus gestos faciales junto con los sonidos vocales, los niños dan cuenta de las emociones que experimentan de acuerdo a elementos explorados, pasando de un trabajo individual y propio a la interacción grupal, relaciones personales y el compartir de estados de ánimo que aunque son algo fugaces, mientras suceden se vuelven significativos para cada uno en el acercamiento con los otros.

A partir de pre conceptos, los niños del grupo 203 demuestran una expresión detallada con relación al contexto y experiencias de vida relacionadas con lo propuesto dentro de la exploración del juego de *los elementos*, logrando amplitud de habilidades desde lo corporal, sonoro y gestual, formando parte de la espontaneidad y vínculo sereno con los demás.

Foto grupal. Los niños del grupo 203 caminan por el espacio, cuando el líder (Maestro (a)) da la señal organizan la situación sugerida congelando a manera de foto, esto debe hacerse entre todos, realizando una gran foto. (Familia de monos, un circo, paseo en la playa, etc.)

El ejercicio teatral de la *foto grupal*, se enfoca en generar un espacio para el trabajo en grupo, desde la propuesta individual de cada niño, donde ellos mismos como un colectivo encuentran la solución a diversas situaciones de forma clara, precisa y fluida, interviniendo la comunicación colectivamente, actuando de forma rápida para ponerse de acuerdo a la hora de representar corporalmente lo que el líder propone para lograr el orden por parte de ellos mismos, llegando a crear corporalmente y de manera contenida determinada situación.

“A través de la realización del ejercicio, los niños demostraron su agrado frente al trabajo en grupo, aunque se presentaron algunos episodios de agresión entre ellos, se logró la reflexión conjunta para establecer un compromiso en el que van a ser mucho más cuidadosos para que esto no vuelva a ocurrir, de lo contrario la actividad será cambiada por otra” (Anexo observación # 4)

El juego de *la foto grupal* permite hacer un balance de grupo, arrojando situaciones de los niños pertenecientes al 203, donde se evidencian momentos que son aprovechados para propiciar la cercanía con los compañeros para empujar, despeinar al otro, hacer zancadilla, etc., dificultando la acción

comunicativa, la tolerancia y el lograr acuerdos grupales, impidiendo la armonía, estabilidad, plenitud grupal, y estados emocionales positivos.

Con la situación presentada durante el transcurso del juego, se comprende que la motivación en los niños que participan no lo es todo, pues se trata también de cómo se lleve a cabo el juego, lo importante es aprovechar toda situación que se presente dentro del juego para hacerlos concientes del daño que pueden ocasionar no solo a los otros sino a sí mismos cuando se agrede a los demás, pues al indisponer a otros a su vez se indisponen, cambiando la alegría, motivación, interés y disposición por molestia, dolor, tristeza, furia y otras tantas cosas más que influyen en el estado de ánimo tanto individual como colectivo y que posiblemente afecten el resto de su día.

El rey pepino. Los niños del grupo están atentos a lo que dice el rey pepino (En este caso es el líder (Maestro (a))) quien inicialmente dice "el rey pepino ordena que... todos se abrasen, se rían, lloren, se pongan de espaldas, se escondan, salten, rueden por el suelo, hagan grupos de a tres, grupos de cuatro, hagan parejas, etc.

Este juego teatral hace que los niños se adapten a la representación escénica, donde asumen diversos roles, involucrándose en él desde órdenes que da el Rey, buscando su relación más cercana; aprovechando para explorar diversas acciones que los integren afectivamente cada vez más (Abrazar, acariciar, hacer grupos, realizar un tren entre todos, entrelazar los brazos, etc.) conduciendo a los niños hacia la atención, concentración y escucha, siguiendo indicaciones como vehículo para el encuentro con los otros y la exploración de sensaciones como la expresión de las mismas.

“Estuvieron un poco bruscos entre ellos, a pesar de las recomendaciones con relación a ello, cada movimiento ejecutado fue motivo para conseguir el empujar, dar puños, halar, etc.

Hicimos una reflexión grupal acerca de lo que se ha dicho en cuanto a las reglas de la clase, donde todos hablaron del cuidado hacia los demás y a sí mismos; reconociendo como grupo que su proceder no fue el mejor y que la próxima clase se portarán mejor.

A pesar de la situación, se logró el que siguieran las indicaciones dadas, aunque esto llevó a otro tipo de hechos que generaron emociones en ellos, las cuales fueron expresadas abiertamente ante el grupo como discusión reflexiva colectiva. – Danna ya no es mi amiga porque no juega conmigo, - Yo lo pellizqué porque no quiere jugar conmigo, - A mi no me dejan ser rey Pepino, ya no juego.

El jugar al rey pepino hizo que se pudiera llegar a cambiar de rey pepino varias veces, donde cada uno de los que ocuparon dicho lugar propusieran sus propias situaciones o acciones” (Anexo observación de la planeación # 5)

La situación que se genera de agresión entre los niños del grupo 203 a pesar de causar dolor en su mayoría, es positiva en la medida en que fue el medio por el cual los niños encontraron el camino para expresar sus necesidades, deseos, anhelos, tristezas e inconformidades que tienen que ver con vínculos afectivos.

Muchas veces como líder a cargo de un grupo, se experimenta el miedo, la angustia e incluso el desconcierto de cómo se debe actuar cuando situaciones semejantes a esta se presentan dentro del aula, sin darse cuenta que de lo contradictorio surgen nuevas rutas que conducen a múltiples posibilidades expresivas que aunque no sean la forma más correcta o hieran a quienes se

encuentran involucrados en ello, salen a flote para ser puestas en conocimiento, liberándose de sentimientos que los agobian y no para quedarse represada dentro de su propio ser impidiendo su tranquilidad y porqué no, su plenitud.

El juego del *Rey Pepino* permite dar cuenta de la relevancia de los sentimientos dentro de la expresión teatral, a través de la imaginación, creación de supuestas situaciones y de los sentidos, haciendo posible el acercamiento a la percepción de la propia acción teatral, dejando al descubierto los sentimientos del actor que la lleva a cabo.

El rincón de las emociones. Se explica a los niños del grupo que a partir de ahora el salón se divide en cuatro espacios, en cada espacio se ubica una emoción, cuando el líder (Maestro (a)) da la señal, los participantes corren al rincón que se les indica, adoptando la emoción correspondiente desde lo corporal y vocal-sonoro para luego dirigirse libremente al que quieran.

Este juego teatral se centra en la exploración de diversas emociones traídas a la memoria de cada uno de los participantes a partir del recuerdo de momentos trascendentales para ellos y que son determinantes en sus emociones, conduciéndolos a tomar conciencia tanto corporal como de actitud frente a ello, permitiendo que los niños fortalezcan su memoria emotiva, ya que ineludiblemente son conducidos a sus experiencias de vida cotidiana, donde recuerdan las sensaciones corporales que les trae el haber sido parte de ciertas situaciones que aunque ya pasaron, siguen siendo parte de ellos.

“Cuando se experimentó la emoción que surgió de determinadas situaciones provocadas por la actividad, consiguieron fortalecer no solo su parte física sino también su parte psicológica, ya que muchas de las ideas que pasan por su plano cognitivo, muchos de los sentires que suceden en el plano emocional se hicieron presentes a través del cuerpo, desencadenando

derivaciones de los movimientos y los sentires que fueron en evolución, fortalecimiento, transformación, etc.” (Anexo observación # 5)

Al realizar el juego del *rincón de las emociones*, se abre el espacio que permite a los niños recordar sucesos anteriores, donde los recuerdos logran transformar sus cuerpos de acuerdo a lo que sintieron aquellas veces, aunque las emociones son representadas, acompañadas de burla, risas y complicidad; esto se convierte en una excusa para que reconozcan las emociones que experimentan en su diario vivir, identificando posturas corporales de acuerdo a determinado sentir. A su vez, crea una atmósfera para que como grupo, los niños se unan con el fin de convertirse en cómplices de sus propios juegos emocionales, donde a partir de una emoción representada, actuada, jugada, surgen las verdaderas.

Lo anterior funciona como el momento en que el juego teatral abre sus puertas para que los niños logren desprenderse de prejuicios, exteriorizando sus emociones y sentires frente a lo que sucede en su mundo interno, descargando todo aquello que se comprime dentro de sí; y aunque sea juego, hace parte del reconocimiento de situaciones que ya están superadas, pues a pesar de los posibles dolores que hicieron en el pasado, ahora son vistas como gracia y disfrute del momento.

Círculo de la energía. Los niños del grupo 203 realizan un gran círculo entre todos, uno de ellos empieza a imaginar que tiene una descarga eléctrica, propone movimientos y luego pasa su propuesta corporal y vocal a través de un sacudón de mano como pasando la energía al otro y así sucesivamente hasta que todos están en movimiento.

La intencionalidad de este juego radica en hacer que los niños se desinhiban corporal y vocalmente, impulsando su parte creativa para lograr la propuesta expresiva propia, manteniendo la comunicación con los demás para que sus

cuerpos se muevan libremente sin romper el vínculo que logran, exigiendo su atención y control corporal para no lastimar a otros ni a sí mismos al realizar algunas acciones que requieren mucha más fuerza o velocidad.

Los niños fortalecen su imaginación, su concentración, observación y presencia dentro de la clase, proponen nuevas formas de representación de una situación que aunque no haya sido vivida se supone, logran así varias propuestas desde las capacidades corporales de cada uno de ellos, donde sus cuerpos exploran diversos movimientos que generan emociones tanto en quien los propone como en quienes lo presencian.

“A medida que los niños exploraron *el círculo de la energía*, se llevó a cabo el calentamiento de sus cuerpos, donde algunos se mostraron relajados y otros tensos dependiendo de la sensación en la que se encontraron, lo cual permitió que exploraran diversas calidades de movimiento, dejando fluir sus emociones e impulsos corporales por medio de saltos repentinos, gritos, sonrisas nerviosas, apretones de manos a sus compañeros, sentadas en el piso y levantadas veloces, disgustos en cuanto a la fuerza con que el otro realizaba el movimiento, donde expresaron su inconformidad: ¡Ayayay pacito!- No me gusta que me espiche la mano así!- Eso estuvo chévere- Sacúdame más duro,- Ayayay no Karina, suéltela que usted es muy brusca, le está doliendo...” (Anexo observación # 6)

Los niños del grupo 203 son impulsados a representar situaciones que involucran movimientos corporales y vocales que posiblemente no han sido experimentados y puede que nunca lo sean. De esta manera uno inicia el movimiento para que los otros lo sigan; unos son más tímidos que otros y aunque les avergüenza ejecutar movimientos, lo realizan por voluntad propia, descubriendo el enigma desde la creación propia, la imaginación de lo pensado, relacionando una situación posiblemente real con un imaginario de lo planteado (No experimentado) para representarlo con gran propiedad y por lo oculto y desconocido.

