



**Sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la
Fundación Desarrollo ConSentido**

Laura Daniela Calderón Bayona

Código 10081818829

Universidad Antonio Nariño

Licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro

Facultad de Educación

Bogotá, Colombia

07 de junio de 2022

**Sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la
Fundación Desarrollo ConSentido**

Laura Daniela Calderón Bayona

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Licenciada en educación artística con énfasis en danza y teatro

Director:

Edwin Armando Guzmán Urrego, Magíster en Artes Escénicas

Línea de Investigación:

Pensamiento profesoral para las artes escénicas

Grupo de Investigación:

Didácticas de las artes escénicas.

Universidad Antonio Nariño

Licenciatura en Educación Artística con énfasis en Danza y Teatro

Facultad de Educación

Bogotá, Colombia

07 de junio de 2022

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de grado titulado Sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, cumple con los requisitos para optar Al título de Licenciada en Educación Artística con énfasis en Danza y Teatro.

Edwin Armando Guzmán Urrego

Nombre del Tutor

Ramiro Velazco Correa

Jurado 1

Carlos Cárdenas Avella

Jurado 2

Bogotá, 07 de junio de 2022

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	1
ABSTRACT	3
INTRODUCCIÓN	4
ANTECEDENTES	6
Internacionales	6
Nacionales	7
Locales	8
OBJETIVOS	10
JUSTIFICACIÓN	11
	1. 14
1.1.	14
1.2.	22
1.3.	26
1.4.	27
	2. 31
2.1. Punto de partida	33
2.1.1. Participación en la experiencia:	33
2.1.2. Registro del voluntariado	33
2.2. Formulación de plan de sistematización	34
2.2.1. ¿Para qué sistematizar?	34
2.2.2. ¿Qué experiencia se quiere sistematizar?	34
2.2.3. ¿Qué aspectos de la experiencia interesan más?	35
2.2.4. ¿Qué fuentes de información se van a utilizar?	35
2.2.5. Ordenación y clasificación del proceso vivido	35
3. JUEGOS TEATRALES	37
3.1. Voz	37
3.1.1. Lejos- lejos	37
3.2.1	38
3.2.2	39

3.3	39	
3.3.1. Al pin al pon		39
3.4	43	
3.4.1. La lleva		43
3.4.2	44	
3.4.3	44	
3.4.4	45	
3.5	Agilidad	46
3.5.1	46	
3.5.2	47	
3.5.3	48	
3.5.4	49	
3.6	49	
3.6.1. Bola de energía		49
3.6.2. Corre que te alcanzo		50
3.6.3. Ritmo		52
3.6.4. Presi		52
4. Resultados y análisis		54
5. Conclusiones y recomendaciones		58
5.1	Conclusiones	58
5.2	Recomendaciones	61
BIBLIOGRAFÍA		63
Anexos		66

Lista de Ilustraciones

Ilustración 1 REVISTA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO V.9	12
Ilustración 2. La Acción Dramática	13
Ilustración 3. La Comunicación en Teatro	14
Ilustración 4. La Comunicación en Teatro	15
Ilustración 5. Las Enseñanzas Teatrales en España	16
Ilustración 6. Objeto, experiencia, conocimiento en la obra de arte	26

Lista de tablas

Tabla 1. ABJ	16
Tabla 2. Inventario.....	41
Tabla 3. Resultados y análisis.....	37

DEDICATORIA

A mi mami, por ser el faro de mi vida, el motor de mi motivación y la base para lo que soy ahora.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la oportunidad de ingresar a la Universidad Antonio Nariño a la Licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro. También agradezco a mi mami su apoyo, ayuda, motivación, valores y principios brindados los cuales me enseñaron a ser la persona que soy ahora, a mi hermana por estar siempre apoyándome, ayudándome, motivándome durante toda mi carrera. A Nicolás Cubillos, por ser un soporte, un acompañante, un hermano y mi polo a tierra durante el desarrollo de este trabajo de grado.

A mis compañeros de la Sede Ibérica, les doy las gracias por brindarme su amistad, por los buenos y malos momentos pasados, las risas, tristezas, las vivencias de cada EAPEAT y por tener la oportunidad de trabajar en equipo con el fin de alcanzar la misma meta. A Alejandro Aristizábal, por ser mi amigo y compañero durante toda la carrera.

A los maestros de la Licenciatura por la enseñanza impartida y el aporte de sus conocimientos para mi crecimiento como maestra artista, contribuyendo a mi formación personal y laboral, llegando a ser una excelente profesional llena de habilidades, valores y carisma. A mi tutor Edwin Guzmán, por ser un gran guía en el desarrollo de este trabajo, por su profesionalismo, paciencia y por compartir de excelente manera todos sus conocimientos.

A la Universidad Antonio Nariño, mi segundo hogar, especialmente a la Licenciatura en educación artística con énfasis en danza y teatro, por ser la mejor carrera que forma maestros artistas íntegros, por la oportunidad de vivir las EAPEAT, por las muestras finales, por brindarme el espacio para ser quien soy ahora.

Agradezco al grupo de adolescentes de la fundación Desarrollo Consentido por permitirme implementar los conocimientos adquiridos en mi carrera en el voluntariado realizado en el 2021, gracias por siempre estar dispuestos y presentes en mis clases, el proceso que tuve con ellos fue muy enriquecedor, gratificante, llenos de alegres y divertidas vivencias.

RESUMEN

Este proyecto investigativo tiene como objetivo sistematizar la implementación de los juegos teatrales como una estrategia pedagógica, para un grupo de adolescentes entre 10 y 15 años, durante el voluntariado realizado por la maestra artista en formación en la Fundación Desarrollo Consentido.

Cabe destacar que los juegos teatrales, permiten fortalecer las habilidades sociales de este grupo de objeto del estudio, los cuales presentan falencias a la hora de relacionarse entre sí: timidez, aislamiento, agresividad, falta de atención, dificultades para expresarse y relacionarse con otras personas, es por ello que partiendo de las anteriores dificultades, se crea la postulación : ¿De qué forma el voluntariado realizado con la fundación *Desarrollo ConSentido* durante los meses de marzo a noviembre de 2021, mediante consolidación de juegos teatrales permitió el desarrollo y fortalecimiento de habilidades sociales en los adolescentes? .

La importancia de la presente investigación, se comprende en que es una necesidad implementar los juegos teatrales como estrategias vinculantes, frente a la problemática de desarrollar las habilidades y destrezas de los adolescentes en su crecimiento social, dentro de la fundación Desarrollo ConSentido con este innovador método para los procesos de resignificación socioemocional de la población objeto de estudio.

Por consiguiente, la línea de investigación es denominada: “*Pensamiento profesoral para las artes escénicas*” cuya metodología investigativa se encuentra dentro del paradigma introspectivo vivencial. La aplicación de los juegos teatrales, parten de la estrategia de mejorar sus comportamientos y sus capacidades de relacionarse socialmente de los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido.

Palabras claves: juegos teatrales, estrategia educativa, desarrollo integral, adolescentes, sistematización.

ABSTRACT

The objective of this research project is to systematize the implementation of theatrical games as a pedagogical strategy, for the group of adolescents during the volunteering carried out by the artist teacher in training at the Fundación Desarrollo ConSentido. The previous theatrical games allow strengthening the social skills of this group under study; which present shortcomings when it comes to relating to each other: shyness, isolation, aggressiveness, lack of attention, difficulties in expressing themselves and relating. Based on the above difficulties, the postulate is based on how the volunteering carried out with the Fundación Desarrollo ConSentido during March to November 2021, allowed the consolidation of theatrical games that contributed to adolescents in the development and strengthening of social skills? Hence, the importance of this research lies in the need to implement theatrical games as a binding strategy, compared to the abilities and skills of adolescents in their social development of the foundation; which is an innovative method for the processes of socio-emotional resignification of this population under study. The line of research is called Professorial Thought for the Performing Arts, whose research methodology is framed within the Experiential Introspective paradigm. When applying theatrical games, they start from the strategy of improving their behaviors and ability to relate socially of the adolescents of the Fundación Desarrollo ConSentido.

Keywords: theatrical games, educational strategy, comprehensive development, adolescents, systematization.

INTRODUCCIÓN

La modernidad ha traído consigo un conjunto de acontecimientos que generan en los adolescentes timidez, aislamiento, agresividad, falta de atención, dificultades para expresarse y relacionarse, ya sea porque quieran seguir algún tipo un patrón de la televisión, de las redes sociales o del escenario en el que se desenvuelven, o simplemente porque quieran imitar a una figura genere autoridad. Esto genera diferentes particularidades que conllevan a que existan determinadas circunstancias que confluyen entre sí, estas diferencias pueden generar tanto acciones significativas como conflictos y desacuerdos entre pares.

La inquietud que se genera es que a esas relaciones que no suelen ser positivas, sino que por el contrario son negativos como lo son la falta de comunicación, llegando al punto del maltrato físico, verbal y no verbal, timidez, aislamiento, falta de atención, dificultades para expresarse y relacionarse entre el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, dándose con mucha frecuencia, comprobando por medio de las observaciones realizadas durante un largo periodo.

De esta manera, se afirma que las relaciones interpersonales se han deteriorado a gran escala, manifestándose a través de los golpes, insultos, gritos, apodos, señas, muecas y demás formas que lo único que logran es que se incrementen los conflictos y se generen discrepancias escalando a una relación de opresor y oprimido, lo cual evidente ya que estas manifestaciones se están presentando en la generación de adolescentes, puesto que en la actualidad se encuentran en proceso determinante para sus vidas, lo que se busca con el método de la sistematización de los juegos teatrales para el desarrollo social y mejorar dichas

habilidades y mejorar las relaciones entre los jóvenes de la Fundación Desarrollo ConSentido.

El Teatro propicia entonces acciones participativas y se usa como Estrategia Pedagógica, generando reflexiones, para la comprensión de sí mismo y del otro, dentro y fuera del aula escolar.

De hecho, las limitaciones que se evidencian en la población estudio, los hábitos o los cambios constantes de los jóvenes en la sociedad, las influencias del acceso a la tecnología y la pérdida de la lectura, la educación de calidad, tal como indica el autor John Dewey (1996) plantea en su libro “Democracia y Educación”, que el principal quehacer con los miembros jóvenes de las sociedades es el de capacitarlos para compartir una vida en común y frente a esta posición surge la inquietud de considerar si estamos o no formando las habilidades que aseguran esta capacidad (Dewey, 1996). Esta pregunta se ha mantenido vigente y se reitera y reafirma en la actualidad. Organismos internacionales, tales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2000) y, en Colombia, el Ministerio de Educación Nacional, manifiestan la relevancia de educar dentro de un espacio en donde el respeto, la tolerancia, la solidaridad, así como la afectividad, son elementos que en conjunto con los aprendizajes significativos, refuerzan las capacidades sociales y las buenas relaciones interpersonales, fundamentales para la vida adulta.

ANTECEDENTES

Para el desarrollo de este trabajo se han identificado antecedentes a nivel internacional, nacional y local, que proporcionan un contexto a la sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido.

- **Internacionales**

Cruz, V. (2013). La dramatización como recurso didáctico para el desarrollo emocional. Un estudio en la etapa de educación primaria. Revista de Investigación Educativa. Vol. 31 Núm. 2. Universidad Camilo José Cela, Madrid, España. El propósito de este estudio, fue comprobar los efectos de la dramatización en la expresión y reconocimiento de emociones. El estudio se realizó con 45 alumnos de primaria de ambos sexos, de 10 y 11 años de edad, divididos en dos grupos: experimental (23 alumnos) y control (22 alumnos). La recogida de datos se realizó mediante escalas de observación diseñadas ad hoc de acuerdo con los objetivos que se aplicaron antes y después de una intervención basada en la dramatización en el grupo experimental, y al mismo tiempo en el grupo control con la diferencia de que este último no recibió tratamiento. El programa de intervención constó de seis sesiones de una hora de duración en las que se trabajó la expresión y el reconocimiento de las emociones a través de ejercicios dramáticos. Los resultados demostraron que el programa mejoró significativamente la capacidad de expresión y reconocimiento de emociones de los alumnos.

Chamorro, G. (2015). Aprendizaje significativo y adquisición de competencias profesionales a través del teatro. (Tesis de grado). Universidad de Extremadura. Barcelona, España. El teatro como herramienta pedagógica no es una idea nueva. Históricamente el

teatro se reconoce como un medio educativo. Si estudiáramos la historia, siglo por siglo, nación tras nación, cultura tras cultura, encontraríamos ejemplos de las distintas maneras en las que el teatro ha sido utilizado para educar. Desde 1965, los expertos ingleses, pioneros del teatro como medio de enseñanza, han desarrollado técnicas muy efectivas. Han demostrado que, además de estimular el desarrollo del intelecto, se cultiva la inteligencia emocional y la creatividad.

- **Nacionales**

Pascuas, F. (2014). Investigación Lecto – Escritura Estrategia para un Mejor Desempeño del Conocimiento Escolar. (Tesis Maestría). Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia. Se busca suplir la necesidad de fortalecer la lectoescritura desde la implementación de una guía que contenga estrategias pedagógicas para el docente del grado 5° de la Educación Básica Primaria en una Institución Educativa en particular, a través de una metodología didáctica, dinámica, lúdica y práctica, para que el aprendizaje sea eficiente considerándose integralmente en el entorno, utilizando recursos y medios adecuados que permitan un mejor nivel de entendimiento y capacidad de desarrollo intelectual en las habilidades comunicativas básicas de la lectura y la escritura. El presente proyecto de investigación se realiza en la Institución Educativa Jesús María Aguirre Charry, Sede Pueblo Nuevo, municipio de Aipe, departamento del Huila. Para el diagnóstico y elaboración del proyecto con su respectiva propuesta metodológica fue necesario tener en cuenta el trabajo de campo, dentro y fuera de la institución, visitas a los salones de clase, diálogos con los docentes y la familia, además de la continua interacción de los ponentes del proyecto con los estudiantes. Estas herramientas permitieron detectar la desmotivación y el poco interés frente a la lectoescritura.

Navarro, D. (2013). El Teatro Como Estrategia Didáctica Para Fortalecer La Oralidad En Estudiantes De 5° De La Institución Educativa Santo Cristo Sede Marco Fidel Suarez. (Tesis de grado). Universidad de la Costa, Barranquilla, Colombia. El teatro como estrategia didáctica para el mejoramiento de la oralidad es un proyecto de investigación de corte cualitativo que presenta la realidad escolar respecto a las dificultades discursivas implicadas en el uso de la lengua oral en situaciones comunicativas; surgió por la necesidad de brindar a los estudiantes las herramientas para poder expresar sus ideas y en general todas sus necesidades de una manera más eficaz; se hizo necesario comprender la potencialidad que tiene el teatro, como estrategia didáctica que ayudara a los estudiantes a mejorar su expresión oral.

