



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Escénicas**

Proyecto integrador

*Los juegos teatrales: el eslabón perdido de la docencia.*

Previo la obtención del Título de:

**Licenciada en Creación Teatral**

Autora:

María Auxiliadora Vásquez Reliche

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

## **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación**

Yo, María Auxiliadora Vásquez Reliche, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Creación Teatral. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

## **Miembros del Comité de defensa**

Marcelo Leyton

Tutora del proyecto integrador

Dolores Ortiz

Miembro del Comité de defensa

Lorena Toro

Miembro del Comité de defensa

## **Agradecimientos:**

Mi mas sincero agradecimiento a todos mis maestros y compañeros que caminaron junto a mí entre el pizarrón y la banca, para quienes fuera del mismo apoyaron la realización de este trabajo con su agradable presencia y oración.

Mi corazón se llena de gratitud al mirar atrás y encontrarse con la generosidad de quienes me sostuvieron mientras realizaba este proyecto, gracias Marquis por tu incondicional apoyo, fuerza y amor. Eli y Diana, mi eterna amistad y confianza a ustedes, gracias por ser soporte.

Y gracias también a Dios por regalarme la oportunidad de vivir mi vocación y profesión de su mano.

## **Dedicatoria:**

El presente proyecto lo dedico a mamá, papá, a las tazas de café y los viajes en moto. Nunca podría poner en palabras la grandeza de su compañía.

## Índice general

Resumen	8
Abstract	9
Índice de tablas	10
Introducción	11
Capítulo 1: Antecedentes. El juego, la tiza del docente	16
1.1 El juego: etimología y algunas concepciones	16
1.1.1 El juego en la educación: algunas teorías.	18
Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky	21
1.1.2 El juego en el teatro	22
1.1.3 El juego teatral en la educación	24
El teatro de aula como estrategia pedagógica de Petra Jesús Blanco Rubio	24
Herramientas teatrales para el aula de Dolores Ortiz	26
Capítulo 2: el pizarrón, la banca y la pantalla	28
2.1 Estudiantes postpandemia (E.P.P)	29
Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura, con grupo de estudiantes entre los 14 y 17 años del C.A.I.F 14h30 a 17h30 - aspectos sociales	30
Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura, con grupo de estudiantes entre los 14 y 17 años del C.A.I.F 14h30 a 17h30 - aspectos físicos	31
2.2 Docente Postpandemia (D.P.P)	33
2.2.1 El docente bajo las características de mediador	34
Capítulo 3: ¿Cuál es el eslabón perdido?	36
3.1 Resumen del Manual de apoyo para el docente	37

Agradecimientos	37
3.1.1 Introducción	38
3.1.2 El pizarrón - Docente	38
3.1.3 La banca - estudiante	39
3.1.4 La tiza – preparar el ambiente	40
3.1.5 El horario escolar - ¿en qué momento introducir un juego teatral?	40
3.1.6 El recreo – los juegos teatrales	41
3.1.7 Categoría de juegos	42
3.1.8 Modo de uso en el espacio:	43
3.1.9 Ejemplo de planificación de una sesión de clase presencial	48
3.2 Conclusiones	50

## **Resumen**

Durante varios siglos se ha impuesto el estilo tradicional como única estrategia para los procesos de enseñanza/aprendizaje, estrategia que contribuye a la elaboración de un sistema pedagógico rígido y prácticas que no van en sintonía con la vida actual del estudiantado, haciendo que sus sentidos se vean oprimidos y sus cuerpos tensionados, esto da como resultado síntomas físicos que limitan el tránsito y compartir de experiencias y saberes significativos. Sin embargo, nuevas corrientes de pensamiento abrieron puertas en oposición al sistema pedagógico basado en el formalismo y la memorización, para dar cauce a la libertad y armonía de la infancia. Este proyecto investigativo busca caminar desde ese punto de partida, proponiendo a los juegos teatrales como una herramienta de apoyo que permita al docente crear espacios de distensión corporal a través de su introducción armónica en el aula escolar.

Palabras Clave: Cuerpos, enseñanza/aprendizaje, teatro, pos pandemia, juego.

## **Abstract**

For several centuries, the traditional style has been imposed as the only strategy for the teaching/learning processes, a strategy that contributes to the development of a rigid pedagogical system and practices that are not in tune with the current life of the student body, making their senses see oppressed and their bodies stressed, this results in physical symptoms that limit the transit and sharing of significant experiences and knowledge. However, new currents of thought opened doors in opposition to the pedagogical system based on formalism and memorization, to give way to the freedom and harmony of childhood. This research project seeks to walk from that starting point, proposing theatrical games as a support tool that allows the teacher to create spaces of body relaxation through their harmonic introduction in the school classroom.

Keywords: Bodies, teaching/learning, theater, post-pandemic, game.