Muchas emociones emergen a partir del juego, pues mientras se lleva a cabo la acción lúdica, los niños dejan salir espontáneamente manifestaciones expresivas que dan cuenta de lo que sienten en el momento en que son partícipes del juego (Nerviosismo, ansiedad, alegría, vergüenza...) Al igual que el aprovechamiento del espacio para decir lo que sienten con respecto a lo que se presenta (Apretones de mano, saltos inesperados del compañero de al lado que asustan...)

La ejecución de este juego teatral, lleva a fortalecer en los niños su parte competitiva, ya que a partir de la exploración de este tipo de acciones que implican tanto contacto físico como propuestas corporales y vocales propias, conducen a los niños a explorar sus capacidades creativas-propositivas; desarrolla, a su vez, habilidad de reconocimiento en cuanto a sensaciones propias y de otros.

Wow. Los niños del grupo 203 caminan por el espacio, a la señal del líder, gritan "wow" con cara de felicidad, de asombro, asustados, etc., según se propone, congelan el movimiento, sin dejar de lado la expresión corporal en su máxima extensión, hasta que el líder da otra señal para que se vuelvan a mover.

El interés principal de este juego teatral, es permitir que el participante explore diversas emociones a partir de lo que se plantea, ampliando su capacidad corporal expresiva y su imaginación, al igual que la relación con los demás.

“Al llevar a cabo el ejercicio grupal de crear una pequeña puesta para compartirla con sus compañeros, llevó a los niños a comprometerse con el ejercicio, entrando en una competencia sana en cuanto a la exigencia de sí mismos tanto individual como colectiva, dejando de lado las presiones donde prima el premio, el castigo o la nota, permitiendo dar lugar a residir en el aula de clase como el mundo que se encuentra lleno de personas que hacen parte de sus vidas en determinados momentos. Cuando los niños comenzaron a explorar situaciones que les permitieron navegar en dichas

aguas emocionales, exploraron múltiples posibilidades de sensaciones que abrieron paso al reconocimiento del valor del trabajo de los otros, por medio de aplausos y sonrisas cuando se terminaba cada muestra escénica, interviniendo constantemente en lo que estaba sucediendo durante el proceso de muestra.

Esto se vio reflejado en la socialización, donde cada uno dio su apreciación de los ejercicios diciendo cuáles les habían gustado y porqué.

Me gustó como lo hizo Miguel porque me hizo reír mucho.

Me dio miedo cuando hicieron de fantasmas.

¿Cómo lo hice? “(Anexo observación # 6)

A partir de este juego del *Wow*, los niños del grupo 203 se apropian del espacio (Aula de clase) para explorar encuentros que los impulsa a la toma de decisiones, establecer acuerdos, aprobar, rechazar o incluso adaptarse a lo que se elige colectivamente.

Lo anterior potencia estados de ánimo que contienen emociones, emociones que se exploran y aunque en su mayoría son guiadas por el líder, se transforman a medida que transcurren (Por ejemplo, si se trata de ejecutar el miedo surgen sonrisas cuando se ven haciéndolo, de esta forma, se exploran diversas emociones; es decir que, el *wow* es una excusa para que cuando cada uno de los niños tome las riendas de la creación escénica, encuentre por sí mismo los medios para organizar un trabajo en grupo, con determinadas pautas, logrando la escucha, el compartir, mediar, acordar, tolerar, aceptar, valorar, etc., varios puntos de vista y el propio; consiguiendo el punto intermedio que permite inventar una sola composición que reúne aquellos aportes individuales en una pequeña muestra escénica que posteriormente es expuesta ante sus demás compañeros.

Adivinando la profesión. Cada uno de los niños piensa en qué quieren ser cuando sean grandes, luego pasan uno por uno a representar lo que eligieron a través de gestos corporales y faciales, sin acudir al recurso de la palabra. Los demás participantes adivinan de qué se trata, pidiendo la palabra para adivinar, teniendo tres oportunidades como grupo para adivinar. Acumulan puntos de acuerdo al número de veces que adivinan la profesión de todos.

Este juego teatral, tiene como finalidad llevar a los participantes a proyectarse en un futuro desde la imaginación y suposición de roles, apoyándose en referentes reales pertenecientes a estereotipos que hacen parte del sistema social, recordando características propias de lo elegido.

“El realizar el *Adivinando la profesión* fue positivo en la medida que se establecieron ciertas normas que fueron respetadas durante el transcurso del ejercicio (Observar y escuchar al que está compartiendo su ejercicio, levantar la mano para tomar la palabra, valorar el trabajo de los demás a partir de un aplauso cuando se finalice o decir gracias, tener la libertad de elegir en qué momento se pasaba al frente a exponer su personaje). Los niños lograron mantener la armonía dentro de la clase, admirando el trabajo de sus compañeros, apoyándose cuando alguien estaba al frente y sentía vergüenza de ser visto por los otros, acompañando cada acierto con sonrisas, chocadas de mano, pulgares arriba o una exclamación positiva- !Bien chino!, !buena amigos!” (Anexo observación # 7)

Al implementar *Adivinando la profesión* en la clase, los niños del grupo 203 disponen el lugar en el que el juego se lleva a cabo, apropiándose desde un principio desde su voluntad, participación y presencia. Desarrollan el campo de la imaginación gracias a que toman como material de apoyo referentes reales de su experiencia de vida individual, lo cual les facilita la representación y verdad de lo que imitan.

A su vez, respetan acuerdos que se han establecido con antelación, como mantener el orden, el silencio, el respeto y la atención por quien está al frente; de esta manera, se ponen en el lugar del otro y reconocen que ellos también van a ocupar ese lugar, exigiéndose a sí mismo, silencio, atención, observación y escucha del trabajo de los otros.

El transcurrir del juego hace que se exploren diversas emociones espontáneas que emergen, ampliando su capacidad de afectación-reacción, frente a lo que acontece sin abstenerse a la libertad de expresar y compartir todo aquello cuanto sienten, bien sea a través de palabras, movimientos corporales, gestos faciales y sonidos vocales.

Convirtiéndose en... Los niños caminan por el espacio, a la señal del líder (Maestro (a)) los participantes se convierten en... (Policías, cazadores, elefantes, vendedores de fruta, profesores, etc.)

Este juego teatral pretende relacionar a los niños desde la propia propuesta creativa, representada y explorada.

“Al convertirse en diversos personajes, todos lograron relacionarse sin llegar a hacerse daño, manteniendo el cuidado con el otro; sucedió en un momento que John David le pegó a Mafe, lo cual hizo que se detuviera la clase, cuando se le preguntó el motivo del golpe dijo que había sido sin culpa, por la velocidad de sus movimientos, lo cual fue apoyado por su compañerita (Mafe), reconociendo que igual había hecho daño de alguna forma, le ofreció disculpas, volviendo así la concordia a la clase.

A partir de las actividades que sugiere *Convirtiéndose en...* se involucraron estereotipos sociales (Policías, enfermeros, profesores, indigentes, etc.) los niños demostraron una concepción de ciertas formas que establecen

patrones propios de dichos personajes, los cuales fueron puestos en sus cuerpos a manera de gestos para representar la condición en que estuvieron constituidos, llevándolos a tal punto, que pusieron incluso su emoción a favor de lo que ejecutaban (Tenacidad, felicidad, tristeza- Combinadas con sensaciones (Control, plenitud, dolor, etc.)) acompañado de la voz, lo cual permitió un enriquecimiento dentro de la acción representativa, desde la emisión de onomatopeyas o palabras para llegar a la confluencia entre movimiento, gesto, acción y voz como respuesta a estímulos sensoriales, concluyendo en la comunicación con los otros” (Anexo observación # 7)

El jugar *convirtiéndose en...* hace que los niños del grupo 203 demuestren mística por la clase a través de la disposición del espacio, de su atención, de sus cuerpos, de la velocidad con que ahora realizan el círculo para iniciar la clase y la importancia que ha perdido el dar la mano al otro, aunque sea del sexo opuesto.

Cuando se presentan situaciones que involucran el golpe, ya no son mal intencionados, al contrario, suceden a causa de movimientos descontrolados, velocidades o distracciones, lo que conduce al estado grupal de armonía y comodidad.

Mediante la exploración del juego, surgen momentos interesantes que permiten el encuentro entre los niños del grupo 203, donde asumen roles con gran propiedad, creando una gran escena donde cada personaje trata y es tratado de acuerdo a referentes sociales cotidianos que tienen muy presentes en su experiencia de vida y que hace que de una relación supuesta (Actuada) se pase a la relación real (Verdadera) entre ellos; poniendo a disposición emociones propias de los personajes que están representando y que anteceden a las verdaderas cuando se experimentan ciertas situaciones que provienen de la imitación.

Este ejercicio potencia en los niños la capacidad de relación con los demás, haciendo uso de su imaginación son conducidos hacia el trabajo en equipo, donde

cada uno de los personajes ponen a la vista tanto habilidades como debilidades a través del movimiento corporal, el sonido vocal, la acción y simulación de situaciones creadas por ellos mismos, evidenciando un trabajo en equipo armónico.

El cuerpo, la voz, el gesto, la imaginación y la emoción se contienen, ninguna es ajena a la otra, a pesar de tener características propias, todas confluyen en una unidad para ser parte de un todo.

Cuento representado. Los niños del grupo 203 realizan grupos de cinco personas, cada grupo pasa al frente (espacio establecido como escenario) y los demás son parte del público, mientras el líder (Maestro (a)) les narra una pequeña historia donde los involucra a todos en determinado espacio, tiempo y personajes, los participantes representan lo que se propone y cuando terminan el cuento representado hacen la venia mientras los demás observan.

Este juego busca fortalecer la concentración, atención, escucha e imaginación de los niños en función de la propuesta individual como parte de la representación colectiva, conduciendo a los niños al acercamiento de representación teatral desde la acción escénica, donde cada uno de ellos encuentra la manera de establecer acuerdos conjuntos que implican la toma de decisiones tales como en quién realiza determinada acción o personaje, identificar, plantear o postularse como líder que asume la dirección del grupo dentro del desarrollo de la actividad planteada y muchas tantas otras decisiones que son fundamentales para el buen desarrollo del juego desde el óptimo trabajo en equipo.