- **Locales**

Baracaldo, L. (2015). El Juego Dramático como Propuesta Pedagógica para Fortalecer la Autoestima en los Adolescentes de 15 a 18 años de edad en la Fundación Mazal de Bogotá. (Tesis de grado). Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia. A lo largo de esta propuesta, se plantean diez talleres a manera de dramática creativa, que incluyen estrategias pedagógicas y teatrales, fundamentada en teóricos como Jorge Eines, Alfredo Mantovani, Augusto Boal y José Antonio Alcántara, con temáticas inmersas en las actividades lúdicas, del juego dramático, dirigidas a jóvenes con diversos problemas comportamentales, internados en la Fundación Mazal. Esta investigación, busca que los participantes gocen de procesos expresivos espontáneos, creativos y libres, donde sus acciones, encuentren un punto de equilibrio, entre lo que piensan, sienten y dicen, con el fin de que estas personas, fortalezcan su autoestima a partir, del autoconocimiento y el reconocimiento de sus propias

capacidades. Por otro lado se pretende que mediante el uso del juego dramático, se abran espacios de reflexión y resignificación en los proyectos de vida de los jóvenes, que participan de estos talleres, mediante el alcance de habilidades y competencias que conduzcan a la toma de decisiones, la comunicación asertiva, el afrontamiento de situaciones en diversos contextos y la creación de relaciones inter e intrapersonales cuyo resultado es la buena convivencia, el rescate de valores, principios y del desarrollo integral de cada individuo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Sistematizar los juegos teatrales implementados durante el voluntariado realizado con la Fundación *Desarrollo ConSentido* en el año 2021, generando una guía digital que sirva de insumo para estudiantes y/o maestros de instituciones que desarrollan procesos formativos a través de las artes escénicas.

Objetivos Específicos

- Escoger los juegos teatrales implementados en el grupo de adolescentes en el voluntariado realizado en la *Fundación Desarrollo ConSentido* en el año 2021, para categorizarlos en 5 grupos: voz, corporeidad, lateralidad, agilidad y concentración.
- Elaborar una guía digital con los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la *Fundación Desarrollo ConSentido*, que sirva como material de apoyo a estudiantes y maestros de instituciones que desarrollan procesos formativos a través de las artes escénicas.
- Contrastar el impacto del voluntariado identificando las transformaciones en el momento inicial contra el momento final.

JUSTIFICACIÓN

La Fundación Desarrollo ConSentido se estableció en mayo del 2017, brindando a más de 100 niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad además de apoyar a quienes tienen dificultades en su proceso de aprendizaje; mejoras en su calidad de vida. La Fundación Desarrollo ConSentido está ubicada en la localidad de Engativá, en el barrio Garcés Návas, y su metodología está basada en el modelo Montessori. Cuenta con 4 líneas de acción:

1. Educación emocional, en esta línea de acción se brindan espacios de desarrollo humano basados en el modelo Montessori para niños, niñas y adolescentes en situación de riesgo psicosocial. Por medio de: talleres de expresión artística y corporal: artes, danza, yoga, teatro y deportes, talleres de conciencia ciudadana y ambiental: Derechos humanos y cambio climático y también brindando apoyo de tareas y refuerzo escolar.
2. Empoderamiento de madres cabeza de hogar, aquí se realiza trabajo comunitario con madres cabeza de hogar, para generar emprendimientos sociales y de promoción de derechos e igualdad de género, a partir de talleres de construcción de paz y derechos humanos, escuela de madres y generación de empleo: “Ropero ConSentido”.
3. Proyectos sociales, se desarrollan e implementan los proyectos de cooperación nacional e internacional, basados en el marco de los objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU: diagnóstico, formulación, diseño y planificación, implementación, evaluación y sistematización.
4. Atención psicosocial, se brinda un acompañamiento a los niños, niñas y adolescentes y a sus familias en situación de vulnerabilidad, para realizar intervención psicológica

individual y familiar además de atención neuropsicológica cuando se presentan casos de dificultades en los procesos de aprendizaje y déficit cognitivo.

La Fundación Desarrollo ConSentido, maneja tres programas ConSentido:

1. Voluntariado y prácticas universitarias ConSentido, durante el 2021 la pandemia permite que se posean espacios diferentes al ámbito universitario, por ende, como maestra artista en formación, se busca un espacio para aprovechar los conocimientos ya poseídos, adquirir experiencia en el campo expandido de la docencia de las artes escénicas y, ayudar a personas de bajos recursos a ocupar su tiempo por medio del arte. La autora de este documento encuentra que en este voluntariado un afianzamiento en la vocación docente por medio de la labor social y la convivencia que se tuvo con la comunidad activa de la Fundación y al mismo tiempo de lograr el cumplimiento del requisito de prácticas .
2. La fundación cuenta con un plan padrino ConSentido, que consiste en apoyar el proceso lúdico del niño, niña o adolescente, con un aporte mensual de \$30.000 COP.
3. Venta de garaje ConSentido, Tienda donde se vende a muy bajo costo ropa usada en buen estado, calzado, juguetes, y accesorios donados, como modelo de autosostenibilidad.

El desarrollo de las habilidades sociales se encuentra considerado como uno de los más importantes en el tránsito de la niñez a la adultez, éstas ayudan al adolescente a interactuar de manera efectiva dentro de la sociedad para poder convivir y coexistir en ella, por otro lado,

es necesario aprender a expresarse, partiendo desde una comunicación asertiva, y la coherencia con la que se sustenta el discurso; por ello, existe la necesidad en la Fundación Desarrollo ConSentido, de involucrar al estudiante a que propicie y se incentiven sus capacidades de oralidad y comunicación, tan necesarias para el desenvolvimiento en la sociedad y como parte de su formación integral; de ahí, que se hace necesario reflexionar la importancia de la oralidad como habilidad lingüística vinculada no solo con la palabra y el significado que ésta posee, sino, con el cuerpo, la proxémica y la kinesis, las cuales deben ser potencializadas de manera permanente en el aula.

Esta investigación, se justifica ante la necesidad del teatro como estrategia metodológica en la búsqueda de la mejora del comportamiento de los adolescentes, específicamente en la Fundación Desarrollo ConSentido, el cual sirve como escenario pedagógico donde la experiencia artística permitirá que los adolescentes, vayan configurando aspectos de sus habilidades sociales. Al respecto, los juegos teatrales, desempeñan un papel importante en la escuela; y en esta investigación será la herramienta a utilizar para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes.

Es preciso destacar que, para este caso, se hará énfasis en como existe un teatro que busca fomentar la aplicación de estrategias y técnicas gestuales, desde una perspectiva didáctica integradora, que va encaminada a fortalecer las habilidades sociales del grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, en los aspectos que conciernen a ésta; además, porque el teatro en la escuela permite interactuar de forma dinámica con todos los lenguajes que rodean al ser humano, en especial con los adolescentes.

1. MARCO TEÓRICO

Este capítulo centra su mirada en el desarrollo conceptual de las cuatro categorías electas, las cuales son la base para abordar toda la presente investigación, las cuales son: Pedagogía en el teatro, estrategia pedagógica, juegos teatrales y trabajo social.

Ilustración SEQ Ilustración * ARABIC 1 REVISTA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO V.9



1.1. Pedagogía en el teatro

Esta categoría se centra en los aportes que el teatro brinda a la pedagogía, se remite al aprender haciendo, donde se desarrollan las fortalezas y las habilidades sociales, que permiten apreciar el teatro con las diferentes miradas y posturas, las cuales son cambiantes y evolucionan de forma conjunta en donde la teoría general de la educación teatral, se fundamenta y sistematiza dentro de la misma, y en su construcción será oportuno seguir el desarrollo de otras pedagogías, como puedan ser la Pedagogía de la Comunicación

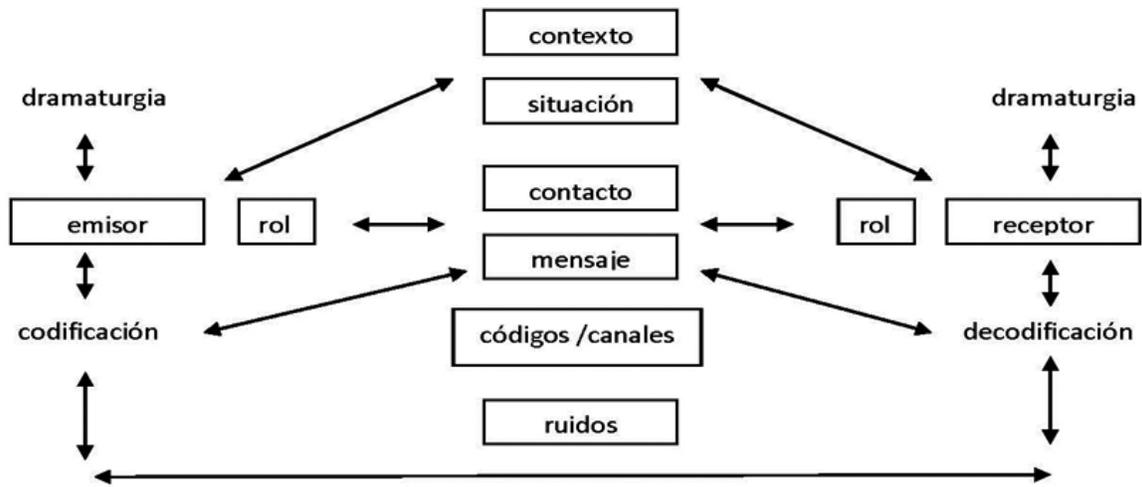
(Sanvisens, 1988) o la Pedagogía Social. (SCiELO Brasil, 2017). Siguiendo las palabras de Nassif:

[...] una cosa es la pedagogía y otra la educación; una cosa es el objeto y otra, la ciencia que de él se ocupa... Entonces, se comprende que la pedagogía es la disciplina, el estudio o el conjunto de normas, que se refieren a un hecho o a un proceso o actividad, la educación. (Nassif, 1975).

Adicional a ello se toman los postulados de Klein con respecto a la definición de la educación y la relación que tiene con la pedagogía mostrando que el sustento que tienen ambas se encuentra en el accionar entre individuos, comparten semejanzas con la definición tradicional del teatro:

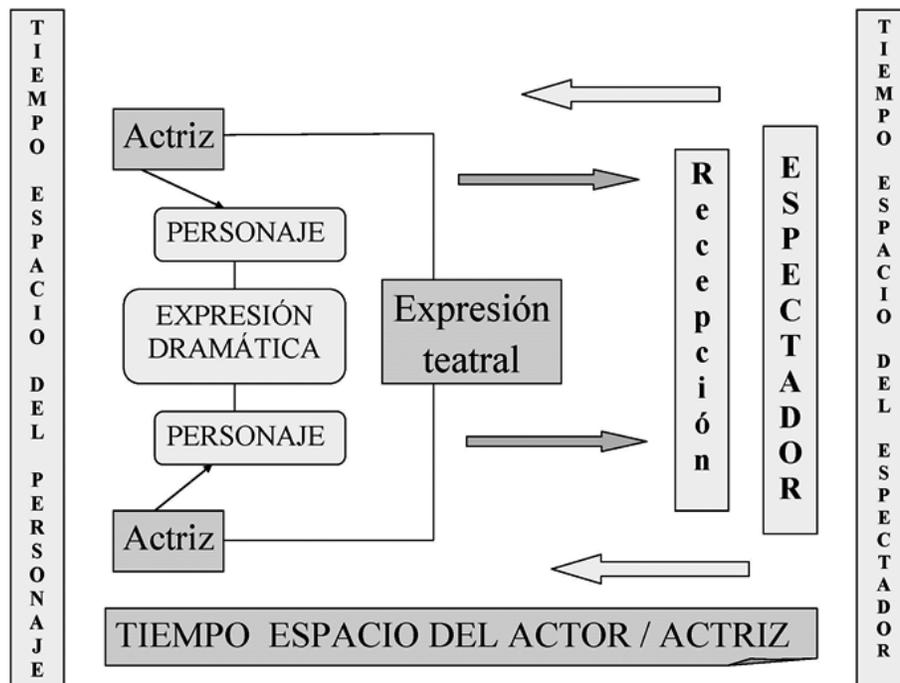
La primera es la doble enunciación o articulación es una doble emisión, con un personaje (primera emisión) y un actor (segunda emisión), el dramático (primera emisión) y el teatral (segunda emisión), es por tanto, la conducta dramática, que se origina en lo que diferentes autores definieron como “instinto dramático” (Klein, 2012), parte de la acción dramática es el principio , luego el rol, o roles, donde desarrolla una conducta “dramática”, puede ser ideada o improvisada.

Ilustración 2. La Acción Dramática



(SciELO Brasil, 2017)

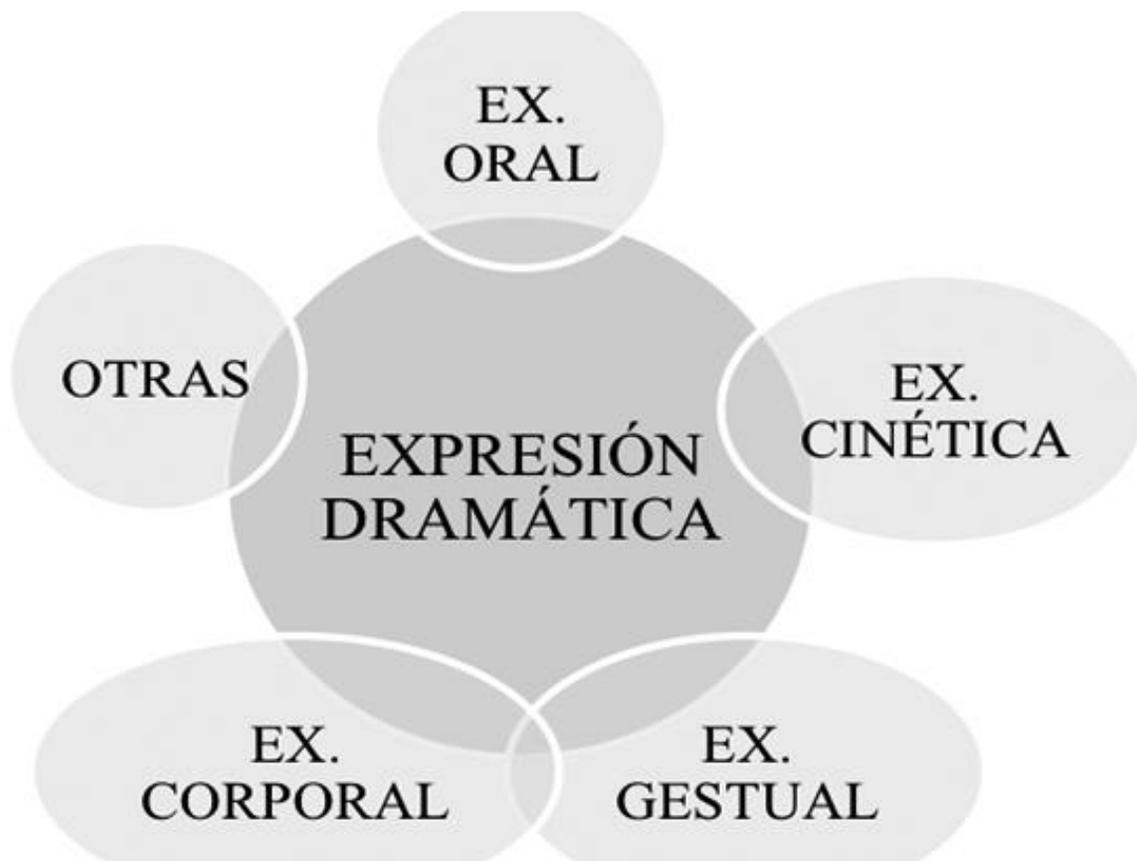
Ilustración 3. La Comunicación en Teatro



(SciELO Brasil, 2017)

Por tanto, en la heterogeneidad de la educación teatral con la única excepción de la formación técnica y/o tecnológica (escenografía, iluminación, escenotecnia, indumentaria, caracterización), que fueron analizados de forma empírica por Slade (1954).

Ilustración 4. La Comunicación en Teatro

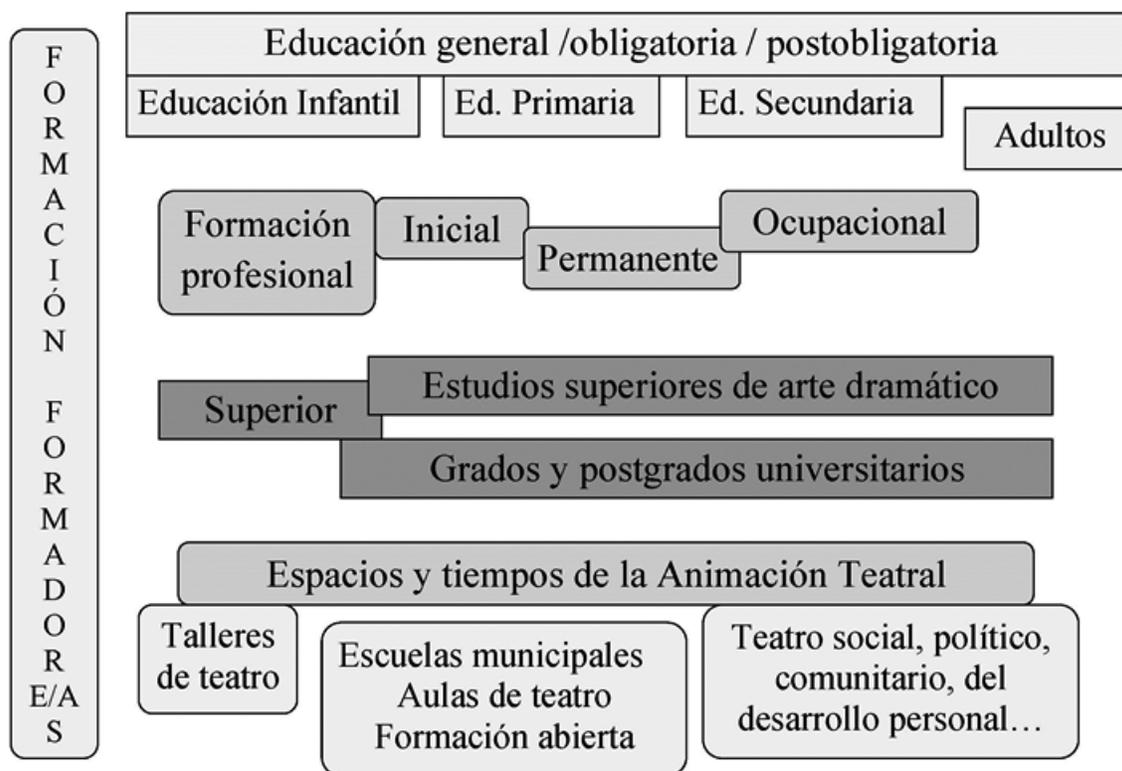


(SCiELO Brasil, 2017)

La expresión dramática y la expresión teatral son áreas expresivas que se derivan de la capacidad humana para desempeñar diferentes roles y de adecuar la acción y la conducta

a de la vida , entonces, es cuestión de analizar por antropólogos y sociólogos, desde Bateson a Goffman. Como explicaba Rocher (1985, p. 47)

Ilustración 5. Las Enseñanzas Teatrales en España



(SCiELO Brasil, 2017)

A continuación se explicaran las diferentes bases que la maestra artista en formación eligió por su relevancia en la presente investigación:

Bases para el taller creativo expresivo

Se presenta un modelo de taller de creación basado en las estrategias del lenguaje total por Tomás Motos Teruel (2003), en un principio se enfoca en la la didáctica de la

educación artística, pero se comprueba que con el transcurso de la práctica que éste es aplicable a cualquier contenido siempre que se trabaje a partir de objetivos expresivos.

Ahora bien, es importante fundamentar la naturaleza de la expresión (sentidos, dimensiones y campos de acción) y posteriormente lo caracterizará a través del proceso de representación artística, los momentos del taller y el tipo de actividades que en éste se realizan. El Taller es un término polisémico como generalmente suelen ser los de las ciencias sociales y los de educación.

Su acepción más común es la de lugar de producción: el sitio donde se trabaja en una actividad manual, “taller de escultura, taller de pintura”. También significa escuela o seminario de ciencias o de artes, lugar de reunión y de encuentro de teorías y prácticas, donde se favorece la libre discusión, la aportación de ideas, la demostración de métodos y la aplicación práctica de habilidades y principios. Por otra parte, se entiende por taller el conjunto de colaboradores de un maestro, por ejemplo: “el taller de Miguel Angel”, significando lugar de producción y formación. Con este sentido están proliferando actualmente los talleres de escritura.

El juego dramático y teatral para fortalecer la convivencia escolar dentro del aula con adolescentes en situación de vulnerabilidad

La convivencia escolar no siempre es fácil, en los contextos de lo inmediato los jóvenes se ven involucrados en tendencias pasajeras a las cuales es difícil hacerles seguimiento, adicional a ello reciben una sobrecarga de estímulos que encuentran a su alcance de forma inmediata, la educación social la reciben de personas iguales a ellos que sobrepasan cualquier límite sin tener en cuenta quienes están del otro lado, igualmente se encuentran aquellos adolescentes en situación de riesgo o de vulnerabilidad buscando vías de escape a todas los sucesos negativos que puede atravesar en su vida cotidiana, lo mismo que

no tener personas con quien expresar todas esas inquietudes, e incluso inseguridades recurren a lo que pueda brindarles algún tipo de respuesta, manifestándose en la imitación de los comportamientos negativos que ven.

Los jóvenes entre los 10 a 15 años se encuentran en un momento crítico dentro de su desarrollo psicosocial, comienzan las preguntas en torno a las figuras de autoridad, sobre Sí mismos, el mundo que les rodea y las condiciones que tienen para enfrentarse a la vida adulta, y cuando se tiene a una persona dentro de este rango y hay que sumarle un contexto desfavorables lo más probable es que lleguen los problemas de convivencia escolar, las carencias afectivas y la falta de empatía, además de pobres conexiones con figuras de autoridad y nulas relaciones con los adultos permiten que los jóvenes sean mas propensos a adquirir hábitos sociales nocivos, por lo que se plantean este tipo de investigaciones en las cuales es importante pensar en medios alternativos en donde puedan expresarse de una forma libre y espontánea, siendo el teatro y sus distintos juegos de preparación una fuente enorme de recursos que permitan mejorar el comportamiento de ellos y contribuir a la mejor del entorno escolar.

Moreno Núñez (2015) plantea lo siguiente: la investigación se destaca por su carácter innovador, a pesar de que hay diversos estudios sobre convivencia escolar, no son muchos los que la enfocan desde la Pedagogía Teatral. Por otra parte, existen escasas sistematizaciones de experiencias de esta naturaleza que se llevan a cabo en distintos contextos (SENAME, adulto mayor, escuelas, liceos, cárcel, etc.). Considerando lo relevante que es para la comunidad escolar propiciar un grato ambiente tanto escolar como convivencial, a partir de esta investigación se puede constituir un aporte, especialmente considerando que la convivencia escolar es identificada como una de las más conflictivas y complejas en escuelas y liceos cuya población se encuentra en altos índices de vulnerabilidad

social, como lo es en el Colegio Don Enrique Alvear (CDEA) con un 90,4 en el año 2015 (Certificado IVE; JUNAEB, 2015). Al no tener aún afianzadas sus habilidades sociales es fundamental el apoyo y el trabajo del docente como figura de autoridad, mostrándose como un puente entre los conflictos o dificultades que tienen los jóvenes con las vivencias cotidianas que tienen dentro del aula, vinculando los aprendizajes propios de cada asignatura sino también con las necesidades emocionales que tienen los estudiantes: *“Se requiere que el profesor o profesora sepa como interactuar con los niños y niñas en un proceso que no los niega o castiga por la manera de aparecer en la relación o porque no aparecen como las exigencias culturales dicen que deben ser, y lo pueden hacer porque se respetan a sí mismos y al otro”* (Maturana, 1995, p.29).

Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos

Cuando se habla de teatro en la escuela, lo frecuente es pensar en una compañía de profesionales o aficionados que va a representar su obra en el salón de actos del centro escolar, o bien, pensar en que el alumnado, por iniciativa de una profesora con inquietudes, ha preparado una obra que se pondrá en escena con motivo de alguna festividad concreta. Así lo sustenta Antonio García Velasco en *Primeras Noticias: Literatura Infantil y Juvenil*. N° 233.

Naturalmente se trata de una visión excesivamente limitada y que es preciso ampliar. Con tal fin se proponen las siguientes visiones: En primer lugar, se evidencia que frente al teatro como hecho aislado y esporádico, es posible presentar el teatro como un recurso didáctico de práctica frecuente. No es preciso salir del aula ni que trascienda del grupo de alumnos que la ocupa. Las actividades teatrales poseen valores educativos tan eficaces que en sí mismas que pueden llevarse a cabo incluso con un grupo reducido de estudiantes.

Un ejemplo de esto puede ser el trabajo en equipo que puede realizar el grupo en pro de la obra a realizar, o con la meta de hacer la representación lo mejor posible, dejando de lado las diferencias que puedan tener, se puede también estimular su creatividad por medio de su contribución al guión de la obra, por medio de sus propias experiencias vitales, con los continuos ensayos conocerse un poco mejor y tener una relación empática y cordial, todo esto pensando en una presentación colectiva a gran escala, pero también con los ejercicios y los juegos teatrales y la participación constante se pueden obtener resultados igual de productivos.

1.2.Estrategia pedagógica

Esta categoría se basa en la mirada que el juego teatral es tomado como un medio para llegar a un fin en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Trabajando la inteligencia emocional. A continuación, se expondrán los referentes teóricos que se eligieron como base de la investigación:

La estrategia pedagógica en la teoría de educación teatral avanzada es concebida como modelo para el mejoramiento del desarrollo de los jóvenes, buscando en la fundación como herramienta para la acción ante situaciones aleatorias e incluso adversas. (Cubana Educación Superior, 2016).

Juegos teatrales como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes

Este proyecto investigativo tiene como objetivo fortalecer la inteligencia emocional a partir de la implementación de los juegos teatrales como estrategia pedagógica en los estudiantes de cuarto grado del Centro Educativo Letras Y Colores, que presentaban

conductas disruptivas a la hora de relacionarse entre sí, como: timidez, aislamiento, agresividad, falta de atención, entre otras. Dada estas dificultades se parte del postulado ¿Cómo los juegos teatrales pueden fortalecer la inteligencia emocional en los niños de 4° del Colegio Letras y Colores?. La importancia de la presente, es la necesidad de implementar los juegos teatrales como estrategias que permitan vincular la educación en la inteligencia emocional en la escuela como método innovador en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de la básica primaria. La metodología investigativa se enmarca dentro del paradigma introspectivo vivencial, la investigación tiene un enfoque cualitativo, el alcance es descriptivo y el diseño acción participación. Al aplicar los juegos teatrales como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes, se obtiene como resultado la potencialización de la expresión artística, oral y corporal que conllevan al fortalecimiento de la autoestima, la creatividad e imaginación y en la mejora de las relaciones interpersonales.

En esta investigación las autoras proponen y describen una serie de juegos teatrales aplicados a los estudiantes de 4° del Centro Educativo Letras y Colores, los cuales buscan fortalecer y potenciar la inteligencia emocional de los estudiantes. Recomiendan que el proceso debe de ser continuo para poder evidenciar los resultados al grupo al que se le apliquen estos juegos teatrales. Además, los estudiantes de 4° del Colegio Letras y Colores logran potenciar la expresión corporal, oral y artística, conllevando así el fortalecimiento del autoestima, la creatividad e imaginación, también fortaleciendo las relaciones interpersonales del grupo.

La pedagogía teatral, como ciencia de la educación teatral

El objetivo de este trabajo es presentar una visión panorámica de las diferentes

prácticas educativas que se configuran en el campo de la educación teatral, y proponer entonces, el estímulo y el desarrollo en su dimensión científica y académica, aquella disciplina llamada a ofrecer una descripción sistemática, rigurosa y normativa de lo que es la educación teatral en tanto ámbito específico de educación, y de sus características pertinentes y diferenciales frente a otros ámbitos próximos. Manuel Vieites (2017) plantea como objetivo: *“conocer la importancia de a la educación por el teatro, y sus diferentes actividades de carácter dramático como recursos, procedimientos o líneas permanentes de trabajo en la enseñanza, y, por ende, en la “didáctica” de otras materias, disciplinas o áreas de trabajo en el ámbito formal o no formal”*

Identificar al teatro, con una orientación generalista, integral, que permita el uso de técnicas de carácter teatral o dramático como las señaladas en la educación, bien sea en una escuela de enseñanza básica obligatoria, sea en un aula de educación de adultos, o en un taller de aprendizaje de técnicas expresivas.

Aprendizaje basado en juegos

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), es una metodología activa que usa el juego como una herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sirve para fomentar el aprendizaje significativo, en donde el estudiante es su propio protagonista en su aprendizaje, potencia la imaginación, contribuye en la integración con sus pares, aumenta el trabajo en equipo y muchas otras cualidades y habilidades que son fundamentales en no solo a largo plazo en la vida adulta, sino en la cotidianidad

Los distintos tipos de ABJ son:

- Juegos serios: Correspondiente a los videojuegos interactivos, los cuales permiten que el estudiante interactúe con el otro.
- Video juegos: Este corresponde al uso de estos con fines educativos.
- Simuladores: Correspondiente al uso de aplicaciones informáticas, es la reproducción de una situación real con el fin de que el estudiante aprenda el contenido por medio de la experiencia
- Gamificación: Corriente didáctica que vincula las TIC, para construir en el aula ambientes virtuales mediados por el juego.

Tabla 1. ABJ

Gamificación	ABJ
Requiere conocimientos previos	Usa el juego como herramienta didáctica
Existen las recompensas	Fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas
Fomenta la creatividad	
Unida al objetivo	

Fuente: Elaboración propia

Aplicación del ABJ:

- Definir un objetivo claro
- Transformar el aprendizaje/juego, en un juego
- Proponer un reto específico
- Establecer normas del juego
- Crear un sistema de recompensas, donde haya un avance por medio de niveles

- Proponer una competición motivante
- Establecer niveles de dificultad creciente
- Retroalimentación: ¿Qué aprendió, qué se le dificultó?, reforzar conceptos que quedaron en duda y compartir experiencias.

1.3. Juegos teatrales

Para solucionar las falencias encontradas en el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, se recurrió a la electiva que estudió con el maestro Dubián Gallego y a las clases con la maestra Yuly Valero, en las que se trabajaron los juegos teatrales, a continuación se desarrollaran los referentes teóricos encontrados que lo sustentan

Los juegos teatrales, sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación

Este documento recoge el trabajo pedagógico de la autora, quien durante un periodo prolongado de tiempo, ha conjugado su experiencia de actriz y de maestra para sistematizar, concertar y proponer un material coherente para los maestros, estudiantes y directores de teatro, sobre dinámicas útiles y sencillas para diseñar un programa de teatro. Los temas están divididos según sea su enfoque y su objetivo, desde juegos de sensibilización, cohesión de grupo e improvisación, hasta técnicas de actuación y elementos para la construcción de un guión o un personaje.

La primera parte está basada en diferentes juegos y ejercicios que se emplean para la preparación del actor, recopilados desde la experiencia de la autora y de los maestros Clive Barker y Violas Polin. La segunda parte está enfocada al trabajo del maestro a partir de

técnicas de actuación como La Comedia Dell ´arte, la técnica de Stanislavski, la técnica de Michael Chejov y la técnica del Círculo Neutro.