“Se mostraron motivados a la hora de representar personajes distintos, donde exploraron nuevas formas de desplazamiento, relación, comunicación y posturas corporales consigo mismos y con los otros; a través de ellos, lograron acercarse mucho más como grupo, sin presentarse situación alguna

de agresión o exclusión, convirtiéndose en cómplices colectivos de las propuestas individuales.

El cuento representado funcionó en la medida que los niños lograron identificar un líder dentro de su grupo, líder que asumió el rol cuando pasaron a representar la historia que la maestra proponía, diciendo en muchas ocasiones quién hacía qué personaje para que se lograra el objetivo de la improvisación, habilidad y precisión a la hora de crear la representación de lo que se narraba” (Anexo observación # 9)

Cuando inicia el juego del *cuento representado*, éste hace parte de la motivación de los niños del grupo 203, logra concentrar su atención, voluntad y entrega, aprovechan todo lo que hay a su alrededor para alimentar su representación individual que poco a poco se vuelve colectiva, pues a medida que se proponen ciertas situaciones, varios de los niños coincide en lo que han decidido representar, lo cual lleva a que se busquen entre ellos por similitudes para crear subgrupos dentro del cuento, relacionándose desde los roles que asumen (Por ejemplo si están en una granja y son parte del grupo de mamá gallina y sus pollitos).

Al elegir un líder dentro de sus subgrupos, se afirman como individuos autónomos, capaces de tomar decisiones con relación a la aceptación de propuestas que se hacen colectivamente, sin que el maestro entre a mediar o conducir su propia experiencia.

Desde la propia proposición de movimientos físicos, sonidos vocales y expresión emocional en pro de la representación escénica, demuestran su agrado, entrega, participación e interés dentro del juego a partir del trabajo con y para los otros.

Hay momentos dentro del que hacer docente que se aprovecha la clase para permitir que los niños transformen el juego propuesto, puesto que es la manera de

empezar a soltarlos para que se conviertan en individuos mucho más independientes, lo cual les afianza la seguridad que hace parte de su construcción como personas capaces de establecer vínculos de relación tranquila.

Armando esculturas. Los participantes forman parejas, uno de ellos se denomina A y el otro B, A moldea a B, cambiando de posición las partes del cuerpo, B se deja moldear como si fuera una gran masa que se vuelve escultura, manteniendo estática la posición creada por A. Luego cambian, B pasa a moldear y A pasa a ser escultura.

El juego teatral de *armar escultura*, se realiza con el fin de propiciar el encuentro entre los participantes, expresando su acción creadora desde la relación con los otros; generando un espacio donde los participantes exploran y reconocen habilidades tanto emocionales como creativas, fortaleciendo su capacidad de control y cuidado sobre el cuerpo del otro.

“El *moldear esculturas* imaginando que son escultores y masa para esculpir, propició un espacio para que los niños armaran parejas con el primero que quedaran cerca a mi señal después de caminar por el espacio, donde ya no hay ningún tipo de exclusión entre ellos, donde se permiten trabajar con uno y otro sin importar si pertenece a su grupo de amigos. Liberaron su imaginación para crear posiciones corporales en sus compañeros, transformando su postura sin llegar a lastimar, identificaron cuáles son las capacidades y límites corporales de sus pares para ejecutar determinados movimientos, por lo cual mostraron su preocupación por el cuidado de trabajar por el otro” (Anexo observación # 9)

Cuando se adentraron en la exploración del juego *armando esculturas* se propició el espacio en el que cada uno de los niños del grupo 203 decide con quién trabajar, pero la velocidad de la señal del líder (Maestro (a)) y el corto tiempo para

pensar con quién se quieren hacer hace que acudan inmediatamente al compañero que se encuentra más cerca para no quedar solos, dando valor a la presencia de todos sin que se presente la preferencia que lleva muchas veces a la exclusión entre ellos.

El juego transcurre tranquilamente, su atención se centra en el cuerpo y rostro del compañero con el que trabajan. Algunos movimientos por parte de los escultores son fuertes y rápidos, lo cual lastima a los niños que son masa próxima a convertirse en escultura, quienes exponen su sentir frente a lo que les incomoda; la situación presentada hace que los escultores transformen el movimiento en movimientos lentos, suaves, manteniendo esta dinámica todo el tiempo hasta cuando intercambian acciones (A pasa a ser moldeado y B moldea)

Cuando experimentan el juego de *armando esculturas* experimentan con sus compañeros posibilidades de movimiento, es decir, llevan el movimiento hasta el límite corporal de quien está siendo moldeado y cuando ya ven que no se puede ir más allá, detienen el movimiento.

Este juego hace que los niños del grupo 203 no solo experimenten con sus compañeros si no que busquen múltiples posibilidades en el cuerpo de los otros, permitiendo un vínculo más cercano, donde se vela por el cuidado del otro.

En cada movimiento evitan los maltratos, lo que hace que los niños fortalezcan sus lazos afectivos con relación a los otros, dando lugar a valores como el respeto, el cuidado, la solidaridad, la escucha, aceptación y reconocimiento de acciones poco favorables que pueden afectar a los demás.

Espejos. Los participantes forman parejas. Uno se denomina A y el otro B, A se ubica frente a B, A propone movimientos y B lo sigue, lo imita como si fuera un espejo, luego cambian, ahora propone B y A lo sigue.

Este juego teatral, propone el distanciamiento propio para pensar y trabajar con y para el otro, a partir de explorar diversas calidades del movimiento desde formas expresivas a través de movimientos físicos.

“En Espejos, los niños inevitablemente se involucraron con su compañero a partir de la atención, la observación y la comunicación no necesariamente desde la palabra, ampliando su conciencia corporal hacia la importancia de trabajar para el otro” (Anexo planeación # 10)

Al iniciar el juego de los *espejos* los niños del grupo buscan con quien quieren trabajar, cuando todas las parejas están compuestas se observa variedad en el aula de clase (Hay parejas niño-niño, niña-niña, niño-niña) lo cual es positivo ya que el grupo 203 no presenta inconvenientes para trabajar con niños del mismo sexo o del sexo opuesto. (Anexo, Ángela Pastrán, entrevista a la maestra titular Nayibe)

Durante el desarrollo del juego los niños experimentan diversidad de movimientos, rápidos, lentos, fuertes, pesados, etc., creando juegos entre ellos que ponen a prueba al compañero de juego (Quien ejecuta los movimientos lo hace velozmente para poner en apuros al otro, en medio de risas pícaras, miradas desesperadas y complicidad que se convierte en dinámica de dúo)

Los niños demuestran su agrado por el trabajo en compañía, prolongan el tiempo del juego para acercarse a su pareja siguiendo los acuerdos establecidos que no son impedimento para que se apropien del juego y le den pequeños giros de acuerdo a las emociones que surgen de su exploración.

Dentro de este juego de *Espejos*, los niños del grupo 203 evidencian mayor destreza en cuanto a la comunicación no verbal con sus pares, pues durante su exploración, los niños reemplazan las palabras por los gestos faciales y los movimientos corporales, las miradas, las risas, los sonidos vocales también los incluyen en la dinámica donde la realidad y la ficción confluyen para que todo lo imaginado se haga posible, como si los espejos pudieran capturar no solo movimientos sino también sonidos.

Que no caiga el globo. Los niños del grupo 203 hacen grupos de 5 personitas. Por grupo se entrega un globo, el globo es lanzado por uno de los participantes del grupo hacia cualquier lugar, los demás participantes pertenecientes a ese grupo deben golpearlo con cualquier parte del cuerpo sin dejarlo caer al suelo. Si cae, todo el grupo cumple penitencia (Representar personajes, bailar, hacer muecas, convertirse en monstruos, etc.)

Este juego teatral busca que los niños realicen un trabajo en equipo, donde se fortalecen lazos de fraternidad, al igual que la desinhibición y aceptación de victoria o derrota, contribuyendo a la participación de manera activa para que a través del trabajo en equipo se logre el objetivo propuesto, cuidar de todos y cumplir con el objetivo de no dejar caer el globo.

“El juego de no dejar caer el globo les aportó en la medida que respetaron el espacio de cada grupo, identificando el globo que les pertenecía a cada uno y creando estrategias individuales para no dejar caer el globo al suelo, logrando desarrollar el ejercicio en completa armonía; se presentaron situaciones en las que se quejaban porque no tocaban el globo, lo cual se ajustó a partir de un diálogo reflexivo donde varios dieron aportes para encontrar la solución, llegando al acuerdo de tener un orden para ir por el globo, lo cual exigió mucha más concentración dentro de la actividad” (Anexo observación # 10)

Los niños del grupo 203 al explorar el juego *que no caiga el globo* establecen acuerdos entre ellos (Como elegir el grupo, establecer un líder dentro del mismo) lo cual hace que asuman autonomía grupal que los aleja de estar condicionados únicamente a lo que el líder (Maestro (a)) propone.

La actitud que tienen durante la exploración del juego muestra un grupo más consolidado, están creciendo cada vez más, avanzan en la medida en que crean y proponen estrategias que permita la participación de todos, sin dejar de lado a nadie, tienen en cuenta a todos y cada uno de los que hacen parte del grupo, dando valor a su presencia.

A pesar de los choques corporales que se presentaron durante el desarrollo del juego por la distribución del espacio y la característica lúdica, los niños son conscientes de la situación, demostrándolo a través de la tolerancia, evitar entrar en atropellos o quejas por los fuertes roces producto de lo que acontece al interior del aula.

A diferencia de otros momentos durante las clases y los juegos, el punto de discusión que predomina esta vez, es el de la queja por la falta de oportunidad para atrapar o tocar el globo, lo cual ajustan de acuerdo a pactos que entablan al interior de cada grupo.

En cualquier actividad o juego que se lleva a cabo dentro del aula escolar, es importante que el líder identifique el momento justo para no intervenir de manera directa, dejando en las manos de los niños del grupo la facultad de dirigir su propia exploración como medio para fortalecer su propio criterio, postura y toma de decisiones frente a lo que acontece y lo involucra.

3.4. Propuesta de clasificación de juegos teatrales.

Teniendo en cuenta los juegos teatrales propuestos-explorados con el grupo 203 y los referentes teóricos elegidos como apoyo para la construcción y desarrollo del presente trabajo de investigación, a continuación se presenta un cuadro correspondiente al análisis, reflexión, comprensión y re significación de la clasificación de juegos teatrales.