Manual básico de juegos teatrales para amateurs

El arte y la cultura no han sido ajenos a estos avances, el teatro ha buscado durante años un espacio para su consagración en Buenaventura. En la entrevista realizada a la Licenciada Ernestina Montaña, relata que:

En 1997 existió el grupo de teatro Producciones Strong compuesto por estudiantes de la Universidad del Quindío y personas externas a la Universidad donde sus participantes se dedicaban a hacer teatro comunitario.

Ahora el grupo ya mencionado se transformó y se convirtió en el año 2000 en Golpe de Candela grupo formado desde sus principios por estudiantes de español y literatura, lo cuales comenzaron con un grupo de teatro y en la actualidad desarrollan productos cinematográficos; siendo pioneros en la temática comunal, pues sus obras y películas son todas a base de historias de barrio y de los mitos de la ciudad. (Montaña, E, entrevista 28 de octubre del 2016).

1.4.Trabajo social

La autora de esta investigación al momento de realizar la presente investigación siente una profunda necesidad de brindar una perspectiva diferente desde el arte al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, por lo tanto, se toma la decisión de realizar con ellos un trabajo voluntario, Según la F.I.T.S (2014)

El trabajo social es una profesión basada en la práctica y una disciplina académica que promueve el cambio y el desarrollo social, la cohesión social y el empoderamiento y la liberación de las personas. Los principios de justicia social, derechos humanos, responsabilidad colectiva y respeto por la diversidad son fundamentales para el trabajo social. Con el respaldo de las teorías del trabajo social, las ciencias sociales, las humanidades y los conocimientos indígenas, el trabajo social involucra a personas y estructuras para abordar los desafíos de la vida y mejorar el bienestar.

Por ello la maestra artista en formación, busca cambiar el contexto del grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, por medio del arte, Bovino (2019) afirma que: *“el arte es el proceso que permite a los individuos cruzar sus fronteras, sobrepasar las limitaciones, llenar sus vacíos y de colmarse a sí mismos”*. Evidenciando que allí, este grupo tenía comportamientos agresivos e introspectivos, como resultado fallas y carencias en sus habilidades sociales viéndose estas profundamente afectadas.

Habilidades sociales

El concepto de habilidad social tiene como común denominador la conducta interactiva. Nos referimos a dicho concepto como la capacidad que toda persona posee en el momento de percibir, entender, descifrar y responder a estímulos sociales en general, y muy especialmente a aquellos que provienen de la interacción con los demás (Blanco, 1981), entendiendo que la conducta socialmente habilidosa debe de situarse en un contexto social y cultural concreto. Se utilizará la definición propuesta por Kelley (1992) según la cual las habilidades sociales son aquellas conductas aprendidas que se utilizan en la mayoría de relaciones interpersonales con la finalidad de obtener un refuerzo del ambiente.

Entre prácticas y practicantes. Reflexión de la práctica profesional en el trabajo social en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, seccional Bello (Antioquia)

Este artículo expone los primeros hallazgos encontrados en la investigación en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, el cual presenta a el Trabajo Social como un programa que propende por la formación de sujetos capaces de reflexionar críticamente frente a la realidad de una sociedad globalizada y compleja, basada en principios éticos que contribuyan al desarrollo humano e integral de las personas. Para tal fin, el programa se articula con otros núcleos académicos entendidos estos como áreas que tienen semejanzas, tal es el caso de las ciencias sociales y humanas (Psicología, Sociología, Investigación, Economía, etc.) para poder brindar a los estudiantes todas las herramientas necesarias para que puedan enfrentarse a la realidad.

Johan Álvarez, Mabel Marín & Juliana Restrepo plantean 4 secciones: la primera corresponde a la contextualización de la institución, la definición de Trabajo Social y qué es Trabajo Social para UNIMINUTO Seccional Bello; la segunda da cuenta de la vivencia por parte de los estudiantes en las agencias de práctica y cómo la universidad apoya dicho proceso; la tercera está relacionada con los criterios y continuidad de los docentes asesores en el proceso de práctica-profesional y como incide tal cosa en la formación de los estudiantes, y la cuarta habla de la importancia de las prácticas tempranas como requisito para que los estudiantes asuman el compromiso inherente a las prácticas profesionales.

La pedagogía social y educación social en Colombia: corresponsabilidad institucional, académica y profesional necesaria para la transformación social

En el presente artículo se afianza y solidifica la idea de profesionalizar la Educación Social como carrera e importante alternativa para responder a los retos, dinámicas y necesidades actuales del contexto colombiano. Para desarrollar dicha idea, primero se realiza una delimitación teórica y/o conceptual de la Educación Social como objeto de estudio de la Pedagogía Social; luego, se abordan las potencialidades y limitantes por los que esta atraviesa en el camino hacia su institucionalización.

De modo, que se presentan los diferentes ámbitos de intervención y principales organismos intersectoriales y legislativos vinculados; se comparte la propuesta que se considera más pertinente como programa académico de Educación Social con énfasis y el conjunto de licenciaturas de campos socioeducativos aprobadas por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2016. (Foro de Educación, s.f.) , solventen en la realidad y se continúen impulsando iniciativas que fomenten la Educación Social como elemento transformador desde la acción socioeducativa y no solo como un papel.

2. METODOLOGÍA

Esta investigación al tener un componente cualitativo y basándose ampliamente en distintos ejercicios de observación, es necesario que se emplee un método en el cual se puedan condensar todas las actividades y los resultados obtenidos con los distintos trabajos y talleres realizados, por lo cual la sistematización es el medio indicado para cumplir dicho propósito, por lo cual en primer lugar es importante darle una definición

A lo largo de este texto se tomarán las definiciones dadas por Jara, además de otros autores quienes también han hablado del tema en distintos documentos, ahora bien, es importante resaltar que se tomará una postura flexible en cuanto a la aplicación puntual o precisa del proceso de sistematización, a continuación, se anunciará la definición de dicha técnica de trabajo, Jara, O. (2015) nos dice

La sistematización es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica y el sentido del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionan entre sí y, por qué lo hicieron de ese modo.

También es conocida como la investigación cualitativa, permite reconocer la sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, e identificar los problemas reales de los procesos de desarrollo del juego teatral, además del impacto directo en las decisiones frente al proceso que se desarrolla al interior de la práctica.

Así mismo al hacer los rastreos de todas la información y distintas bases de datos frente a las diferentes experiencias, evidencias y resultados obtenidos frente a la forma que se aborde la Sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, con esta revisión puntual, y al sustraer la información necesaria obtenida de las bases de datos, nos permitió encontrar una luz sobre el papel fundamental en la construcción de identidad y sentido de identidad y pertenencia de acuerdo con Samperi, R.

La metodología de la Investigación, establece que se guía por áreas o temas significativos, sin embargo, en lugar de que la claridad sobre la pregunta de investigación e hipótesis preceda a la recolección y análisis de los datos (como en la mayoría de los estudios cuantitativos) los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes y después, para refinarse y responderlas.

Por otro lado, la investigación cualitativa y su referente como: “El enfoque cualitativo”, por lo común, se utiliza primero para descubrir y refinar preguntas de investigación; a veces, pero no necesariamente, se prueban las hipótesis. Con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones. Por lo general, las preguntas e hipótesis que aparecen durante el proceso de revisión bibliográfica son flexible, y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría; en síntesis, consiste en "reconstruir" la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido, con mediciones y acercamientos de los resultados esperados con un objetivo claro, definido y preciso.

- **2.1. Punto de partida**

- **2.1.1. Participación en la experiencia:**

La maestra artista en formación, conoció a la directora de la Fundación Desarrollo ConSentido por medio de una reunión de la Junta de Acción Comunal del barrio Garcés Navas, allí ella mencionaba si alguna persona quería hacer voluntariados en la Fundación Desarrollo ConSentido las puertas estaban abiertas para ella, La maestra artista en formación sintió la necesidad de aportar y brindar una mirada distinta por medio del arte a esta población la cual está en riesgo y vive en situaciones económicas pobres.

A partir de allí, se realizó la vinculación de la maestra artista en formación por el programa “Voluntariado ConSentido”. Este voluntariado empezó el 1 de marzo del 2021 y terminó el 30 de noviembre del 2021, seguidamente se vinculó la Fundación Desarrollo ConSentido a la Escuela Abierta de Arte y Tradición de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Antonio Nariño, logrando que los niños, niñas y adolescentes ocupen su tiempo libre y salgan de su contexto por medio del arte.

- **2.1.2. Registro del voluntariado**

La elaboración de esta sistematización se logra a partir del voluntariado realizado por la maestra artista en formación con el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, por medio de registro fotográfico y de video, planeaciones y bitácoras realizadas por la maestra artista en formación.

- **2.2. Formulación de plan de sistematización**

- **2.2.1. ¿Para qué sistematizar?**

Para hacer conciencia del campo expandido de la docencia de las artes escénicas, puesto que no solo debe ser la escuela debe ser el lugar de trabajo o acción del docente, hay muchas posibilidades de realizar la práctica docente, como lo son las instituciones sin ánimo de lucro. Además para hacer conciencia y hacer reflexionar a los compañeros y colegas que se puede realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego teatral además de adentrar a todo el que lea este documento que las artes escénicas son fundamentales en la vida, en la escuela, en las instituciones no formales, en las instituciones sin ánimo de lucro, hasta en el propio hogar, las artes cambian personas, cambian contextos, el arte es una manera de educar con amor, diversión, conciencia, y en donde todos respetamos al otro, a su pensamiento, su proceso, su cuerpo y su ser.

Para dejar un legado en la Universidad Antonio Nariño, para hacer conciencia como referente para los presentes y futuros maestros artistas en formación. También, docentes de básica primaria y todas las personas que lean esto, el arte cambia mundos, la docencia es querer cambiar la futura sociedad, ser docente es creer que la sociedad puede cambiar por medio de la educación.

- **2.2.2. ¿Qué experiencia se quiere sistematizar?**

Los juegos teatrales aplicados en el voluntariado realizado por la maestra artista en formación, con el grupo de adolescentes en la Fundación Desarrollo ConSentido, durante el 1 de marzo del 2021 hasta el 30 de noviembre del 2021.

- **2.2.3. ¿Qué aspectos de la experiencia te interesan más?**

El impacto que tuvieron los juegos teatrales elegidos por la maestra artista en formación en el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, en el desarrollo y fortalecimiento de sus habilidades sociales: Empatía, escucha activa, iniciar una conversación y asertividad, durante su voluntariado en el periodo del 1 de marzo el 2021 hasta el 30 de noviembre del 2021.

- **2.2.4. ¿Qué fuentes de información se van a utilizar?**

Tabla 2. Inventario

Nº	Ítem	Cantidad
1	Fotos de las diferentes actividades desarrolladas con el grupo de adolescentes.	35
2	Videos de las diferentes actividades desarrolladas con el grupo de adolescentes.	22
3	Reflexiones por parte de los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido (video)	7
4	Reflexiones por parte de los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido (Escrito)	1
5	Planeaciones de clase	8
6	Diagnóstico	1
7	Autorización uso de fotos y videos	9
8	Certificado de Voluntariado realizado por la maestra artista en formación	1

Fuente: Elaboración propia

- **2.2.5. Ordenación y clasificación del proceso vivido**

En primer lugar, se tomó parte de talleres ya existentes, haciendo uso de dinámicas que ya han sido puestas a prueba y que no son en su totalidad experimentales dirigida a los adolescentes. Llevando a escena situaciones de la vida real, presentes en los diferentes

contextos cotidianos. Pudo observarse entre los participantes una actitud reacia a los ejercicios planteados porque en primera instancia se sentían frustrados al no poder realizar las actividades, o incluso al comparar su desempeño con el de otros compañeros que sí pudieron llevar a cabo los ejercicios de mejor manera.

En repetidas ocasiones durante las primeras sesiones, varios de los participantes se acercaron con actitud altiva a las formadoras negándose a practicar los ejercicios o simplemente alejándose de la zona en que se practicaban. De esta forma empezó a evidenciar una notable deserción de los participantes, puesto que se retiraba por motivos de problemas familiares, de sus círculos sociales o también académicos.

Así como, varios adolescentes demostraron su descontento al principio, cabe destacar la participación activa de los demás, quienes con una actitud muy carismática demostraban emoción y empatía en las diferentes actividades, manifestando así su perspectiva de valor a tener experiencias diferentes, a hacer uso de unas instalaciones universitarias e invertir su tiempo libre en un proyecto enriquecedor para sí mismos.

3. JUEGOS TEATRALES

A continuación, se hará una descripción de los juegos teatrales aplicados a la Fundación Desarrollo ConSentido, los cuales están divididos en cinco categorías, voz, lateralidad, corporeidad, agilidad y concentración.

Estos juegos fueron sometidos a ajustes De acuerdo con las necesidades que presenta el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, evidenciadas en el diagnóstico realizado por la maestra artista en formación, Varios de estos juegos desarrollan habilidades simultáneamente, pero están en este grupo ya que tienen un alto grado de incidencia en él la habilidad.

- **3.1. Voz**

Se busca que el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, conozcan los distintos tonos que tienen su voz, las posibilidades de crear a partir de ella y los distintos volúmenes a la que su voz puede ser capaz de llegar.

- **3.1.1. Lejos- lejos**

El grupo hará parejas, se ubican uno frente al otro a la distancia de un brazo, por turnos contarán que hicieron en el día, controlando el volumen de voz de tal manera que el compañero escuche, cuando ambos hayan dicho lo que realizaron en el día, darán un paso hacia atrás y repetirán la historia aumentando el volumen de voz para que el compañero escuche, esta acción se repetirá, la voz y la distancia aumentarán proporcionalmente.

Pautas del juego:

- La distancia de los pasos, deben ser iguales en todo momento.
- Mirar a los ojos al compañero en todo momento.
- No utilizar los brazos para reforzar lo que se está diciendo, no gestualizar con los brazos.

3.2.1 Túnel

Recursos:

- Tres balones: nombres, colores, comida (Estas premisas pueden variar de acuerdo a la guía)

El grupo formará un círculo, ubicaran los pies a una distancia paralela a los hombros, cada participante deberá intentar meter el balón entre las piernas de sus compañeros, simultáneamente el participante deberá decir lo correspondiente al balón que lance, si el balón pasa por entre las piernas, esa persona deberá salir del círculo y hacer la “penitencia” que le ponga la guía. El orden de entrada de cada balón será de acuerdo a la decisión de la guía.

Pautas del juego:

- El balón se lanza con ambas manos.
- No se puede forcejear con el balón.
- La única manera de bloquear que el balón entre, es con los brazos.

3.2.2 P.P. -Personaje & Palabra-

Para el desarrollo de este juego, la guía debe clasificar dos grupos de papeles: el primer grupo corresponderá a Personajes, (Princesa, ogro, profesor, mamá, etc); el segundo grupo, corresponderá a Palabras (Mesa, plato, carro, agua). Por parejas o grupos (como decida la guía) deberán tener una conversación utilizando solo la palabra asignada y adaptando la corporeidad del personaje asignado.

Cada participante elegirá un papel de cada uno de estos grupos (Personaje y palabra) y, el grupo formará parejas. La guía elegirá el orden en el que cada pareja debe pasar al escenario.

Pautas del juego:

- La única palabra que podrán decir es la correspondiente en el papel asignado.
- La pareja no puede acordar que van a hablar en el escenario o cómo van a desarrollar el juego.

3.3 Lateralidad

El juego teatral que se encuentra situado en este grupo, busca reforzar la lateralidad de los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido por medio de una ronda.

• 3.3.1. Al pin al pon

Este juego se puede desarrollar de dos formas:

- El grupo formará un círculo de pie, donde no haya espacios entre los integrantes de este, ubicaran sus brazos por detrás de sus compañeros de los lados y agarraron el hombro de su compañero de al lado, saltarán a la par que cantan la siguiente ronda:

“Al pin, al pon,
a la hija del conde Simón,
a la lata, a la tero,
a la hija del chocolatero”

El grupo saltará de la siguiente manera:

Al pin: Salto a la derecha
al pon: Salto a la derecha
a la hija: Salto a la derecha
del conde: Salto a la izquierda
Simón: Salto a la derecha
a la lata: Salto a la derecha
a la tero: Salto a la derecha
a la hija: Salto a la derecha
del: Salto a la izquierda
chocolatero: Salto a la derecha

O

Al pin: Salto a la izquierda
al pon: Salto a la izquierda

a la hija: Salto a la izquierda
del conde: Salto a la derecha
Simón: Salto a la izquierda
a la lata: Salto a la izquierda
a la tero: Salto a la izquierda
a la hija: Salto a la izquierda
del: Salto a la derecha
chocolatero: Salto a la izquierda

El grupo repetirá esta ronda y progresivamente aumentaran el ritmo de esta. La guía dará la instrucción que cambien de dirección de los saltos cuando lo considere necesario.

- El grupo formará un círculo sentado, donde no haya espacios entre los integrantes de este, agarrarán algún objeto que sea sencillo de manipular, pasarán este objeto a la par que cantan la siguiente ronda:

“Al pin, al pon,
a la hija del conde Simón,
a la lata, a la tero,
a la hija del chocolatero”

El grupo pasará el objeto de la siguiente manera:

Al pin: Pasa a la derecha
al pon: Pasa a la derecha

a la hija: Pasa a la derecha

del conde: Pasa a la izquierda

Simón: Pasa a la derecha

a la lata: Pasa a la derecha

a la tero: Pasa a la derecha

a la hija: Pasa a la derecha

del: Pasa a la izquierda

chocolatero: Pasa a la derecha

O

Al pin: Pasa a la izquierda

al pon: Pasa a la izquierda

a la hija: Pasa a la izquierda

del conde: Pasa a la derecha

Simón: Pasa a la izquierda

a la lata: Pasa a la izquierda

a la tero: Pasa a la izquierda

a la hija: Pasa a la izquierda

del: Pasa a la derecha

chocolatero: Pasa a la izquierda

El grupo repetirá esta ronda y progresivamente aumentaran el ritmo de esta. La guía dará la instrucción de cambio de dirección del objeto que pasan cuando lo considere necesario.

Pautas del juego:

- Todos deben cantar la ronda a la par que sucedan los saltos o la pasada del objeto.
- Si algún integrante se equivoca saldrá del grupo, pero seguirá cantando la ronda.

3.4 Corporeidad

Se busca que los adolescentes por medio de estos juegos teatrales, corrijan su postura, exploren las posibilidades de movimientos que les brinda su cuerpo y que además tomen conciencia que con el cuerpo se puede comunicar sin necesidad de hablar.

• 3.4.1. La lleva

Se elige a un integrante al azar del grupo para iniciar con “la lleva”, este integrante debe de correr y perseguir a los demás integrantes con el objetivo de tocar a alguien, en ese momento pasa “la lleva” a la persona que toco y debe decir “la lleva”, la guía cada vez que cambie la persona que “la lleva” va a dar indicaciones de la mimesis que el grupo debe adaptar en su corporeidad.

Pautas del juego:

- No se puede devolver la energía
- Su corporeidad debe de ser de acuerdo con las instrucciones dadas por la guía.
- No se debe agarrar a los compañeros de forma brusca.

3.4.2 Teléfono roto

El objetivo de este juego es pasar la secuencia de movimientos corporales dados por la guía por medio de la mimesis. El grupo formará una fila direccionada hacia un mismo lado, la guía se ubicará en la parte de atrás de la fila, tocará el hombro del participante de adelante, y hará una secuencia de movimientos corporales, este deberá recurrir a la mimesis de estos movimientos para comunicar el mensaje a su compañero de adelante. Para pasar la secuencia de movimientos, se debe tocar el hombro del compañero de al frente logrando así que gire para verla, y así sucesivamente hasta llegar al último participante, al finalizar se compararán los movimientos del último participante en recibir el mensaje, con los movimientos dados por la guía.

Pautas del juego:

- No se pueden voltear a menos que el compañero de atrás toque su hombro.
- No se puede hablar.

3.4.3 Charadas

El grupo se dividirá en dos grupos, la guía tendrá dos bolsas con papeles del tema que proponga (películas, oficios u trabajos, acciones, etc.). Los integrantes pondrán un orden en el que irán pasando, la persona que pase al frente, con su cuerpo deberá comunicar y transmitir lo que hay en el papelito. El grupo deberá adivinar lo que la persona está intentando comunicar, una vez adivinen, pasará la siguiente persona, esto lo desarrollaran hasta que el tiempo estipulado por la guía termine. Cada equipo tendrá 1 minuto para que el grupo adivine la mayor cantidad de papelitos.

Pautas del juego:

- La persona que este interpretando lo que hay en el papel que le correspondió no podrá hablar.

3.4.4 Conejos a sus madrigueras

El grupo formará parejas, entre ellas definirán quien va a ser conejo y quien será madriguera, las madrigueras harán un círculo con las piernas paralelas a una distancia que los conejos puedan entrar entre ellas. Los conejos se ubicarán detrás de su madriguera, en el centro del círculo de madrigueras se ubicará algún objeto que los conejos puedan agarrar, los conejos irán siguiendo las instrucciones dadas por la guía alrededor del círculo de madrigueras, cuando la guía diga “*Conejos a sus madrigueras*”, los conejos correrán a meterse debajo de sus madrigueras con el objetivo de agarrar el objeto que se encuentra en el centro. La guía dará la instrucción de que cambien de rol cuando lo vea necesario.

Pautas del juego:

- Los conejos deben meterse solo debajo de su madriguera.
- Si el conejo pasa a su madriguera, deberá realizar el círculo completo hasta llegar a ella, es decir, no se puede devolver para meterse en su madriguera.
- El conejo debe mantener su posición en el círculo, es decir, que no puede adelantar ni dejar pasar a otros conejos esperando “*Conejos a sus madrigueras*”.

• 3.5 Agilidad

Se pretende que los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, desarrollen la habilidad de controlar su cuerpo de manera rápida, eficaz y sean conscientes de este.

3.5.1 Caja vacía

El salón en donde se desarrolle la clase será titulado “Caja vacía” la cual está en la punta de un Iceberg, lo que quiere decir que si la caja se desequilibra muy seguramente se caerá o romperá, la guía enumerará a cada participante para que entre a la caja, se dirán números al azar y cada participante entrará a equilibrar la caja, una vez adentro todos los participantes, la guía dará las siguientes instrucciones mientras la caja se está equilibrando. Cada número corresponderá a una acción dentro de la caja (estas acciones varían de acuerdo a el objetivo de guía):

1: Saltar

2: Hacer una sentadilla

3: Hacer payasitos (cunclilla y se toma el impulso para saltar, una vez este en el aire, debe hacer caras graciosas)

4: Salto y palma arriba

5: Congelados

Acto seguido, se le explica al grupo los distintos niveles (alto, medio y bajo), invitándolos a explorar estos y, por último, se les explican las distintas velocidades, desde la velocidad 1 (Un movimiento casi imperceptible) hasta la velocidad 5 (Lo más rápido que puedan correr).

Pautas del juego:

- El grupo debe mirarse a los ojos siempre
- La caja debe estar siempre equilibrada
- Las instrucciones comenzarán a darse una vez todo el grupo esté dentro de la caja.

3.5.2 Transmilenio

El salón en donde se desarrolle la clase será titulado “Caja vacía” la cual está en la punta de un Iceberg, lo que quiere decir que si la caja se desequilibra muy seguramente se caerá o romperá, la guía enumerará a cada participante para que entre a la caja, se dirán números al azar y cada participante entrará a equilibrar la caja, una vez adentro todos los participantes, la guía delimitará el espacio donde el grupo desarrollará el juego, y dirá las acciones que el grupo debe de seguir dentro de la caja (Cada número corresponderá a una acción dentro de la caja, estas acciones varían de acuerdo a el objetivo de guía). Cada que la guía diga un número reducirá el espacio de la caja:

1: Saltar

2: Hacer una sentadilla

3: Hacer payasitos (cunclilla y se toma el impulso para saltar, una vez este en el aire, debe hacer caras graciosas)

4: Salto y palma arriba

5: Congelados

Pautas del juego:

- No salirse del espacio delimitado por la guía.
- El grupo debe mirarse a los ojos siempre
- La caja debe estar siempre equilibrada
- Las instrucciones comenzarán a darse una vez todo el grupo esté dentro de la caja.

3.5.3 Cuatro caras

Existen 4 opciones de caras: hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. En cada cara el participante deberá hacer un gesto. Además, habrá cuatro tipos de manos: hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo.

El grupo se dividirá en dos equipos, cada equipo hará una fila uno frente al otro, elegirán a un representante y estos jugarán piedra, papel o tijera para decidir quien va a tener la mano y quien va a tener la cara. El duelo comienza en el momento en que la guía cuente hasta tres, donde quien tiene la mano y la cara deben mover a cualquier dirección esta. Si la cara y la mano coinciden, el punto va para la mano, pero si la cara y la mano no coinciden el punto ira para la cara. La persona que pierda pasará al final de la fila.

Pautas del juego:

- No se podrá hacer una repetición, si alguno de los dos no gira su mano o su cabeza en el momento que es, deberá ira al final de la fila.
- No se puede hablar ni acordar con el compañero hacia donde ira direccionada la mano o cabeza.
- La persona que tiene estirada la mano no podrá golpear a su compañero en la cara.

3.5.4 Mírame

El grupo formará parejas, cada participante acordará la mano que va a utilizar para el desarrollo de este juego, seguidamente las parejas se posicionarán uno frente al otro tomando la distancia de un brazo. La pareja se mirará a los ojos y cuando el participante vea que su compañero está desconcentrado, estirará su brazo con el fin de tocar su hombro, el otro participante lo que debe de hacer es no dejar que su compañero toque su hombro, esta acción se repetirá con la pierna y con el pie.

Pautas del juego:

- Cuando estén en la parte del hombro no podrán dar pasos para dar mayor movimiento.
- En el momento de la pierna y el pie, ya podrán dar pasos por el espacio para mayor movilidad.
- Siempre hay que mantener el contacto con los ojos del compañero.
- No se aceptan golpes bruscos, el toque es suave.

3.6 Concentración

En este ámbito lo que se busca es que los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, desarrollen su habilidad de concentración por medio de trabajos en equipo.

• 3.6.1. Bola de energía

El grupo realiza un círculo y la guía explica que los participantes pasarán una bola de energía, la cual si no se pasa con rapidez se va a morir, para el desarrollo del juego se deben tener en cuenta las siguientes premisas:

- El grupo debe estar concentrado mirando a sus compañeros.
 - Para pasar la energía al compañero de al frente y diagonales, debe mirar a la persona que le pasará la energía, aplaudir en dirección a ella y decir “JA”.
 - Para pasar la energía a la persona a su lado (derecho o izquierdo), debe mirarlo a los ojos, ubicar los brazos en primera posición y acompañar este movimiento diciendo “SIU”.
 - Para pasar la energía tres puestos, se hará la mimesis del taco de billar en la dirección que se desea pasar la energía, diciendo “POOL”, los dos siguientes puestos saltaran y la energía pasará al tercer puesto.
 - Se hará un demi-plié, los brazos estarán en un ángulo de 90 grados sobre el plano coronal y dirá “OING” para realizar el ejercicio que decida la guía, por ejemplo 10 saltos, 5 sentadillas, etc.
 - Para cambiar de lugares en el círculo, la persona que tenga la energía deberá realizar un salto, chocar las palmas sobre la cabeza y decir “LA”.
 - Si alguien del círculo demora más de tres segundos en pasar la energía, saldrá del círculo y estará atento a lo que pase dentro de este.
 - Se busca aumentar la velocidad del paso de energía orgánicamente.
- **3.6.2. Corre que te alcanzo**

Recursos:

- Seis balones
- Dos aros

La guía ubicara un aro y tres balones en fila por equipo, se le explicará a los participantes que cada aro y balones tienen una premisa: Color favorito, Olor favorito, tres cualidades que les guste de cada uno (estas premisas pueden variar de acuerdo a la guía), además de estas, cada uno tiene una acción: saltar, pasar por el lado, girar alrededor, pasar por entre este (estas premisas pueden variar de acuerdo a la guía).

Para el desarrollo de este juego el grupo se dividirá en dos, cada grupo creará el nombre y presentación de su equipo basado en el tema que la guía ponga. Cada equipo deberá formar una línea detrás del punto de partida, cada integrante deberá salir uno por uno y realizar las acciones y premisas de cada balón y aro, al momento de terminar el circuito, el participante correrá hasta el último lugar de la fila de su equipo y tocará el hombro de su compañero de al frente, este pasará esta acción hasta que llegue al participante que está en primer lugar esperando a salir a realizar el circuito, esta acción se repetirá hasta que todos los integrantes del grupo terminen el circuito, cuando el último participante complete el circuito correrá y pasará por debajo de las piernas de todo su equipo. El equipo que cumpla con el circuito y pase por debajo de los compañeros será el ganador de la ronda.

Pautas del juego:

- El equipo debe estar atento a lo que digan sus compañeros puesto que no podrán repetir el chiste, la banda o cantante, los nombres y la presentación del equipo debe ser distinta.
- El integrante que le corresponda salir a hacer el circuito, solo puede salir una vez le toquen el hombro.

- **3.6.3. Ritmo**

El ritmo de la canción será: Palmada en las piernas, palmada en las piernas, aplauso, aplauso. Cantarán: “ConSentido (Aplauso, aplauso) presenta (Aplauso, aplauso) nombres de (Aplauso, aplauso) *el tema que de la guía*”.

El grupo formará un círculo y de acuerdo a la dirección que de la guía, uno por uno irá desarrollando el tema dado con el ritmo de la canción. En las palmadas de las piernas el participante dirá lo correspondiente al tema que dio la guía, y en los aplausos pasará el turno a la persona de al lado.

Pautas del juego:

- Si un participante se demora en responder o repite lo que ya han dicho en el círculo, saldrá de este.

- **3.6.4. Presi**

Para el desarrollo de este juego, el ritmo que el grupo llevará es: Palmada en las piernas, palmada en las piernas, aplauso, aplauso. El grupo formará un círculo y se asignará un presidente, un vicepresidente, un secretario y el resto del grupo se enumerará en el orden en el que estén ubicados. En las palmadas de las piernas cada participante dirá su personaje (Presi, Vice, Secre) o su número (Uno, Dos, Tres) y, en los aplausos quien tenga el turno lo pasará a cualquier integrante del círculo (Presi, Vice, Secre, Uno, Dos, Tres). Si alguien del grupo se equivoca recibiendo como pasando la energía, pasará a la cola de la fila y el resto del grupo subirán un puesto, la velocidad del juego aumentará orgánicamente.

Pautas del juego:

- Si el presi se equivoca, la persona que le mandó la energía pasará al puesto de este y el presi pasará a la cola.
- Si el presi se equivoca, pero nadie le mando la energía, este pasará a la cola y el vice se convertirá en el presi, el grupo se correrá un puesto.