JUEGOS TEATRALES\ GRUPO 203	
Juegos motores-expresivos\Definición Estos juegos se refieren a los juegos de carácter motor-expresivo que conducen al reconocimiento y comprensión motora (corporal) sensorial (perceptiva) y posibilidad que tiene el niño de reconocer determinado espacio y ubicarse dentro del mismo, mientras explora diversas aptitudes emocionales a partir de su exploración exteriorización (Desde la expresión) para converger con las de los otros. Desde esta categoría se reconocen planteamientos de varios autores que aportan al fortalecimiento de interacciones afectivas desde el aspecto motor expresivo como: Eisner (1998) quien afirma que la necesidad de expresar emerge de la percepción, de la propia afectación del contexto de los otros, del humor en el que el niño se encuentre por sucesos anteriores al presente depende su relación interpersonal; sin dejar de lado la guía por parte del maestro quien acompaña el proceso de enseñanza\ aprendizaje para comprender formas de relación que permiten hallar infinidad de posibilidades expresivas y múltiples rutas de conocimiento tanto individual como colectivo. Esto lleva a la motivación grupal y el manejo	Saludo con el cuerpo. Círculo de la energía. Máquina del sonido.

Johan Callois (1986) explica la libertad que se explora a través del juego, ya que los participantes entran y salen cuando así lo desean, concibiendo esta libertad como factor primordial que lo hace atractivo, proporcionando a su vez alegría y diversión compartidas. José Cañas (2009) A partir del juego, se desarrollan otras capacidades en el niño, donde aprenden a enfrentar la dificultad y no huyan a penas encuentren inconvenientes que los lleve a desistir de la acción, teniendo la capacidad transformadora del aula escolar, donde dicho espacio se torne ameno y posible para posibilitar el disfrute, exploración, compromiso y libre expresión no solo consigo mismo sino con los demás como base fundamental de construcción del amplio tejido de conectores que permiten al niño asimilar múltiples realidades e incorporarlas a su realidad próxima, logrando revivirla, comprenderla y dominarla., con el fin de crear conciencia del contexto que habita. El juego como herramienta potencial educativa favorece el desarrollo y fortalecimiento de estructuras tanto cognitivas como afectivas que componen habilidades y destrezas como promotores de valores tales como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, el compañerismo, etc.	El rincón de las emociones. Wow.
Juegos de percepción\Definición Los juegos de percepción contienen la exploración, descubrimiento, atención, memoria, construcción, e imaginación dentro del espacio, al igual que la respiración y relajación de los niños. Desde esta categoría se identifican varios planteamientos de autores que aportan a los vínculos de relación afectiva a partir de la percepción y ellos son: Howard Gardner (1993) Las relaciones	Encuentros cercanos.

interpersonales se manifiestan a partir de algo que se encuentra más allá de lo aparentemente visible, más allá de los gestos, los movimientos corporales, expresiones vocales, miradas, etc., ese algo son los sentimientos. Las emociones son las respuestas de situaciones que se presentan en el contexto que habitan los niños, donde cada uno de los participantes explora y da cuenta de su estado emocional con relación a sus pares desde su comportamiento. El juego es la educación emocional que abre la puerta al fortalecimiento sus prácticas de relación. José Cañas (2009) El juego establece una dinámica de complicidad grupal junto con el maestro, lo cual motiva e involucra a los participantes desde el cuerpo, la voz y la expresión gestual, llevándolos al auto descubrimiento y auto observación en cuanto a capacidades corporales y vocales propias. Eisner (1998) denomina la diferenciación perceptiva, la cual es desarrollada gradualmente a través de explorar múltiples vivencias que forman parte de la formación del sujeto, hasta lograr un sentido propio de la experiencia. Los sentimientos se encuentran directamente involucrados dentro diversas formas expresivas generadas a partir de acciones artísticas que permiten al participante explorarlas, percibir las y apropiarlas como forma expresiva que da paso a la interacción y acción con los otros, fortaleciendo sus capacidades autónomas en pro de la convivencia y el valor del encuentro con los sus pares, desde aspectos corporal-gestual-emocional, los cuales permiten la transformación del sentir imperceptible en ideas claras y físicas puestas en el espacio que ocupan, convirtiendo las ideas en palabras, las palabras en acciones, las acciones en movimiento y el movimiento en cuerpo. Tal como lo explica Miguel de Zubiria (2007), aquellas actividades que involucran la interacción,	Espejos. Códigos.
--	---------------------------------

permiten que los niños logren ponerse en el lugar del otro, llevándolos a conectar directamente el pensamiento, el cuerpo-acción y la sensación que proporcionan bienestar tanto físico como perceptivo-emocional a quienes se encuentran involucrados en ello, sin dejar de lado al maestro como mediador de todo tipo de situación que se presente en el contexto escolar que está siendo explorado, pues a partir de la creación de estrategias que den lugar y valor para la reflexión, se llega a la comprensión por parte de los estudiantes en cuanto a las sensaciones que se presentan.	
Callois (1986) con su distribución de dimensiones, propone las denominadas Paidia (Improvisación, goce y disfrute) y Ludus (Orden, disciplina y pactos) como complemento que forman parte de la riqueza cultural a través del juego, donde el estado presencial-alerta de los participantes se encuentra implícito y dispuesto dentro de la comunidad formando estructuras oficiales que se fortalecen cada vez más.	Armando esculturas.
Jean Piaget (2006) con su propuesta de clasificación el juego, ubica el juego de reglas, el cual involucra el respeto de turnos, normas y acuerdos que llevan a considerar diversos puntos de vista, acciones y habilidades físicas propias y de otros en pro del desarrollo y fortalecimiento del lenguaje desde la atención, razonamiento y escucha.	Cruz roja Stop.
Cuando el niño explora juegos de ejercicio, obtiene múltiples beneficios dentro de los que desarrolla y potencia su coordinación en cuanto a movimientos corporales, control en desplazamientos, capacidad sensorial, dominio en el equilibrio estático y dinámico, conciencia de percepción y comprensión de su realidad próxima, donde difiere realidad de ficción, combinando patrones propios de dichas realidades, alcanzando así, la auto superación desde la perseverancia y disciplina, obteniendo resultados positivos.	El rey pepino.

Johan Huizinga (2008) explica el enfrentamiento dentro del juego como un factor presente que aporta a la cultura, donde prevalece el aspecto sagrado que se vincula con la victoria y el fracaso, donde el aspecto lúdico lo determinan el tiempo, espacio y normas en que se lleva a cabo el juego a manera de oposición por parte de los participantes, manteniendo el compromiso, la lucha, voluntad y respeto por las medidas establecidas y que se adoptan al ser parte activa de ello.	Que no caiga el globo.
Juegos de mimesis representativaDescripción Estos juegos tienen que ver con el símbolo o la invención, enfocándose en la exploración de diversos comportamientos poco usuales dentro de su cotidianidad con el fin de disociar realidades (Verdad-Ficción) con el fin de ampliar su capacidad creativa, imaginativa y representativa como complemento para su desarrollo personal. Desde esta categoría se reconocen varios aportes de autores desde sus planteamientos que tienen que ver con la mimesis representativa y se relacionan con el aspecto interpersonal, Y Son: Los estímulos que genera el juego, tal como lo expone Zubiria (2007) permiten la comunicación, reciprocidad, la vinculación afectiva entre los niños en diversos contextos, cuando ellos aprenden a dominar múltiples características de su aspecto interpersonal y sus vínculos afectivos, desarrolla diversas facultades que se originan interacción y acción dentro de su eje relacional con los demás; fortaleciendo habilidades para asumir nuevos roles en su propia vida, como parte de la construcción	Cuento representado.

propia, tomando nuevas actitudes frente a los otros, al igual que la adaptación de responsabilidades individuales e independientes dentro de ello. Los vínculos de relación en el ser humano son relevantes en el desarrollo y la realización del individuo, haciendo posible su felicidad, de dichos vínculos depende su felicidad, tranquilidad y plenitud; si alguno de los vínculos afectivos no marcha bien, los otros se ven influenciados por esto. Y todo aquello parte de la relación consigo mismo, de las necesidades, deseos, gustos y disgustos personales, de conocerse a sí mismo para poder relacionarse con los otros, es allí donde entra en juego el tiempo del auto cuidado. Tiempo donde el docente a partir de su metodología y actividades, origina el espacio en que cada niño tiene la posibilidad de explorar, identificar y trabajar en sus habilidades, talentos y dificultades, para transformarlos o potenciarlos según sea el caso. Al enseñar a los niños a convivir en diversas instituciones pertenecientes al marco social, aprenden aptitudes básicas que abarcan la expresión, el respeto por las normas, la solidaridad y armonía en la convivencia; asumiendo roles que le permiten jugar, compartir, comunicarse, participar, etc., definiendo y apropiando sus creencias, construyendo el juicio de valor particular con el que complementará su desarrollo interpersonal y fortalecimiento del vínculo afectivo con sus pares. Huizinga (2008) Dentro de los juegos de representación, plantea la poesía del juego, desde la expresión colectiva que tiene que ver con el mito, a través de la personificación de seres inanimados para materializar lo imperceptible, logrando relacionar la fantasía con la realidad. Piaget (2006) Con los juegos simbólicos el niño logra un alto nivel de imitación siendo capaz de diferir acerca de la realidad para encontrar la forma de representar situaciones, objetos e incluso conceptos	Los elementos. La batalla del calentamiento. Foto grupal.
---	--

Aunque cada juego expuesto anteriormente contiene aspectos característicos de otros, su funcionalidad siempre enfatiza en uno o varios aspectos más que otros.

De acuerdo a lo anterior y teniendo en cuenta la investigación de la práctica pedagógica correspondiente a la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional, con base a la exploración de juegos teatrales, se eligen los siguientes juegos como los que mayor aporte brindan para trabajar al unísono múltiples aspectos (Corporal, vocal, emocional) fundamentales para el desarrollo de los niños del grupo 203.

Juegos teatrales\Descripción	Juegos teatrales efectivos con el Grupo 203
Corresponden a aquellos que conducen al niño a la representación escénica desde la narración dirigida, los puntos de giro (Cambios inesperados) las transformaciones de espacio (Desde la imaginación) Los impulsan a su vez, a la exploración del juego de manera voluntaria, sin cambiar su característica de goce, libertad y voluntad propios, generando el encuentro con los otros, el establecimiento y cumplimiento de acuerdos conjuntos de los cuales forma parte activa, donde tiene la posibilidad de proponer desde la expresión corporal, gestual, vocal y emocional múltiples formas representativas de su percepción de mundo. También amplían su capacidad de atención, observación, presencia, escucha donde se abandona conscientemente en el maravilloso mundo del juego teatral para vivir el presente, donde inevitablemente hallan la ruta que les permite vincularse afectivamente con sus pares.	Cuento representado. Los elementos. Adivinando la profesión. Convirtiéndose en...