4. Resultados y análisis

A continuación, se desarrollarán los resultados que la maestra artista en formación observó en su voluntariado con la Fundación Desarrollo ConSentido:

Tabla 3. Resultados y análisis

Diagnóstico	Resultado Final
<p>La clase está dividida en 4 partes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la maestra artista en formación y del grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido. 2. Calentamiento, segmentación corporal y lateralidad. 3. Bases del teatro, Objeto mil objetos, conciencia corporal, improvisación. <p>El grupo forma un círculo y la maestra artista en formación se presenta, su nombre, los talleres que desarrollará con el grupo, la universidad en la que estudia y la carrera que estudia, seguidamente explica que el grupo se presentarán por medio de un juego teatral, donde cada una de las personas que están en el círculo dirá su nombre, seguidamente la persona que le sigue, dirá el nombre del compañero de al lado y el suyo, así seguirá la dinámica, donde cada uno dirá los nombres de cada uno de sus compañeros anteriores y le agregara el suyo. La maestra artista en formación evidenció por medio de este juego que el grupo presenta varias falencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el momento de hacer el círculo, todos los adolescentes se ubicaron de espaldas a la pared, con manos cruzadas y la mirada hacia abajo. • Hay falencias en la proyección de la voz, por tres razones, la primera, el tapabocas dificulta su proyección, la segunda, la postura de los adolescentes es muy personal, y la tercera, tienen pena de hablar duro y en público. <p>Seguidamente la maestra artista en formación ubica a los adolescentes en filas para empezar el calentamiento. La maestra artista en formación comienza con el calentamiento dirigió, mirando al grupo en espejo, dentro del calentamiento hace ejercicios de segmentación corporal y lateralidad. Evidencia que el grupo tiene falencias en cuanto a las capacidades, en el rango de edad en el que se encuentran (12-15 años), varios chicos se les dificulta diferenciar cuál es su derecha e izquierda,</p>	<p>La última semana de clase con el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, la maestra artista en formación decide poner en práctica un juego teatral por categoría, para evidenciar el progreso que han tenido los chicos.</p> <p>La clase se divide de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Juego teatral “La lleva” 2. Juego teatral “Ritmo” 3. Juego teatral “4 caras” 4. Juego teatral “Lejos- lejos” 5. Juego teatral “Al pin al pon” 6. Estiramiento 7. Retroalimentación. <p>El grupo ya sabe cómo se desarrollan los juegos teatrales, por ende, la maestra artista en formación al decir el nombre del juego, el grupo se prepara para desarrollar estos.</p> <p>La lleva: En este juego pude evidenciar que los chicos están presentes en el espacio, la pena no existe en el ambiente que el grupo creó, además, el grupo es el que propone la corporeidad que quieren manejar.</p> <p>Ritmo: En este juego a algunos adolescentes aún se les dificulta responder de manera ágil, pero en general, el grupo de adolescentes son propositivos, están pendientes, presentes y atentos a lo que pase en el círculo, hay fluidez en la energía, diversión y risas en el desarrollo de este juego.</p> <p>4 caras: En este juego el grupo ya conoce la gran mayoría de posibles movimientos de sus compañeros, así que se basa en el que se acuerde más de los movimientos de sus compañeros y de no caer en lo obvio, haciendo que los chicos busquen estrategias para distraer a su compañero.</p> <p>Lejos- lejos: En este juego hay un notable progreso en el manejo de la voz, la proyección y en la vocalización del grupo, además me sorprende que el grupo sea más comunicativo, ya no hay pena al hablar ni al relatar lo que sucedió en su día, describen y relatan detalladamente, no se guardan</p>

Diagnóstico	Resultado Final
<p>además se les dificulta realizar ejercicios de segmentación corporal: Cabeza- tren inferior, tren superior- tren inferior, cabeza- tren superior, cabeza- tren superior- tren inferior.</p> <p>Posterior a esto, la maestra artista en formación se enfoca en el teatro, comienza explicando la actividad que el grupo desarrollará “Objeto mil objetos” que consiste en elegir un objeto al azar y buscar la mayor cantidad de usos y posibilidades que tiene este. La maestra artista en formación evidencia que el grupo se le dificulta acercarse a la imaginación que todos teníamos cuando éramos niños, puesto que ven el objeto como lo que es, además también evidenció que al grupo le da dificultad pasar al frente.</p> <p>Seguidamente la maestra artista en formación explica el juego “Caja vacía” que consiste en que el espacio en el que se encuentre el grupo será titulado “caja vacía”, se hace la aclaración que el grupo tendrá una carga positiva, es decir que se van a repeler, es decir, no se deben tocar, chocar o rozar. el grupo será enumerado y la guía dirá números al azar y estos, entraran a la caja vacía intentando llenar el espacio, además la caja estará sobre un pico de iceberg, es decir que, si se desequilibra, probablemente se romperá o se caerá, la guía dará instrucciones a seguir una vez están dentro de la caja, por ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1: Saltar 2: Hacer una sentadilla 3: Hacer payasitos (cuncilla y se toma el impulso para saltar, una vez esté en el aire, debe hacer caras graciosas) 4: Palma en el aire 5: Congelarse <p>Seguidamente, se le explica al grupo los distintos niveles (alto, medio y bajo), invitándolos a explorar estos y, por último, se les explican las distintas velocidades, desde la velocidad 1 (Un movimiento casi imperceptible) hasta la velocidad 5 (Lo más rápido que puedan correr).</p> <p>Pautas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El grupo debe mirarse a los ojos siempre ● La caja debe estar siempre equilibrada ● Las instrucciones comenzarán a darse una vez todo el grupo esté dentro de la caja. <p>La maestra artista en formación evidencia que el grupo no toma el juego en serio, sino que es una burla, puesto que caminan en círculos, hablan con sus amigos, no cumplen a las instrucciones dadas por la maestra artista en formación.</p> <p>Por último, la maestra en formación en formación, explica de qué se trata el ejercicio, el grupo se dividirá en tres grupos, se les dará un tiempo de 20</p>	<p>nada y, esto hace que se note el progreso en su proceso.</p> <p>Al pin al pon: Gracias a este juego, la mayoría del grupo de adolescentes mejoró significativamente su lateralidad, aún hay dos estudiantes que se les dificulta desarrollar el juego por la izquierda.</p> <p>Como maestra artista en formación, evidencie que el grupo disfruta de los juegos teatrales y actividades que se propone, para mí lo más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje es que los actores de este proceso disfruten y se diviertan en ese camino.</p> <p>Hay dos adolescentes que quiero hacer la mención en este apartado, son: Sara Caro, Isabella Bayona y Stiven Pinzón, ellos eran los chicos que se notaban introvertidos, dispersos y agresivos, pero esta última semana de noviembre los note totalmente distintos, son adolescentes propositivos, colaboradores, extrovertidos y activos en la clase, son líderes del grupo y como maestra artista en formación veo talento y potencial en ellos tanto para el teatro como para la danza.</p> <p>Al momento de estirar, los adolescentes mejoraron significativamente su flexibilidad y corporeidad, son más sueltos, más relajados y más confiados en su cuerpo.</p> <p>Las retroalimentaciones dadas por el grupo me impresionaron, puesto que su soltura, confianza y fluidez a la hora de hablar y expresarse mejoraron significativamente.</p> <p>Son adolescentes comunicativos, propositivos y seguros de sí mismos, la gran mayoría del grupo expresó su felicidad de venir todos los días a la clase, expresaron que la danza y el teatro son divertidos, que les gustó mucho el desarrollo de estas, que habían días en los que sentían que el mundo se les caía encima, por distintas circunstancias, problemas en el colegio, problemas en la familia, problemas económicos, pero que en las clases se olvidaban de ellos y lograban descargar la mala energía. Agregaron también que les gusto las danzas que practicamos puesto que eran de su agrado y es música que ellos escuchan.</p> <p>También hubo retroalimentaciones para la maestra artista en formación, en donde aconsejaban que se debería mejorar el espacio para desarrollar las actividades, puesto que el espacio en el que desarrollamos la clase ese año no era la adecuada, proponen desarrollar los juegos teatrales en el parque en donde hay más espacio. También dieron la retroalimentación de que les hizo falta presentar la coreografía que montamos de “Thriller”, pero por temas de desorganización por parte del evento no se pudieron presentar, agregaron que les hubiera</p>

Diagnóstico	Resultado Final
<p>minutos para que el grupo cree y desarrolle una muestra teatral de acuerdo a la situación que se les asigne. Los temas dados fueron los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Grupo 1: Apocalipsis por zombies. ● Grupo 2: Los aliens visitaron la tierra. ● Grupo 3: Viaje al espacio. <p>Se evidencio que hay un líder propositivo en cada grupo, pero, que por la actitud de pereza que ponen los demás compañeros, este líder decide no brindar más ideas. Además, en el momento de la presentación de los temas dados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Grupo 1: Recrearon la serie “The Walking dead”, es decir, que no crearon ni desarrollaron la situación, también, se evidencio que este grupo no quería pasar al frente a desarrollar su tema. ● Grupo 2: Este grupo no desarrolló la situación, cayeron en la obviedad y en el cliché y, el tiempo de presentación fue muy corto, no hubo inicio, nudo y desenlace de la situación. ● Grupo 3: Este grupo, decidió viajar a marte y contar la historia de un astronauta que se perdía en marte y no pudo encontrar nunca su nave para regresar a su planeta y muere por la falta de oxígeno y de municiones en este planeta. <p>En conclusión, la maestra artista en formación evidencio que el grupo no cuenta con bases de teatro ni de danza, además es un grupo que tiene vergüenza y está pendiente de lo que digan sus compañeros de ellos.</p>	<p>gustado que uniéramos los juegos teatrales con la danza.</p>

Fuente: Elaboración propia

Uno de los componentes en los talleres desarrollados con el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, se propuso que la participación fuera activa y se diseñaron varias estrategias para lograr involucrarlos en las actividades, donde se promueven: la creatividad, la espontaneidad y la participación activa, motivando a los jóvenes a salir de su contexto y mirar distintas posibilidades por medio del arte.

Pese a que no todos los adolescentes inicialmente participaron, al contrario, su imagen postural enviaba un mensaje de no aceptación, poca participación y pocas ganas de entrar en la iniciativa valorando la apropiación de la propuesta. En el diagnóstico realizado por la maestra artista en formación, se evidenció que el grupo no tenían bien desarrolladas sus habilidades sociales, sin embargo, se logran fortalecer cuando se trabajan los Juegos teatrales.

Para el desarrollo de la propuesta metodológica, las propuestas pedagógicas se concretaron en cada una de las sesiones desarrolladas presencialmente de lunes a jueves, en un horario de 3:00 pm a 5:00 pm. Cabe aclarar que a diferencia de un proceso inicial y haciendo una comparación es evidente los avances que se muestran en los procesos adquiridos en estos Adolescentes, observándose una exigencia y una rigurosidad que requiere la propuesta escénica sin perder la intencionalidad pedagógica y la vivencia personal osada, valiente y de profundo impacto reconociendo las acciones de los chicos en sus gestos, actitudes, palabras, miradas, con la capacidad de sentirse seguro y confiado en la actividad experimentando el cuidado responsable con dar en qué pensar y en qué sentir en el ambiente dispuesto a la actividad.

Teniendo en cuenta los saberes de cada uno de los chicos y sus expectativas fue un insumo valioso proyectar propuestas y experiencias que permitan ser ellos mismos, abriendo horizontes para pensar en las posibles intencionalidades de la práctica pedagógica teniendo en cuenta la realidad de cada territorio y que participen en la oferta cultural de cada barrio, promoviendo el ejercicio de ciudadanía, de manera que se dé inicio a una verdadera transformación en su entorno en pro del bienestar de quienes viven allí.

5. Conclusiones y recomendaciones

• 5.1 Conclusiones

Desde el momento que la pandemia COVID 19 llega a territorio colombiano, se inicia un proceso distinto al interior de cada grupo familiar, siendo un acontecimiento que afectó emocional, social y psicológicamente a todos, nadie se entraba preparado para ello, a los maestros les correspondió cambiar la manera que tenían de ejercer su labor, aprender a desarrollar estrategias para el proceso enseñanza-aprendizaje y a los estudiantes les correspondió desarrollar la autonomía en este proceso, a su vez los padres de familia se hacen partícipes de la enseñanza de los hijos, valorando el papel que cada maestro cumple en su quehacer diario.

La salud mental de cada persona antes de la pandemia ya registraba índices altos de estrés crónico, con la crisis sanitaria y el encierro en cada hogar se agudiza la salud mental de cada grupo familiar, donde no pasaban mucho tiempo todos en los mismos horarios , debido a ello, las nuevas realidades hace que la armonía y la tranquilidad que cada uno tenía cambiará, donde se producen las nuevas maneras de hacer las cosas, valorando lo que posiblemente se hace inconscientemente dando por hecho realidades , que sin valorar lo que teníamos no eran agradecidas, se fortalece las redes de apoyo y crece el compromiso familiar, social e institucional a nivel Distrital y Nacional.

El rol del artista en tiempos de pandemia, por las acciones propias de arte se da a entender que es el medio por el cual las personas logran expresar lo que sienten sin temor a ser señaladas o ridiculizadas, es donde se valora la libre expresión, la calidad de su salud, la garantía de enfrentar los imaginarios, por lo que hacen o dejan de hacer permitió cambiar

acciones que fortalezcan su autoestima, el arte no puede cambiar al mundo, pero sí puede cambiar mundos. Bovino (2019) afirma que: *“el arte es el proceso que permite a los individuos cruzar sus fronteras, sobrepasar las limitaciones, llenar sus vacíos y de colmarse a sí mismos”*.

La sociedad tiene como referente a la adolescencia como la etapa más dura en el ser humano, la etapa donde hay cambios corporales, emocionales, sociales y culturales. Antes de trabajar con esta población pensaba lo mismo, pero en el voluntariado realizado con el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido el proceso de enseñanza-aprendizaje fue muy enriquecedor, puesto que fue un aprendizaje donde ambos aprendíamos el uno del otro.

Se tiene que disfrutar la vida, vivir el momento y dejar de pensar en el adolescente como un pequeño adulto, la sociedad educa es para la vida adulta, que permite tener nuevos ideales, marcados por un proyecto de vida y las ganas de formarse como ser humano.

Esta sistematización del voluntariado en la Fundación Desarrollo ConSentido, deja además de lo dicho anteriormente las siguientes preguntas: ¿En las instituciones educativas formales que está pasando con el proceso de enseñanza-aprendizaje?, ¿qué temas la educación está poniendo de prioridad en los adolescentes?, ¿qué pasa con las políticas públicas que está implementando la SED?, ¿Qué pasa con los padres, familiares y/o acudientes de estos jóvenes?

El ejercicio de hacer una práctica de maestra en formación me permitió tener una visión a futuro sobre los alcances de mi carrera para las futuras generaciones, que vienen siendo el presente del país.

Para próximas investigaciones la autora de esta sistematización recomienda a los futuros maestros, que se tomen los juegos teatrales como una herramienta didáctica teniendo en cuenta que el arte y en específico, los juegos teatrales desarrollan y fortalecen las habilidades sociales de este tipo de comunidades, las cuales se encuentran en riesgo y son vulnerables. Además, se sugiere que al momento de hacer el diagnóstico el maestro debe de plantear su objetivo con estas comunidades, y ajustar su plan de trabajo de acuerdo a las necesidades que presente el grupo.

Los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, tuvieron un gran impacto en el grupo, su aprendizaje fue significativo y en la reflexión de los anexos de cada participante se evidencia este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durante el voluntariado realizado en la Fundación Desarrollo ConSentido, se logran sistematizar los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes, donde se da cuenta como evidencia los anexos de este proceso realizado por la maestra artista en formación y el grupo. Además, se deja como evidencia una guía digital la cual, está dispuesta para estudiantes y/o maestros de instituciones para el desarrollo de procesos formativos a través de las artes escénicas. Se clasificaron los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, en cinco grupos: voz, corporeidad, lateralidad, agilidad y concentración. Se realizó una comparación y un análisis del impacto que tuvieron los juegos teatrales en el grupo.

5.2 Recomendaciones

Al desarrollar esta investigación la maestra artista en formación para futuras investigaciones de esta índole recomienda:

- Para los maestros y/o estudiantes relacionados con las artes escénicas, se debe tener en cuenta que para aplicar estos juegos teatrales se debe llevar un proceso con el grupo a aplicar.
- Los juegos teatrales son adaptables para el contexto en el que se vea necesario aplicarlos.
- La comunicación asertiva y en base al respeto siempre debe ser el pilar para el desarrollo de estos juegos teatrales.

BIBLIOGRAFÍA

Agudelo, G.P. (2006). Juegos teatrales, sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación. Editorial magisterio.

Andrade, A. y Orozco, V, (2018). Juegos teatrales como estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes. [Tesis de grado, Universidad de la costa].
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/333/1045729446%201040181800.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Baracaldo, L. y Nino, S. (2014). El juego dramático como propuesta pedagógica para fortalecer la autoestima en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la Fundación Mazal. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia].
<http://hdl.handle.net/10656/3368>

Mariel-Bovino, B. (2019). Arte, salud mental y trabajo social. *I+ D REVISTA DE INVESTIGACIONES*, 13(1), 45-55.

Carboní, R. (2015) Adolescentes y riesgo educativo: Factores protectores y factores de riesgo. [Tesis de grado, Universidad del Aconcagua].
http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitales/501/tesis-4967-adolescentes.pdf

Cardona, A. y Correa, K. (2017). Manual básico de juegos teatrales para AMATEURS. [Tesis de grado, Universidad del Valle].
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/13030/0593825.pdf?sequence=1>

Centro Virtual de Cervantes . (s.f.). *Juego teatral*. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/juegoteatral.htm

Cervantes, C. C. V. (2022). CVC. Diccionario de términos clave de ELE. Juego teatral.

Colom, J. y Fernández, M. (2009). Adolescencia y desarrollo emocional en la sociedad actual. Red de revistas científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832320025.pdf>

Cubana Educación Superior. (2016). *La estrategia pedagógica como herramienta para el mejoramiento del desempeño profesional de los docentes en la Universidad Católica de Cuenca*.

Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000200006

Erikson, E. (2004). Sociedad y adolescencia. Editorial siglo XXI editores. S.a. de c.v

Federacion Internacional de Trabajadores Sociales. (2014). Definicion de Trabajo social.

<https://www.ifsw.org/what-is-social-work/global-definition-of-social-work/>

Foro de Educación. (s.f.). *La Pedagogía Social y Educación Social en Colombia: Corresponsabilidad Institucional, Académica y Profesional necesaria para la Transformación Social*. Obtenido de Francisco José Del Pozo Serrano, Cinthia Milena Astorga Acevedo:

<https://www.forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/477>

García, A. (2008). Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos

Iglesias, J. (2015). ¿Cómo influye la moda en el comportamiento de los adolescentes? ADOLESCERE. Revista de formación continuada de la sociedad española de medicina de la adolescencia. Vol II.

Jara, O. (2015). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos políticos – 1ed. Bogotá, Colombia. Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE

Nassif. (1975). *Nassif (1975 NASSIF, Ricardo. Pedagogía General. Buenos Aires.* Buenos Aires: Cincel, 1975.

Manrique, A. y Gallego, A. (2012). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales.*
<https://doi.org/10.21501/issn.2216-1201>

Méndez, P. (2009). Factores psicológicos en la adolescencia. Centro de estudios Neurológicos Varela de Seijas. <https://www.elsevier.es/es-revista-anales-pediatria-continuada-51-articulo-factores-psicologicos-adolescencia-S1696281809719328>

Moreno, L. (2015). El juego dramático y teatral para fortalecer la convivencia escolar dentro del aula con adolescentes en situación de vulnerabilidad social. [Tesis de grado, Universidad academia de humanismo cristiano, Santiago, Chile].

Objeto, experiencia, conocimiento en la obra de arte. (12 de 04 de 2017). Obtenido de Víctor

Viviescas Monsalve: <https://revistas.uan.edu.co/index.php/papeles/article/view/494>

SCiELO Brasil. (07 de Agosto de 2017). *La Pedagogía Teatral.* Obtenido de

Pedagogía Teatral. Obtenido de Rosemary Lagos Araya:

<https://es.slideshare.net/guest88d93e/pedagoga-teatral>

Real Academia Española (2022) Diccionario de la lengua Española, 23a. ed., [versión 23.5 en línea]. <https://dle.rae.es/adolescencia?m=form>.

Seoane, A. (2015) Adolescencia y conductas de riesgo. [Trabajo final de grado, Universidad de la Republica Uruguay].

Super busqueda. (2009). *Manual de juegos y ejercicios teatrales : hacia una pedagogía de lo teatral*. Obtenido de

https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST%3A56UDC_INST&tab=Everything&docid=alma991007460964503936&context=L&search_scope=MyInst_and_CI&lang=es

Unicef (2020). ¿Qué es la adolescencia? Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia>

Universidad de la Costa Colombia. (s.f.). *El teatro como estrategia pedagogica para mejorar la educación en Colombia*. Obtenido de
<http://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/514/22730898->

Anexos

En esta sección encontrarán los anexos de la Tabla 2. Inventario, del voluntariado realizado durante el 1 de marzo del 2021 hasta el 30 de noviembre del 2021, con el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido:

<https://drive.google.com/drive/folders/1yALsK74rXDkar9s5bMXD-EtkimhzOtd9?usp=sharing>



Guía digital: Sistematización de los juegos teatrales aplicados al grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido

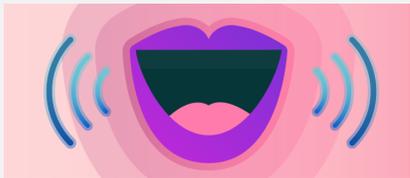
Por: Laura Daniela Calderón Bayona

Introducción	03
Voz	04
Lateralidad	08
Corporeidad	16
Agilidad	23
Concentración	33
Conclusiones	43

INTRODUCCIÓN

Este material digital es el resultado del voluntariado realizado por la maestra artista en formación durante el 1 de marzo el 2021 hasta el 30 de noviembre del 2021, con el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, se identificó en el desarrollo de este que el grupo tenía falencias en sus habilidades sociales, a lo largo de esta guía se desarrollan una serie de juegos teatrales que desarrollan y fortalecen las habilidades sociales.

Estos juegos fueron sometidos a ajustes de acuerdo a las necesidades que presenta el grupo de adolescentes, evidenciadas en el diagnóstico realizado por la maestra artista en formación. Están agrupados de la siguiente manera:



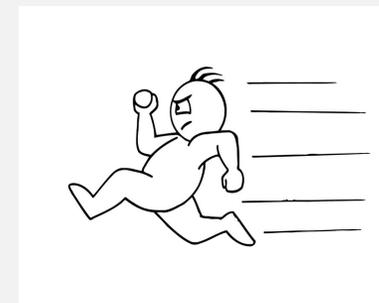
VOZ



LATERALIDAD



CORPOREIDAD



AGILIDAD



CONCENTACION



VOZ

En esta categoría se busca que el grupo de adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, conozcan los distintos tonos que tiene su voz, las posibilidades de crear a partir de ella y los distintos volúmenes a la que su voz puede ser capaz de llegar.





Lejos- Lejos

El grupo hará parejas, se ubican uno frente al otro a la distancia de un brazo, por turnos contarán que hicieron en el día, controlando el tono de voz de tal manera que el compañero escuche, cuando ambos hayan dicho lo que realizaron en el día, darán un paso hacia atrás y repetirán la historia aumentando el tono de voz para que el compañero escuche, esta acción se repetirá, la voz y la distancia aumentaran proporcionalmente.

Pautas del juego:

1. La distancia de los pasos, deben ser iguales en todo momento.
2. Mirar a los ojos al compañero en todo momento.
3. No utilizar los brazos para reforzar lo que se está diciendo, no gestualizar con los brazos.

Túnel

Recursos:

- Tres balones: nombres, colores, comida (Estas premisas pueden variar de acuerdo a la guía)

El grupo formara un círculo, ubicaran los pies a una distancia paralela a los hombros, cada participante deberá intentar meter el balón entre las piernas de sus compañeros, simultáneamente el participante deberá decir lo correspondiente al balón que lance, si el balón pasa por entre las piernas, esa persona deberá salir del círculo y hacer la “penitencia” que le ponga la guía. El orden de entrada de cada balón será de acuerdo a la decisión de la guía.



Túnel

Pautas del juego:

- El balón se lanzará con ambas manos.
- No se puede forcejear con el balón.
- La única manera de bloquear que el balón entre, es con los brazos.



P.P.

-Personaje & Palabra-

Para el desarrollo de este juego, la guía debe clasificar dos grupos de papeles: el primer grupo corresponderá a Personajes, (Princesa, ogro, profesor, mamá, etc); el segundo grupo, corresponderá a Palabras (Mesa, plato, carro, agua). Por parejas o grupos (como decida la guía) deberán tener una conversación utilizando solo la palabra asignada y adaptando la corporeidad del personaje asignado.



P.P. -Personaje & Palabra-

Cada participante elegirá un papel de cada uno de estos grupos (Personaje y palabra) y, el grupo formará parejas. La guía elegirá el orden en el que cada pareja debe pasar al escenario.

Pautas del juego:

- La única palabra que podrán decir es la correspondiente en el papel asignado.
- La pareja no puede acordar que van a hablar en el escenario o cómo van a desarrollar el juego.



LATERALIDAD

En esta categoría el juego teatral situado busca reforzar la lateralidad de los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, con una ronda.





Al pin Al pon

Este juego se puede desarrollar de dos formas:

1. El grupo formara un círculo de pie, donde no haya espacios entre los integrantes de este, ubicaran sus brazos por detrás de sus compañeros de los lados y agarraran el hombro de su compañero de al lado, saltaran a la par que cantan la siguiente ronda:

“Al pin, al pon,
a la hija del conde Simón,
a la lata, a la tero,
a la hija del chocolatero”



Al pin Al pon

El grupo saltara de la siguiente manera:

Al pin: Salto a la derecha

al pon: Salto a la derecha

a la hija: Salto a la derecha

del conde: Salto a la izquierda

Simón: Salto a la derecha

a la lata: Salto a la derecha

a la tero: Salto a la derecha

a la hija: Salto a la derecha

del: Salto a la izquierda

chocolatero: Salto a la derecha

Al pin Al pon

ó

Al pin: Salto a la izquierda

al pon: Salto a la izquierda

a la hija: Salto a la izquierda

del conde: Salto a la derecha

Simón: Salto a la izquierda

a la lata: Salto a la izquierda

a la tero: Salto a la izquierda

a la hija: Salto a la izquierda

del: Salto a la derecha

chocolatero: Salto a la izquierda

El grupo repetirá esta ronda y progresivamente aumentarán el ritmo de esta. La guía dará la instrucción que cambien de dirección de los saltos cuando lo considere necesario.



Al pin Al pon



2. El grupo formara un círculo sentado, donde no haya espacios entre los integrantes de este, agarrarán algún objeto que sea sencillo de manipular, pasaran este objeto a la par que cantan la siguiente canción/ronda:

“Al pin, al pon,
a la hija del conde Simón,
a la lata, a la tero,
a la hija del chocolatero”



Al pin Al pon

El grupo pasará el objeto de la siguiente manera:

Al pin: Pasa a la derecha

al pon: Pasa a la derecha

a la hija: Pasa a la derecha

del conde: Pasa a la izquierda

Simón: Pasa a la derecha

a la lata: Pasa a la derecha

a la tero: Pasa a la derecha

a la hija: Pasa a la derecha

del: Pasa a la izquierda

chocolatero: Pasa a la derecha



Al pin Al pon

ó

Al pin: Pasa a la izquierda

al pon: Pasa a la izquierda

a la hija: Pasa a la izquierda

del conde: Pasa a la derecha

Simón: Pasa a la izquierda

a la lata: Pasa a la izquierda

a la tero: Pasa a la izquierda

a la hija: Pasa a la izquierda

del: Pasa a la derecha

chocolatero: Pasa a la izquierda

Al pin Al pon



El grupo repetirá esta ronda y progresivamente aumentaran el ritmo de esta. La guía dará la instrucción que cambien de dirección del objeto que pasan cuando lo considere necesario.

Pautas del juego:

1. Todos deben cantar la ronda a la par que sucedan los saltos o la pasada del objeto.
2. Si algún integrante se equivoca saldrá del grupo, pero seguirá cantando la ronda.

CORPOREIDAD

En esta categoría se busca que los adolescentes por medio de estos juegos teatrales, corrijan su postura, exploren las posibilidades de movimientos que les brinda su cuerpo y que además tomen conciencia que con el cuerpo se puede comunicar sin necesidad de hablar.



La lleva



Se elige a un integrante al azar del grupo para iniciar con “la lleva”, este integrante debe de correr y perseguir a los demás integrantes con el objetivo de tocar a alguien, en ese momento pasa “la lleva” a la persona que toco y debe decir “la lleva”, la guía cada vez que cambie la persona que “la lleva” va a dar indicaciones de la mimesis que el grupo debe adaptar en su corporeidad.

Pautas del juego:

1. No se puede devolver la energía
2. Su corporeidad debe de ser de acuerdo a las instrucciones dadas por la guía.
3. No se debe agarrar a los compañeros de forma brusca.

Teléfono roto

El objetivo de este juego es pasar la secuencia de movimientos corporales dados por la guía por medio de la mimesis. El grupo formará una fila direccionada hacia un mismo lado, la guía se ubicará en la parte de atrás de la fila, tocará el hombro del participante de adelante, y hará una secuencia de movimientos corporales, este deberá recurrir a la mimesis de estos movimientos para comunicar el mensaje a su compañero de adelante.



Teléfono roto



Para pasar la secuencia de movimientos, se debe tocar el hombro del compañero de al frente logrando así que gire para verla, y así sucesivamente hasta llegar al último participante, al finalizar se compararán los movimientos del último participante en recibir el mensaje, con los movimientos dados por la guía.

Pautas del juego:

- No se pueden voltear a menos que el compañero de atrás toque su hombro.
- No se puede hablar.

Charadas



El grupo se dividirá en dos grupos, la guía tendrá dos bolsas con papeles del tema que proponga (películas, oficios u trabajos, acciones, etc.). Los integrantes pondrán un orden en el que irán pasando, la persona que pase al frente, con su cuerpo deberá comunicar y transmitir lo que hay en el papelito. El grupo deberá adivina lo que la persona está intentando comunicar, una vez adivinen, pasará la siguiente persona, esto lo desarrollaran hasta que el tiempo estipulado por la guía termine. Cada equipo tendrá 1 minuto para que el grupo adivine la mayor cantidad de papelitos.