Con base a los juegos elegidos dentro de la práctica pedagógica y explorados con el grupo 203 de la I.E.D. Marco Fidel Suárez, se presenta a continuación un cuadro donde se expone el paralelo entre algunas dimensiones correspondientes al juego y el teatro con el fin de ilustrar cómo dichas dimensiones son aprovechadas por el líder (Maestro (a)) para convertir nociones de juego en juego teatral, relacionándolas en pro del vínculo afectivo-Interpersonal dentro del espacio escolar desde la exploración de cada uno de los juegos que resultan efectivos para los niños.

Juego	Teatro	Institución Educativa	JUEGO TEATRAL	Vínculo Afectivo
Espacio	Escenario	Aula de clase	El escenario como el espacio del juego de creación de atmósfera para la representación.	Lugar para el encuentro con los otros.
Participantes-observadores	Actores-espectadores	Estudiantes (Grupo 203)	Los actores (Estudiantes) como participantes, observadores, espectadores y ejecutores de acciones.	Sujetos activos-perceptivos de la realidad que los circunda.
Supuesta situación	Imitación y representación	Acciones escolares cotidianas.	Representación de supuestas situaciones desde la mimesis.	Retroalimentación y comprensión de experiencias propias y conjuntas.
Estereotipos sociales	Adaptación de roles	Identidad\Sentido de pertenencia.	Comprensión de estereotipos sociales desde la adaptación de roles.	Adaptación de roles dentro del grupo del cual hacen parte.
Reglas	Códigos	Normas (Manual de convivencia)	Reglas de comunicación a partir de códigos predeterminados dentro del grupo.	Creación de múltiples formas de relación (Comunicación y lenguajes) colectivo.
Imaginación.	Ficción.	Actividades extracurriculares.	La ficción como ruta de navegación para el desarrollo y fortalecimiento de la	Fortalecimiento de lazos afectivos a partir de sueños, necesidades y deseos

			imaginación.	compartidos.
Impredecible.	Improvisación.	Situaciones dentro del espacio escolar.	La improvisación como eje impredecible dentro del juego escénico.	Competitivos afectivamente para comprender, asimilar y enfrentar diversidad de situaciones en su diario vivir.
Entusiasmo.	Emoción.	Relaciones afectivas.	La emoción como base fundamental, al servicio del entusiasmo del actor-participante para la ejecución de la acción escénica.	La emoción como factor imprescindible en la cotidianidad del niño.
Colectivo.	Grupo.	Comunidad Educativa.	El colectivo como grupo creativo de representación escénica.	El valor y respeto por aquellos que forman parte del grupo.
Expresivo.	Corporal, vocal, gestual.	Determinación de adaptación al grupo de amigos.	El cuerpo, el gesto y la voz como conducto expresivo de representación.	Las ideas individuales compuesta por sentimientos que se expresan a través de movimientos corporales y sonidos vocales permeados de múltiples emociones.

4. CAPÍTULO III CONCLUSIONES

De acuerdo al proceso de ejecución y exploración de juegos teatrales seleccionados para el grupo 203 perteneciente a I.E.D. Marco Fidel Suárez, dentro de las prácticas pedagógicas correspondientes a la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional, se concluye que:

- 1.** Los juegos elegidos para el grupo 203 permiten el reconocimiento de habilidades e identificación de falencias tanto individuales como colectivas de los niños, funcionando como mediador en el mejoramiento de relaciones, transformación y fortalecimiento de vínculos afectivos dentro del grupo.
- 2.** Si bien, no todos los juegos elegidos y explorados corresponden a la disciplina teatral, se logra la resignificación de los mismos a partir de la relación de ambas dimensiones (Juego- Teatro) dando como resultados los juegos teatrales adaptados al espacio escolar, en pro del fortalecimiento de lazos afectivos entre sus participantes (Niños pertenecientes al grupo 203)
- 3.** Cuando los juegos son guiados dentro del proceso de repetición y ejecución de acciones por parte del maestro, resulta ser de gran apoyo, ya que la dinámica de observación y escucha facilita la concentración de los niños, fijando su atención en la indicación que el líder motivándolos a ser partícipes de la acción propuesta.
- 4.** Los juegos que implican y exigen movimientos corporales mayores, conllevan al fortalecimiento de estímulos sensoriales espontáneos en los niños del grupo 203, los cuales dan cuenta de sus estados de ánimo.
- 5.** Cuando el juego teatral involucra la recreación de sensaciones en los niños del grupo 203, se promueve el encuentro entre ellos mismos, conduciéndolos a

experiencias propias de vida, logrando a partir de ello, la observación, reflexión, comprensión y expresión que evidencian comportamientos particulares que adoptan sus cuerpos cuando experimentan múltiples emociones (Alegría, tristeza, miedo, ansiedad, enojo...)

6. El involucrar la recreación de sensaciones conlleva al encuentro consigo mismo, llevándolos a auto evaluarse de acuerdo a cómo reaccionan sus cuerpos cuando experimentan determinada emoción.

7. Los juegos que involucran el trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común, hace que los niños unan fuerzas, fortaleciendo vínculos de relación para obtener lo propuesto desde el esfuerzo individual en pro del trabajo colectivo.

8. Los juegos teatrales que implican imitar patrones pertenecientes a los estereotipos sociales hace que como grupo, los niños se relacionen armónicamente, ampliando su capacidad perceptiva con relación a las propuestas individuales para nutrir las propias.

9. Los juegos teatrales explorados con los niños del grupo 203, generan motivación, sobre todo si tienen que ver con el asumir actitudes ajenas a ellos, determinando apropiación de acción expresiva por parte de los niños; ampliando su capacidad perceptiva con relación a las propuestas individuales de sus pares para nutrir las propias.

10. Explorar juegos que requieren cumplir un objetivo en conjunto, permite la concentración de fuerzas individuales del grupo 203 en función del trabajo en equipo, promoviendo y fortaleciendo sus vínculos relacionales-afectivos.

11. A partir de la repetición de juegos teatrales propuestos, los niños del grupo 203 han logrado mayor conciencia con relación al control propio tanto de movimientos

corporales como de impulsos, haciendo conciente el valor del trabajo en equipo y la importancia del cuidado hacia los otros.

12. Los juegos propuestos para el proyecto de prácticas pedagógicas y la exploración de los mismos con el grupo 203 funcionan como aporte al crecimiento y mejoramiento en cuanto al vínculo afectivo de los niños, siendo propicios para cualquier grupo, teniendo en cuenta los estándares de edad y desarrollo cognitivo en los que se encuentran, pues aunque se encuentren dentro de la misma categoría del grupo 203, siempre son diferentes y las situaciones nunca serán las mismas, y aunque así lo sean, seguramente se presentan de diversas maneras. El aula de clase es un gran escenario, similar al del teatro donde se presentan múltiples funciones, y aunque parecidas e incluso del mismo carácter, una acción nunca será igual a la otra, por más repetida o similar que sea ésta.

13. El ejercicio docente no solo se trata de impartir conocimiento, sino de compartir experiencias de vida que complementan la construcción de seres humanos capaces de pensar, sentir, proponer, exponer puntos de vista, equivocarse, ensayar, caer y levantarse, porque el hombre no solo está hecho de materia sino de pensamiento, afecto, inciertos, respuestas, errores, frustraciones, habilidades, limitaciones, oportunidades, voluntad, impulso y pasiones.

5. ANEXOS

PLANEACIÓN # 1

Fecha Agosto 17 de 2010

Lugar Colegio Marco Fidel Suárez

Tema El cuerpo como herramienta para el aprendizaje

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

.INDICADORES DE LOGRO
1. Explora diversas posibilidades corporales y vocales.
2. Identifica las partes de su cuerpo.
3. Se expresa creativamente con su cuerpo.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:
Inician haciendo círculo entre todos, tomados de la mano, contacto visual, explicación de las reglas dentro de las actividades posteriores a realizar, cuidados del grupo, preguntas acerca de pre conceptos teatrales y explicación de los mismos. 15 min. Saludo con el cuerpo. Caminando por el espacio, saludarán a los demás con cada parte de sus cuerpos. 15 min. Códigos. Caminando por el espacio, cuando diga 1 irán al suelo, 2 abrazar a alguien, 3 gritar, 4 saltar y 5 congelan. Se cambiará el sentido de los códigos dependiendo de la respuesta de los niños (si se les facilita o no) 15 min. En la batalla del calentamiento. Cantaremos la canción, donde puedan involucrar propios movimientos como complemento a los establecidos. 10 min. Caminando como... Caminando por el espacio, pensarán en el personaje que más les gusta de la tv o cine y tratarán de imitarlo desde lo corporal y lo vocal. Delimitaremos el espacio (escenario- público) para que cada uno haga una breve presentación de su personaje. 10 min. Socialización. Espacio para compartir cómo se sintieron durante esta primera clase.
MATERIALES O ELEMENTOS
El cuerpo y la voz, cinta de enmascarar.

PLANEACIÓN # 2

Fecha Agosto 24 de 2010

Lugar Colegio Marco Fidel Suárez

Tema Explorando los sentidos.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1. Identifica las partes del cuerpo.
2. Agudiza los sentidos desde el encuentro con los otros.
3. Desarrolla la discriminación sensorial.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:
Iniciamos realizando círculo, contacto visual, imaginando que en nuestras manos hacemos una bolita de energía imaginaria, nos la comemos y pasa por varias partes del cuerpo. 15 min. Encuentros cercanos. Por parejas, se ubicarán frente a frente A y B, cuando la maestra dé la señal diciendo tacto A tocará al otro compañero, cuando diga oído escucharán el corazón del compañero, vista, se acercarán y observarán detenidamente al otro, cuando diga gusto le un dulce al otro. Luego cambian de lugar. 15 min. La máquina del sonido. Haremos un círculo, uno pasará al centro y propondrá un sonido y un movimiento, los demás se irán integrando a medida que así lo sientan. Finalmente se formará una gran máquina de sonido y movimiento. 15 min. El rincón de las sensaciones. Se dividirá el salón de clase en cuatro rincones, uno será de alegría, el segundo de dolor, el tercero de frío y el cuarto de calor, el centro será neutro, cuando la maestra dé la indicación, adoptarán el estado que produce cada lugar. 15 min. Socialización. Espacio para compartir el sentir individual con los otros compañeros. 10 min.
MATERIALES O ELEMENTOS
El cuerpo y la voz.