Pautas del juego:

1. La persona que este interpretando lo que hay en el papel que le correspondió no podrá hablar.



Conejos a sus madrigueras

El grupo formara parejas, entre ellas definirán quien va a ser conejo y quien será madriguera, las madrigueras harán un círculo con las piernas paralelas a una distancia que los conejos puedan entrar entre ellas. Los conejos se ubicarán detrás de su madriguera, en el centro del círculo de madrigueras se ubicará algún objeto que los conejos puedan agarrar,



Conejos a sus madrigueras

Los conejos irán siguiendo las instrucciones dadas por la guía alrededor del círculo de madrigueras, cuando la guía diga "Conejos a sus madrigueras", los conejos correrán a meterse debajo de sus madrigueras con el objetivo de agarrar el objeto que se encuentra en el centro. La guía dará la instrucción de que cambien de rol cuando lo vea necesario.



Conejos a sus madrigueras

Pautas del juego:

1. Los conejos deben meterse solo debajo de su madriguera.
2. Si el conejo pasa a su madriguera, deberá realizar el círculo completo hasta llegar a ella, es decir, no se puede devolver para meterse en su madriguera.
3. El conejo debe mantener su posición en el círculo, es decir, que no puede adelantar ni dejar pasar a otros conejos esperando "Conejos a sus madrigueras".

AGILIDAD

En esta categoría se busca que los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, desarrollen la habilidad de controlar su cuerpo de manera rápida, eficaz y sean conscientes de este.



Caja vacía

El salón en donde se desarrolle la clase será titulado “Caja vacía” la cual está en la punta de un Iceberg, lo que quiere decir que si la caja se desequilibra muy seguramente se caerá o romperá, la guía enumerará a cada participante para que entre a la caja, se dirán números al azar y cada participante entrara a equilibrar la caja, una vez adentro todos los participantes, la guía dará las siguientes instrucciones mientras la caja se está equilibrando. Cada número corresponderá a una acción dentro de la caja (estas acciones varían de acuerdo a el objetivo de guía):



Caja vacía



1: Saltar

2: Hacer una sentadilla

3: Hacer payasitos (cunclilla y se toma el impulso para saltar, una vez este en el aire, debe hacer caras graciosas)

4: Salto y palma arriba

5: Congelados

Caja vacía

Acto seguido, se le explica al grupo los distintos niveles (alto, medio y bajo), invitándolos a explorar estos y, por último, se les explican las distintas velocidades, desde la velocidad 1 (Un movimiento casi imperceptible) hasta la velocidad 5 (Lo más rápido que puedan correr).

Pautas del juego:

- El grupo debe mirarse a los ojos siempre
- La caja debe estar siempre equilibrada
- Las instrucciones comenzaran a darse una vez todo el grupo esté dentro de la caja.



Transmilenio

El salón en donde se desarrolle la clase será titulado “Caja vacía” la cual está en la punta de un Iceberg, lo que quiere decir que si la caja se desequilibra muy seguramente se caerá o romperá, la guía enumerará a cada participante para que entre a la caja, se dirán números al azar y cada participante entrara a equilibrar la caja, una vez adentro todos los participantes, la guía delimitará el espacio donde el grupo desarrollará el juego, y dirá las acciones que el grupo debe de seguir dentro de la caja (Cada número corresponderá a una acción dentro de la caja, estas acciones varían de acuerdo a el objetivo de guía). Cada que la guía diga un numero reducirá el espacio de la caja:



Transmilenio



1: Saltar

2: Hacer una sentadilla

3: Hacer payasitos (cunclilla y se toma el impulso para saltar, una vez este en el aire, debe hacer caras graciosas)

4: Salto y palma arriba

5: Congelados

Transmilenio



Pautas del juego:

- No salirse del espacio delimitado por la guía.
- El grupo debe mirarse a los ojos siempre
- La caja debe estar siempre equilibrada
- Las instrucciones comenzaran a darse una vez todo el grupo esté dentro de la caja.

Cuatro caras



Existen 4 opciones de caras: hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. En cada cara el participante deberá hacer un gesto. Además, habrá cuatro tipos de manos: hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. El grupo se dividirá en dos equipos, cada equipo hará una fila uno frente al otro, elegirán a un representante y estos jugaran piedra, papel o tijera para decidir quien va a tener la mano y quien va a tener la cara.

Cuatro caras



El duelo comienza en el momento en que la guía cuente hasta tres, donde quien tiene la mano y la cara deben mover a cualquier dirección esta. Si la cara y la mano coinciden, el punto va para la mano, pero si la cara y la mano no coinciden el punto ira para la cara. La persona que pierda pasara al final de la fila.

Cuatro caras



Pautas del juego:

- No se podrá hacer una repetición, si alguno de los dos no gira su mano o su cabeza en el momento que es, deberá ir al final de la fila.
- No se puede hablar ni acordar con el compañero hacia donde ira direccionada la mano o cabeza.
- La persona que tiene estirada la mano no podrá golpear a su compañero en la cara.



Mírame

El grupo formara parejas, cada participante acordará la mano que va a utilizar para el desarrollo de este juego, seguidamente las parejas se posicionaran uno frente al otro tomando la distancia de un brazo. La pareja se mirará a los ojos y cuando el participante vea que su compañero esta desconcentrado, estirara su brazo con el fin de tocar su hombro, el otro participante lo que debe de hacer es no dejar que su compañero toque su hombro, esta acción se repetirá con la pierna y con el pie.

Mírame

Pautas del juego:

1. Cuando estén en la parte del hombro no podrán dar pasos para dar mayor movimiento.
2. En el momento de la pierna y el pie, ya podrán dar pasos por el espacio para mayor movilidad.
3. Siempre hay que mantener el contacto con los ojos del compañero.
4. No se aceptan golpes bruscos, el toque es suave.

CONCENTRACIÓN

En esta categoría lo que se busca es que los adolescentes de la Fundación Desarrollo ConSentido, desarrollen su habilidad de concentración por medio de trabajos en equipo.



Bola de energía



El grupo realiza un círculo y la guía explica que los participantes pasaran una bola de energía, la cual si no se pasa con rapidez se va a morir, para el desarrollo del juego se deben tener en cuenta las siguientes premisas:

- El grupo debe estar concentrado mirando a sus compañeros.
- Para pasar la energía al compañero de al frente y diagonales, debe mirar a la persona que le pasará la energía, aplaudir en dirección a ella y decir "JA".

Bola de energía



- Para pasar la energía a la persona a su lado (derecho o izquierdo), debe mirarlo a los ojos, ubicar los brazos en primera posición y acompañar este movimiento diciendo “SIU”.
- Para pasar la energía tres puestos, se hará la mimesis del taco de billar en la dirección que se desea pasar la energía, diciendo “POOL”, los dos siguientes puestos saltaran y la energía pasar al tercer puesto.

Bola de energía



- Se hará un demi-plié, los brazos estarán en un ángulo de 90 grados sobre el plano coronal y dirá "OING" para realizar el ejercicio que decida la guía, por ejemplo 10 saltos, 5 sentadillas, etc.
- Para cambiar de lugares en el círculo, la persona que tenga la energía deberá realizar un salto, chocar las palmas sobre la cabeza y decir "LA".

Bola de energía



- Si alguien del círculo se demora más de tres segundos en pasar la energía, saldrá del círculo y estará atento a lo que pase dentro de este.
- Se busca aumentar la velocidad del paso de energía orgánicamente.

Corre que te alcanzo

Recursos:

- Seis balones
- Dos aros

La guía ubicara un aro y tres balones en fila por equipo, se le explicará a los participantes que cada aro y balones tienen una premisa: Color favorito, Olor favorito, tres cualidades que les guste de cada uno (estas premisas pueden variar de acuerdo a la guía), además de estas, cada uno tiene una acción: saltar, pasar por el lado, girar alrededor, pasar por entre este (estas premisas pueden variar de acuerdo a la guía).





Corre que te alcanzo

Para el desarrollo de este juego el grupo se dividirá en dos, cada grupo creará el nombre y presentación de su equipo basado en el tema que la guía ponga. Cada equipo deberá formar una línea detrás del punto de partida, cada integrante deberá salir uno por uno y realizar las acciones y premisas de cada balón y aro, al momento de terminar el circuito, el participante correrá hasta el último lugar de la fila de su equipo y tocará el hombro de su compañero de al frente,



Corre que te alcanzo

este pasara esta acción hasta que llegue al participante que está en primer lugar esperando a salir a realizar el circuito, esta acción se repetirá hasta que todos los integrantes del grupo terminen el circuito, cuando el ultimo participante complete el circuito correrá y pasara por debajo de las piernas de todo su equipo. El equipo que cumpla con el circuito y pase por debajo de los compañeros será el ganador de la ronda.



Corre que te alcanzo

Pautas del juego:

- El equipo debe estar atento a lo que digan sus compañeros puesto que no podrán repetir el chiste, la banda o cantante, los nombres y la presentación del equipo debe ser distinta.
- El integrante que le corresponda salir a hacer el circuito, solo puede salir una vez le toquen el hombro.



Ritmo

El ritmo de la canción será: Palmada en las piernas, palmada en las piernas, aplauso, aplauso. Cantarán: "ConSentido (Aplauso, aplauso) presenta (Aplauso, aplauso) nombres de (Aplauso, aplauso) *el tema que de la guía*".

El grupo formará un círculo y de acuerdo a la dirección que de la guía, uno por uno irá desarrollando el tema dado con el ritmo de la canción. En las palmadas de las piernas el participante dirá lo correspondiente al tema que dio la guía, y en los aplausos pasara el turno a la persona de al lado.



Ritmo

Pautas del juego:

- Si un participante se demora en responder o repite lo que ya han dicho en el círculo, saldrá de este.



Presi presi

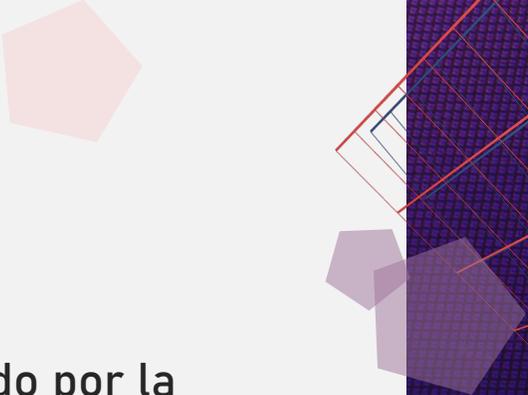
Para el desarrollo de este juego, el ritmo que el grupo llevará es: Palmada en las piernas, palmada en las piernas, aplauso, aplauso. El grupo formará un círculo y se asignará un presidente, un vicepresidente, un secretario y el resto del grupo se enumerará en el orden en el que estén ubicados. En las palmadas de las piernas cada participante dirá su personaje (Presi, Vice, Secre) o su número (Uno, Dos, Tres) y, en los aplausos quien tenga el turno lo pasará a cualquier integrante del círculo (Presi, Vice, Secre, Uno, Dos, Tres). Si alguien del grupo se equivoca recibiendo como pasando la energía, pasara a la cola de la fila y el resto del grupo subirán un puesto, la velocidad del juego aumentara orgánicamente.

Presi presi

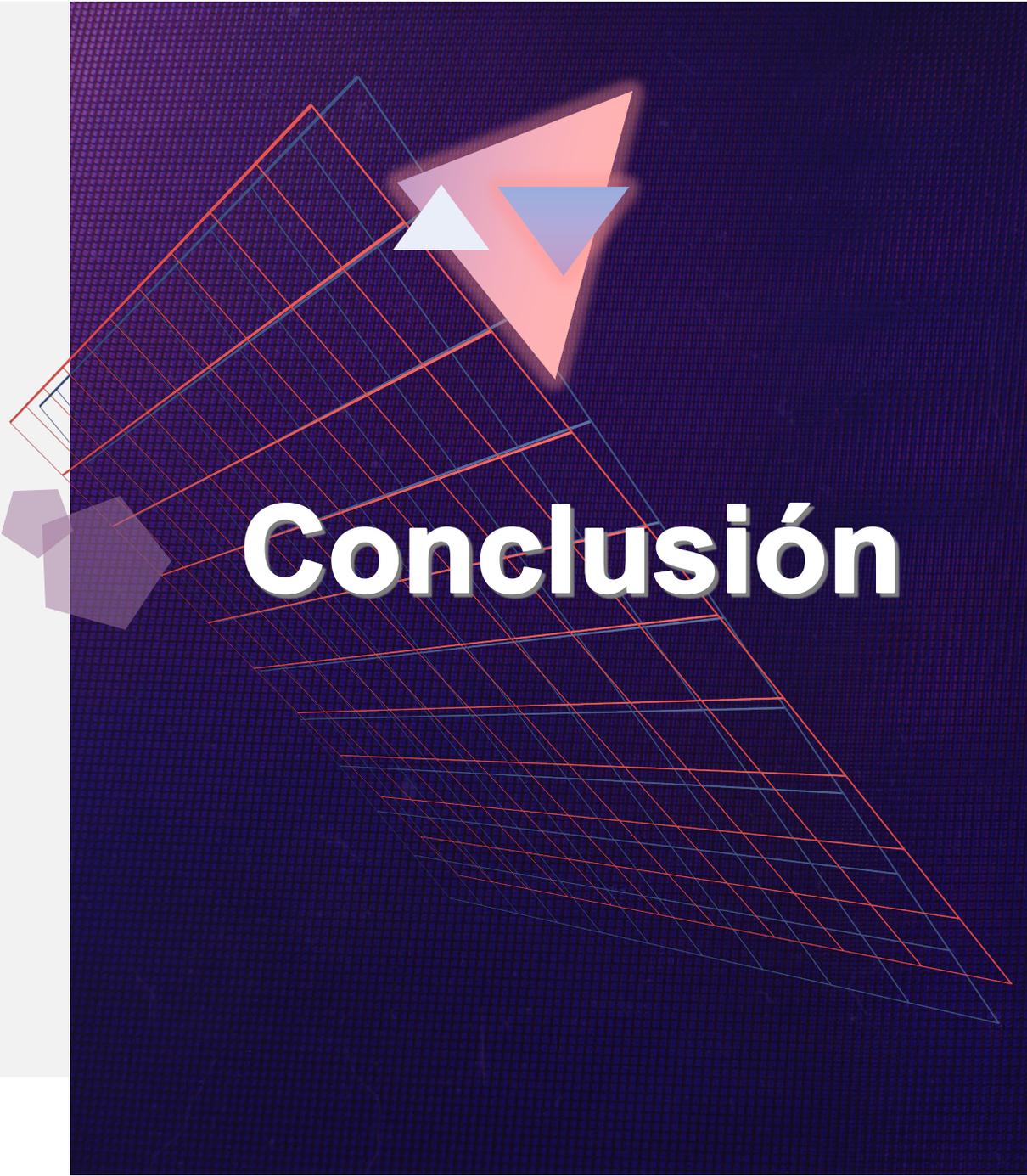
Pautas del juego:

- Si el presi se equivoca, la persona que le mandó la energía pasara al puesto de este y el presi pasara a la cola.
- Si el presi se equivoca, pero nadie le mando la energía, este pasará a la cola y el vice se convertirá en el presi, el grupo se correrá un puesto.





Esta guía es el resultado del proceso desarrollado en el Voluntariado realizado por la maestra artista en formación durante el 1 de marzo del 2021 hasta el 30 de noviembre del 2021, los juegos teatrales como estrategia pedagógica, aporta a los estudiantes de la licenciatura en artes escénicas de la Universidad Antonio Nariño, de manera significativa ya que, contempla y propone Juegos teatrales que fortalecen y desarrollan las habilidades sociales



Conclusión