PLANEACIÓN # 3**Fecha** Septiembre 07 de 2010**Lugar** Colegio Marco Fidel Suárez**Tema** Enfocando la atención.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1. Comprende instrucciones complejas.
2. Potencia la capacidad de concentración.
3. Fortalece la atención y la escucha.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:
Círculo, contacto visual, saludo a los demás. Sacudirán el cuerpo tomando aire, alzando los brazos y cuando suelten el aire bajarán el tronco con la cabeza descolgada. 15 min. Lleva monstruo. Corriendo por el espacio, uno lleva el monstruo, la idea es que contagie a los demás, manteniéndose la postura y el sonido de monstruo. 15 min. Cruz roja stop. La profesora se pondrá de espaldas y los niños avanzarán, cuando ella diga cruz roja stop “Tigres”, leones, palomas, etc., ella volteará a verlos y ellos deben convertirse y luego congelar, sin que se mueva una sola parte del cuerpo. La idea es que uno de ellos pueda llegar a donde está la profe sin ser detectados moviéndose mientras ella está de espaldas 15 min. Marionetas. Por parejas, A y B, uno de lo dos tomará el mando, imaginado que uno es el titiritero y otro la marioneta, como si tuviera hilos va a mover a su otro compañero por todo el espacio. Luego cambiarán de lugar. 15 min. Socialización. Espacio para que cada uno diga lo que percibió y sintió dentro de la clase. 10 min.
MATERIALES O ELEMENTOS
Cuerpo y la voz.

PLANEACIÓN # 4**Fecha** Septiembre 20 de 2010**Lugar** Colegio Marco Fidel Suárez**Tema** La imaginación.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1. Desarrolla la imaginación.
2. Propone posibles situaciones desde su imaginario.
3. De construye pre conceptos reales desde la imaginación.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:
Realizando círculo, contacto visual, saludo a los demás compañeros. Estiramiento de las partes del cuerpo y sacudiendo para relajar. 10 min. Bombas. Caminando por el espacio se imaginarán que son bombas o imanes, cuando la maestra de la señal, dirá bombas, los niños escaparán de los otros o de lo contrario explotarán y cuando diga imán, ellos se juntarán como si se atrajeran. 15 min. Los elementos. Imaginarán (acostados en el suelo) que se empiezan a convertir en tierra, luego en fuego, luego en aire y terminando en agua. Al pasar por cada estado tendrán un tiempo determinado para explorar movimientos y sonidos libremente. 15 min. Aventura actuada. Se narrará una historia por parte de la profesora, donde aparezcan determinados personajes que se transforman y pasan por varios lugares y situaciones. Los niños mientras tanto irán realizando lo que suceda en la narración. 15 min. Foto grupal. Caminando por el espacio, cuando la maestra dé la señal grupalmente organizarán la situación que la maestra sugiera. (familia de monos, un circo, paseo en la playa, etc.) 15 min. Socialización. Se abrirá el espacio para que compartan su sentir durante la clase. 10 min.
MATERIALES O ELEMENTOS
El cuerpo y la voz.

PLANEACIÓN # 5

Fecha Octubre 14 de 2010

Lugar Colegio Marco Fidel Suárez

Tema Las emociones.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1. Identifica emociones básicas.
2. Diferencia las formas de expresión corporal de las emociones.
3. Expresa sus emociones libre y espontáneamente.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:
Realizando círculo, contacto visual, saludo a los demás compañeros. Estiramiento de las partes del cuerpo y sacudiendo para relajar. 10 min. Saludando con emoción. Caminando por el espacio, a la señal de la profesora los niños saludarán a los que se encuentren por el camino dependiendo de la emoción que se sugiera (Bravo, feliz, triste, miedoso). 15 min. El rey pepino. Todos estarán atentos a lo que diga el rey pepino. La maestra será quien diga "el rey pepino ordena que todos se abrasen, se rían, lloren, se pongan de espaldas, se escondan, salten, rueden por el suelo, hagan tríos, cuartetos, parejas, etc. 15 min. El rincón de las emociones. Se dividirá el salón en cuatro espacios, en cada espacio estará una emoción, cuando la profesora de la señal ellos correrán al rincón que se les indique y adoptarán la emoción correspondiente, luego irán libremente al que quieran. 15 min. Relajación. Se acostarán en el suelo y a medida que escuchen la música, se moverán como quieran. Dependiendo de lo que les genere la canción. 10 min. Socialización. Se abrirá el espacio para que compartan su sentir durante la clase. 10 min.
MATERIALES O ELEMENTOS
Grabadora.

PLANEACIÓN # 6

Fecha Octubre 21 de 2010

Lugar Colegio Marco Fidel Suárez

Tema. Desinhibición.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1. Desarrolla la capacidad de expresión ante los demás.
2. Potencia sus habilidades comunicativas.
3. Propone formas de representación.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:

Iniciamos con el círculo, contacto visual, saludo a los demás compañeros. 10 min. Canción "una gotita de lluvia". Cantaremos la canción, lo cual permitirá que los niños se suelten y expresen libremente lo que les genera la canción. 15 min. Círculo de la energía. Haremos un gran círculo entre todos, uno empieza a imaginar que ha tenido una descarga eléctrica, propone movimientos y luego pasa a través de sus movimientos y un sacudón de mano la energía al otro y así sucesivamente hasta que todos estén en movimiento. 10 min. Wow. Caminando por el espacio, a la señal de la maestra gritarán "wow" con cara de felicidad, de asombro, asustados, etc., congelando el movimiento hasta que la maestra de la señal para que se muevan. 10 min. Representación imaginada. Por grupos, los niños pasarán al frente y representarán la canción de la gotita de lluvia como ellos quieran, a medida que los que están viendo la cantan. 15 min. Socialización. Aquí los niños dirán cómo fue su sentir frente a la clase. 10 min.
MATERIALES O ELEMENTOS
El cuerpo y la voz.

PLANEACIÓN # 7

Fecha. Marzo 15 de 2011

Lugar. Colegio Marco Fidel Suárez

Tema. Representando un personaje.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1. Reconoce diversos tipos de personajes.
2. Expresa características de personajes..
3. Desarrolla su capacidad de adaptación teatral.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:
Realizando círculo, contacto visual, saludo a los demás compañeros. Estiramiento de las partes del cuerpo y sacudiendo para relajar. 10 min. Canción de "don tomate". Cantaremos juntos la canción de don tomate, posteriormente hablaremos de cada uno de los personajes que aparecen, teniendo en cuenta lo que pasa con cada uno de ellos y la historia misma. 15 min. Adivinando La profesión. Cada uno pensará en lo que quieren ser cuando sean grandes, luego pasarán uno por uno a hacer la acción de lo que eligieron. Los demás deben

adivinar de qué se trata. 15 min.

Convirtiéndose en... Caminando por el espacio, a la señal de la maestra se convertirán en... (Policía, cazadores, elefantes, vendedores de fruta, profesores, etc.) 10 min.

Llevando el gato en mi cuerpo y mi cara. Se les pintarán bigotes de gato en la carita y posteriormente se convertirán en gatos pensando en cómo se desplazan, cómo duermen, cómo se estiran, cómo maúllan, etc. 20 min.

Socialización. Se abrirá el espacio para que compartan su sentir durante la clase. 10 min.

MATERIALES O ELEMENTOS

Pintucaritas de color rojo y negro.

PLANEACIÓN # 8

Fecha. Abril 26 de 2011

Lugar. Colegio Marco Fidel Suárez

Tema. Los cuentos.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO

1. Fortalece la atención y la escucha
2. Identifica características básicas de los cuentos.
3. Reconoce los personajes dentro de un cuento.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD:

Iniciamos realizando círculo, contacto visual y saludo a los demás compañeros. 10 min.

El perrito cocinero. Cantaremos la canción del perrito cocinero con el fin de hacer que sus cuerpos se suelten, se muevan como quieran y griten. 10 min.

Personajes. Caminando por el espacio a la señal de la maestra caminarán como los personajes que sean mencionados (enanos, princesas y príncipes, ovejas, ancianos, cazadores, brujas, etc. 10 min.

Cuento. Se les preguntará acerca de los personajes, en qué cuento que conozcan aparecen ellos, hablaremos de los lugares donde suceden las historias de los cuentos, relacionando que así como en los cuentos, en el teatro debe haber un quién, un dónde y un cuándo. 15 min.

Cuento representado. Por grupos, pasarán al frente (escenario) y los demás serán parte del público, mientras la profesora les narra una pequeña historia donde los involucre a todos en un espacio, tiempo y personajes determinados, ellos irán representando lo que se diga en él, los demás observarán y cuando terminen harán la venia. 15 min.

Cuento imaginado. Cada uno de los grupos imaginará personajes en un lugar y una situación determinada, posteriormente lo compartirán con sus compañeros, contando a través de movimientos y sonidos vocales o parlamento creado por cada uno de ellos. 15 min.

Socialización. Espacio que se reserva para que cada uno de ellos comparta su sentir durante la clase. 10 min.

MATERIALES O ELEMENTOS

Hojas blancas y lápices de colores.

PLANEACIÓN # 9

Fecha. Mayo 10 de 2011

Lugar. Colegio Marco Fidel Suárez

Tema. Cuerpo y emoción.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO

1. Identifica códigos corporales y vocales..
2. Desarrolla consciencia corporal y auditiva.
3. Potencia habilidades tanto corporales como emocionales.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD:

- **Círculo.** contacto visual, calentamiento de articulaciones, reconociendo cada parte del cuerpo. 10 min.

- **El círculo de la concentración.** todos sentados, con una pelota que ellos se irán pasando, debe decir el nombre de aquel a quien se la van a enviar, los demás deben permanecer atentos y en silencio hasta que sea el turno de tener y pasar la pelota. Deben intentar hacerlo lo más rápido posible. 10 min.

- **Fotos-** Del movimiento a la foto. Caminando por el espacio, cuando la maestra dé la indicación realizarán la imagen y congelarán, conteniendo el cuerpo y la emoción que se genere dependiendo de lo que se sugiera. Luego lo harán de forma grupal. Ejm. Zapato, Pollito, Iglesia, una familia en un parque de diversiones, etc. 10 min.

- **Armando esculturas.** Por parejas, A y B, A moldeará a B, cambiando posiciones del cuerpo, B deberá dejarse moldear como si fuera una escultura. Luego cambian, B pasa a moldear a quien lo estaba moldeando. 10 min.

- **Del movimiento a la emoción. establecida.** Escuchando diversas melodías pertenecientes a determinadas situaciones cotidianas se moverán por el espacio libremente, con el fin de sentirla, apropiarla y exponerla desde lo corporal, vocal y emocional. 10 min.

-**Socialización.** Espacio que se reserva para que cada uno de ellos comparta su sentir durante la clase. 10 min.

MATERIALES O ELEMENTOS
1 Pelota, grabadora y CD.

PLANEACIÓN # 10

Fecha. Mayo 17 de 2011

Lugar. Colegio Marco Fidel Suárez

Tema. Representando un personaje.

Propósito. Descubrir fortalezas y debilidades corporales, emocionales y vocales del grupo de manera individual, teniéndolas en cuenta para que durante el proceso se logre potenciar ó transformar lo anteriormente mencionado.

INDICADORES DE LOGRO
1.Explora diversas posibilidades de sonido y movimiento corporal.
2.Expresa libremente sus emociones.
3.Establece relaciones armónicas con los demás.
DESARROLLO DE ACTIVIDAD:

- Iniciamos con círculo contacto visual, reconociendo con quienes vamos a trabajar, imaginarán que tienen una bolita de energía en sus manos, la amasarán y cuando la tengan hecha se la comerán, tomando aire y exhalando. 10 min.

- **Círculo de electrocutados.** Haremos círculo, tomados de la mano y el maestro comenzará imaginando una descarga eléctrica que pasará al que está al lado por medio de su mano y el otro se la pasará al que está al lado y así sucesivamente. 10 min.

- **Lleva monstruo.** Jugaremos a la lleva, solo que el que la lleva será un monstruo, que contaminará al que toque, el que sea tocado se transformará en monstruo también hasta que todos estén así. 10 min.

- **Que no caiga el globo.** Se lanza un globo y los niños tienen que golpearlo con todas las partes del cuerpo sin dejarlo caer. 10 min.

- Espejos.** Por parejas. A y B, Uno se ubica frente al otro, A propone movimientos y B lo sigue, imitándolo como si fuera un espejo, luego cambian, el que propone será B y A lo sigue. 10 min.

- Socialización.** Se abrirá el espacio para que compartan su sentir durante la clase. 10 min.

MATERIALES O ELEMENTOS
20 lobos.

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN # 1

Algunos niños tienen una concentración mínima, después de dos minutos de la actividad comienzan a distanciarse, lo cual hace que busque cambiar constantemente las indicaciones de cada ejercicio, buscando diversas posibilidades que les permitan mantenerse dentro del mismo.

Dentro de las actividades se presentaron situaciones donde algunos niños golpearon a otros pero funcionó para realizar una reflexión conjunta donde cada uno de los trotamundos habló y reconoció que golpear no está bien y no le gusta a nadie que así sea. Recordando las reglas establecidas desde un principio (Cuando trabajamos se deben evitar las patadas, los mordiscos, los rasguños, los jalones de cabello, los pellizcos y golpes en general que puedan lastimar a los otros) reiterando el permanente cuidado propio y de los otros.

Los saludos con las partes del cuerpo generaron gran conmoción entre ellos, lo cual fue muy positivo porque lograron desinhibirse y crear formas de saludo sin necesidad de preguntar si estaba bien o no, simplemente se dejaron llevar por los impulsos o lo que fuera que les generaba el saludar con una parte que no fuera solamente la mano, de hecho cuando se les pidió que saludaran con las manos, muchos de los saludos no fueron literales o los típicos que conocemos, lo hicieron de manera creativa, con los dedos, chocando los pulgares o la parte externa de las manos, etc.

Las canciones integradas durante el juego teatral, permiten armonizar el espacio, que los niños a través de determinado juego junto con la ronda, vayan fortaleciendo su memoria, relajen sus cuerpos y se entreguen a la acción de expresar todas aquellas sensaciones que surgen del simple tarareo de una canción. Éstas los ponen en una dinámica diferente, se motivan, se alegran, genera movimiento corporal espontáneo y transforma sus rostros, gesticulando naturalmente según lo que perciban o sientan de ello

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN # 2

Hoy estuvieron mucho más sueltos que la clase pasada, propusieron movimientos y sonidos dentro de las actividades, lo cual tomó un nuevo curso y terminaron por todo el espacio tarareando sonidos, ejecutando movimientos propios, cuando la

máquina se desintegró siguieron con cada propuesta individual por todo el espacio, relacionándose desde allí con los otros, compartiendo lo que tenían, como si se hablara un nuevo lenguaje dentro del salón de clase. Se deben repetir las indicaciones para que las sigan ya que les cuesta tenerlas en cuenta en un primer momento.

Jorge es un trotamundos al que hay que mantener ocupado, de lo contrario distrae a los demás, se sube a las mesas, se mete debajo de los puestos y hasta intenta salirse del salón, pero capta las observaciones de forma armoniosa y las sigue positivamente. Las actividades que implican movimientos corporales y de carácter sonoro es algo que les agrada mucho hacer, lo cual hace que el grupo se mantenga concentrado y dispuesto; a diferencia de la clase anterior, ya todos estuvieron integrados, haciendo parte de las actividades planteadas.

OBSERVACIÓN DE LA PLANEACIÓN # 3

Existen diversas características que el juego teatral permite experimentar dentro del aula escolar y estas son:

Adentrarse por voluntad propia, en ningún momento es obligado a participar de él y mucho menos que se sienta atraído o lo conciba como placentero.

Tiene la posibilidad de adaptación y ocurrir en el tiempo que se determine.

Como no planea una finalidad concreta ésta es de carácter incierto, por lo tanto jamás se sabe qué sucederá con exactitud, por lo cual quien lo experimenta se ve en la necesidad de proponer y crear constantemente.

No produce ningún tipo de condicionamiento o recompensa, puesto que cualquier hecho que ocurra dentro del juego teatral se aprovecha o simplemente se deja.

A partir del juego teatral se pueden crear las propias pautas, que no necesariamente tienen que ver con las existentes dentro del sistema, lo que da paso para propuesta creativa de reestructuración reglamentaria.

Permite tener una doble consciencia, por un lado la de su propia realidad y por otro lado la de la ficción, llevando a los niños a relacionarlas de cualquier manera.

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN # 4

Cuando inició la clase todos estuvieron dispuestos y expuestos a lo que trajera la clase, son colaboradores, organizan el espacio para que se desarrollen las actividades propuestas con gran alegría y entusiasmo.

Algo muy positivo ocurrió además de todo lo mencionado, los niños no tuvieron miedo del acercamiento cuando se involucraron partes que usualmente no se tocan como la parte trasera, la barriga, la nariz, etc. Se acercaron y permitieron el contacto sin ningún problema.

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN #.5

Iniciamos la clase, los niños se encontraban muy dispuestos ante ella, hoy trabajamos un calentamiento que los llevó a fortalecer su atención y su escucha, al igual que el contacto corporal de forma controlada, sin llegar a empujar demasiado fuerte a los otros.

Se apoyaron en situaciones simuladas, que aunque fueron suposiciones, permitió que poco a poco se transformara en un juego de complicidad espontáneo a partir de lo que les generaba el encuentro con el otro; la mirada que les proporcionaban

los demás trotamundos, la sonrisa, el contacto corporal (si es suave o brusco el movimiento) los gritos, etc., llevando a que olvidaran de cierta forma con quienes trabajan usualmente para reaccionar de forma inmediata ante lo que se sugería, logrando que todos los trotamundos se encontraran en determinado momento.

Estuvieron un poco bruscos entre ellos, a pesar de las recomendaciones con relación a ello, cada movimiento ejecutado fue motivo para conseguir el empujar, dar puños, halar, etc.

Hicimos una reflexión grupal acerca de lo que se ha dicho en cuanto a las reglas de la clase, donde todos hablaron del cuidado hacia los demás y a sí mismos; reconociendo como grupo que su proceder no fue el mejor y que la próxima clase se comportarán mejor.

OBSERVACIONES DE LA NAVEGACIÓN # 6

El calentamiento del círculo del electrocutado funcionó para que sus cuerpos se movieran libremente sin soltar la mano de sus compañeros, exigiendo su atención para no lastimar a otros ni a sí mismos al realizar algunas acciones que requerían mucha más fuerza o velocidad.

A medida que exploraban el calentamiento sus cuerpos se mostraron relajados o tensos dependiendo de la situación en la que se encontraron, lo cual permitió que exploraran diversas calidades de movimiento, dejando fluir sus emociones e impulsos corporales.

Al llevar a cabo el ejercicio grupal de crear una pequeña puesta para compartirla con sus compañeros, lo llevó a comprometerse con el ejercicio, entrando en una competencia benéfica en cuanto a la exigencia de sí mismos tanto individual como colectivamente, dejando de lado las presiones donde prima el premio, el castigo o

la nota, permitiendo dar lugar a residir en el aula de clase como el mundo que se encuentra lleno de personas que hacen parte de sus vidas en determinados momentos, independientemente. Cuando el trotamundos comienza a explorar situaciones que le permiten navegar en dichas aguas emocionales, explora múltiples posibilidades de sensaciones que abren su espectro de posibilidades hacia la reflexión, la mirada propia- interna, al descubrimiento y conocimiento de sí mismo con relación a los demás

OBSERVACIONES DE LA NAVEGACIÓN # 7

El realizar el juego de adivinar lo que cada uno de los niños estaba representando fue positivo en la medida que se establecieron ciertas normas que fueron respetadas durante el transcurso del ejercicio (Observar y escuchar al que está compartiendo su ejercicio, levantar la mano para tomar la palabra, valorar el trabajo de los demás a partir de un aplauso cuando se finalice o decir gracias, tener la libertad de elegir en qué momento se pasaba al frente a exponer su personaje). Los niños lograron mantener la armonía dentro de la clase, admirando el trabajo de sus compañeros, apoyándose cuando alguien estaba al frente y sentía vergüenza de ser visto por los otros, acompañando cada acierto con sonrisas, chocadas de mano, pulgares arriba o una exclamación positiva.

Al convertirse en diversos personajes, todos lograron relacionarse sin llegar a hacerse daño, manteniendo el cuidado con el otro; sucedió en un momento que John David le pegó a Mafe, lo cual hizo que se detuviera la clase, cuando se le preguntó el motivo del golpe dijo que había sido sin culpa, por la velocidad de sus movimientos, lo cual fue apoyado por su compañerita (Mafe), reconociendo que igual había hecho daño de alguna forma, le ofreció disculpas, volviendo así la concordia a la clase.

A partir de las actividades que sugiere el juego teatral donde se involucran estereotipos sociales (Policías, enfermeros, profesores, indigentes, etc.) los trotamundos tienen una concepción de ciertas formas que establecen patrones propios de dichos personajes, los cuales son puestos en sus cuerpos a manera de gestos para representar la condición en que están constituidos, llevándolos a tal punto, que ponen incluso su emoción a favor de lo que ejecutan (Tenacidad, felicidad, tristeza- Combinadas con sensaciones (Control, plenitud, dolor, etc.)) acompañado de la voz, lo cual permite un enriquecimiento dentro de la acción representativa, desde la emisión de onomatopeyas o palabras para llegar a la confluencia entre movimiento, gesto, acción y voz como respuesta a estímulos sensoriales, concluyendo en la comunicación ante los otros.

El ejercicio del gato funcionó positivamente, ya que los niños se vieron impulsados a establecer cercanía con los otros, demostrando que durante el proceso ya no es relevante el relacionarse con niños o niñas pertenecientes a su género, tornándose cada vez más en algo afectivo, donde salieron algunos roces corporales, faciales, sonrisas, sonidos, persecuciones, consentimientos, etc., entre todos; dando paso a la complicidad grupal y aunque no todos son afines con todos, demostraron su respeto sin evadir todo encuentro que se tuvo con cada uno de los participantes.

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN # 8

La canción del perrito cocinero hizo que la disposición para la clase estuviera presente por parte de los niños, dejándose llevar cada vez más por la letra para lograr una conexión grupal donde todos se observaban para no equivocarse al ejecutar la tarea que ésta exigía; al explorar dicha dinámica, sus cuerpos se mostraron cada vez más relajados, con diversas calidades de movimientos propios a pesar de la similitud en la acción.

Se mostraron motivados a la hora de representar personajes distintos, donde exploraron nuevas formas de desplazamiento, relación, comunicación y posturas corporales consigo mismos y con los otros; a través de ellos, lograron acercarse mucho más como grupo, sin presentarse situación alguna de agresión o exclusión, convirtiéndose en cómplices colectivos de las propuestas individuales.

El hablar de los personajes, de ubicarlos en un espacio, de socializar lo que cada uno experimentó dentro del juego de representación, permitió que se fortaleciera la atención, observación y escucha, al igual que el respeto al pedir o tener la palabra, partiendo de ellos mismos, como moderadores para que se llevara a feliz término la retroalimentación.

El cuento representado funcionó en la medida que los niños lograron identificar un líder dentro de su grupo, líder que asumió el rol cuando pasaron a representar la historia que la maestra proponía, diciendo en muchas ocasiones quién hacía qué personaje para que se lograra el objetivo de la improvisación, habilidad y precisión a la hora de crear la representación de lo que se narraba.

El juego de representar escénicamente el cuento imaginado, hizo que los niños fueran planteando situaciones del cotidiano que dejaron ver sus intereses tanto personales como grupales, tales como el conflicto en el que se convierte el ser excluido de un juego en el descanso, las peleas con sus papás porque no quieren las verduras o la sopa, la felicidad de salir a pasear donde los abuelos, etc., lo cual permitió un acercamiento al mundo individual por parte de todos, generando un diálogo colectivo donde cada uno de los niños intervino de acuerdo con lo que se sentía identificado para dejar al descubierto experiencias comunes, gustos y disgustos personales.

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN # 9

El iniciar la clase realizando el círculo permitió que los niños se dispusieran para ello, rápidamente acondicionaron el espacio para que se pudiera dar inicio. Esta vez el círculo se realizó rápidamente ya que empezamos a cantar una canción donde antes de llegar al número 10 ya debía estar hecho el círculo, Lograron realizarlo cuando llegaron al número 8.

Cuando jugaron a pasar la pelota diciendo el nombre de sus compañeros algunos niños se aceleraron mostrándose nerviosos, lanzando la pelota sin mirar a quien, lo cual fue aprovechado para hacerlo de manera ordenada uno por uno, pasando la pelota únicamente al de al lado, cuando lograron esto, se pasó a lanzarla de forma sorpresiva, donde se mostraron mucho más tranquilos y concentrados.

El jugar a las fotos los motivó a unirse como grupo, buscando la forma de relacionar sus cuerpos, gestos, movimientos y emociones para realizar de manera fiel cada situación u objeto que se planteó, creando determinada forma de manera colectiva a partir del aporte individual, sin importar el contacto corporal, el género al cual corresponde cada uno de los niños, incluso al núcleo de amistad que tienen.

El juego de moldear al otro imaginando que son escultores y masa para esculpir, propició un espacio para que los niños armaran parejas con el primero que quedaran cerca a mi señal después de caminar por el espacio, donde ya no hay ningún tipo de exclusión entre ellos, donde se permiten trabajar con uno y otro sin importar si pertenece a su grupo de amigos. Liberaron su imaginación para crear posiciones corporales en sus compañeros, transformando su postura sin llegar a lastimar, identificaron cuáles son las capacidades y límites corporales de sus pares para ejecutar determinados movimientos, por lo cual mostraron su preocupación por el cuidado de trabajar por el otro.

Escuchando las diversas melodías (Gritos, música de terror, timbres, naturaleza, circo, etc.) dejaron salir impulsos orgánicos corporales que los llevó a abrazarse entre ellos, cubrirse unos a otros, huir, perseguirse, etc., abriendo camino a la exploración emocional a partir de la experiencia de vida propia que fue aprovechada en el momento presente del juego.

OBSERVACIONES DE LA PLANEACIÓN # 10

Los niños demuestran cada vez más su compromiso con la clase ya que antes de iniciar la clase ya que se apropian del espacio para adecuarlo ayudando a organizarlo sin tener que llegar a la reiteración de lo que se debe hacer para desarrollar las actividades correspondientes.

El círculo se ha convertido en el momento para encontrarse con los otros, establecer una comunicación más concentrada y conciente, observar, escuchar a sus compañeros.

Al realizar el círculo de los electrocutados, al principio, los niños se mostraron un poco tímidos, algunos hasta no se atrevieron a realizarlo solos, lo cual me llevó a hacerlo de manera conjunta primero, todos moviéndonos al mismo tiempo, esto permitió que se sintieran un poco más confiados a tal punto que no fue problema que lo realizaran individualmente, proponiendo sus propios movimientos y sonidos, complementándolos y motivándose a partir de las propuestas de los otros.

Cuando jugaron a la lleva monstruo evidenciaron su motivación ante el juego, logrando transformar sus cuerpos, gestos y sonidos para asustar a los otros, exponiendo su disfrute ante la actividad, apropiándose del ejercicio llegando a una verdad, donde todos creían que realmente estaban en peligro de ser convertidos, corrieron por todo el espacio, se apoyaban en grupo dependiendo del bando al

que pertenecían (Convertidos o no convertidos) para lograr el objetivo de cada uno, convertir o huir.

El juego de no dejar caer el globo les aportó en la medida que respetaron el espacio de cada grupo, identificando el globo que les pertenecía a cada uno y creando estrategias individuales para no dejar caer el globo al suelo, logrando desarrollar el ejercicio en completa armonía; se presentaron situaciones en las que se quejaban porque no tocaban el globo, lo cual se ajustó a partir de un diálogo reflexivo donde varios dieron aportes para encontrar la solución, llegando al acuerdo de tener un orden para ir por el globo, lo cual exigió mucha más concentración dentro de la actividad.

6. RELACIÓN DE FUENTES CONSULTADAS

Callois Roger. (1986) Los juegos, los hombres, las máscaras y el juego. México; FCE.

Cárdenas Ortiz Á., 2010 Jugar para contarlo, la experiencia del juego teatral en la escuela y la familia; Bogotá, Panamericana.

Cañas J. 2009. *Didáctica de la expresión dramática*- Una aproximación a la dinámica teatral en el aula. Barcelona- España, Octaedro.

Castaño Cairasco M. 1998 *El juego de la expresión dramática*; Bogotá. Ediciones Palimpsesto.

Eisner E. (1998). *Educación la visión artística*. Barcelona; Paidós.

Galvis Leal P. (1999) *Inteligencia emocional. Punto de partida*. Universidad Pedagógica Nacional, Colegio académico para el estudio de la inteligencia emocional.

Gardner H, (1943) *Mentes creativas: Una anatomía de la creatividad*. Barcelona: Paidós, 1998.

Gardner H, (2005) *Arte, mente y cerebro; una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona; Paidós.

Gardner, H. (2001) *La inteligencia reformulada; las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona; Paidós.

Gardner H. (2000)- *Inteligencia; múltiples perspectivas*. Buenos Aires. Aique.

Gardner H. (1999) *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.

Gardner H. (1997)- *La mente no escolarizada: Cómo piensan los niños y cómo deberán enseñar en las escuelas*. Barcelona; Paidós.

Gardner H. (1995). - *Inteligencias múltiples; la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Gardner H. (1987)- *Arte, mente y cerebro; una aproximación cognitiva a la creatividad*. Barcelona; Paidós.

Goleman D. (1997) *Inteligencia emocional*. Estados Unidos; Editorial Kairós.

Huizinga J. (2008) *Homo Ludens*. Madrid; Alianza.

Lombardi L (17 de febrero 2009). Métodos de investigación cualitativos. Teorías, métodos y metodologías. Giovana. Caracas.

Piaget J. (1980) La formación del símbolo en el niño, imitación, juego y sueño, imagen y representación.

Salazar Hugo Fernando. (2007) Jugando al teatro en la escuela- El teatro como integrador y búsqueda de lo bello/ Documento para docentes, tomo I y II. Cusco; Asociación Pukllasunchis.

Stanislavski, C. S. (2002). *Un actor se prepara*. México.: Diana.

Wertsch. J. (1998) Vigotsky y la formación social de la mente. Barcelona; Paidós.

Zubiria Samper J. (2008) *La inteligencia y el talento se desarrollan: Una experiencia del instituto Alberto Merani\ Julián*

Zubiria Samper M. (2007) *Psicología de la felicidad, Fundamentos de la psicología positiva*, Grafimercadeo printer in Colombia.

<http://es.scribd.com/doc/101466/que-es-un-dispositivo>

<http://es.scribd.com/doc/20721965/Pedagogia-Afectiva-Ponencia-Miguel-de-Zubiria-Samper>

<http://es.scribd.com/doc/101466/que-es-un-dispositivo>

<http://lascancionesinfantiles.blogspot.com/>

http://revista.universidaddepadres.es/index.php?option=com_content&view=article&id=538:03cp01&catid=191:canal-padres&Itemid=943

<http://dibujoinfantil5.wordpress.com/2010/10/20/la-importancia-del-dibujo-infantil/>

<http://revistaanimateaanimar.blogspot.com/2010/10/juegos-teatrales-la-importanciadel.html>

<http://www.instituto.ws/mro/Juego,%20cuerpo%20y%20movimiento.PDF>

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/investigacion.htm

<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>

<http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>

<http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/16116499/El-juego-desde-Huizinga-y-Caillois.html>