## Índice de tablas

Tabla 1 Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura - aspectos sociales..	31
Tabla 2 Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura -aspectos físicos.....	32
Tabla 3 Categoría de juegos .....	43
Tabla 4 Juegos de sentidos .....	45
Tabla 5 Juegos de movimientos.....	46
Tabla 6 Juegos de voz .....	47
Tabla 7 juegos de expresión .....	48

## Introducción

Quiero pedirte algo: regresa en el pasado, mira hacia atrás y sitúate en una banca escolar. Es muy temprano en la mañana y hace frío, o quizás ya es medio día y el sol incandescente no te permite siquiera ver más allá. Tal vez a tu lado haya un par de compañeras con caras largas, manos en las mejillas y la columna totalmente encorvada. Mientras que, al frente, uno que otro compañero duerme sobre los sueños rayados en el metal frío de una banca escolar. Todo ocurre frente a tus ojos, pero nada es visto hasta que llegas a la juventud y tus ojos desean ver más allá de lo visible, más allá de lo que significaba ser un estudiante —o como la etimología falsa que se ha difundido sobre lo que significa “alumno”: a-lumen=sin luz—.

Ahora... ya no estás sentado junto a tus compañeros, tu lugar ya no es un espacio cerrado de 50 x 50 cm, ya no tienes que mirar al pizarrón, descifrar los jeroglíficos para luego escribir en un cuaderno sobre líneas o cuadros específicos, y no tienes que sentarte en la banca fría de sueños rayados. Ya no miras todo esto, pero tampoco desconoces la situación porque ya no eres quien está en el pupitre; pues ahora miras a veinte o veinticinco niños que sí lo están.

Es posible que ocurran cosas como esas u otras muy distintas, es posible que lo hayas visto pero hasta ahora lo quieras reconocer; pues indistintamente de la experiencia personal, puede que hayas tenido situaciones similares que ahora hubieses deseado que sean distintas; y es muy probable que también ahora seas tú quien deba borrar esas caras largas, esas manos en las mejillas y esas columnas curvadas. Es decir, despertar esos sueños que duermen como garabatos en una banca que a veces, sirve solo para calentarse a sí misma.

Durante varios siglos se ha impuesto el estilo de la educación tradicional como única estrategia para los procesos de enseñanza/aprendizaje, estrategia que contribuye a la elaboración de un sistema pedagógico rígido y prácticas que no van en sintonía con la vida actual del estudiantado. Sin embargo, nuevas corrientes de pensamiento abrieron puertas en oposición al sistema pedagógico basado en el formalismo y la memorización, para dar cauce a la libertad y armonía de la infancia, e incluso, a la revalorización de artículos en las leyes

que resguarden estas propuestas. Por ejemplo, según el artículo N°2, literal F, de la Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador tipifica lo siguiente:

“Art 2.- Principios. - La actividad educativa desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

F. Desarrollo de procesos: Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como no las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República”<sup>1</sup>

En ese sentido y bajo estas premisas, se ha introducido en los procesos de formación formal algunos modos de transmitir la educación de una manera más lúdica, debido a los beneficios evidentes que las teorías han demostrado. Entre ellos, podemos encontrar las artes visuales, literarias, escénicas, sonoras y el cine, ya sea dentro de una asignatura como E.C.A —Educación Cultural y Artística—, como proyecto escolar —propuesto por la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural)—, o como herramienta para comprender un tema en específico. Siendo de todos modos, un proceso que tensiona el cuerpo de los/las niñas (aquí en adelante *niños*, refiriéndome a aquellos de 9 a 11 años de ambos sexos), ya que estos procesos lúdicos desde lo artístico son igualmente utilizados por los docentes para seguir calificando las formas “correctas o incorrectas” de hacer de los estudiantes, es decir, aunque son actividades artísticas que buscan ser un medio de expresión y distensión, resultan en una calificación que en muchos casos es medida en base a presentación de investigaciones, tareas o exámenes teóricos que convierte a estas materias en un conflicto: ¿cómo calificar la expresión? ¿bajo qué parámetros? ¿con qué rúbricas?

---

<sup>1</sup> Ley de educación intercultural, TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES. Capítulo único el ámbito, principios y fines, art. 2 literal f (Ecuador, 2008) Pág. 9

Este proyecto no tiene como objetivo inmiscuirse en la realidad de la educación ecuatoriana o guayaquileña, ni siquiera nace con el objetivo de corregir las acciones ejecutadas por los docentes, directivos o autoridades: más bien, esta investigación desea exponer el resultado que la introducción armónica de herramientas de diversas ramas del arte (en especial el teatro) le pueden ofrecer a los procesos de enseñanza/aprendizaje, tomando como bases necesarias y fundamentales algunos conceptos y argumentos de autores provenientes de la pedagogía y de la práctica escénica.

“Para que el cuerpo sea capaz de emitir y recibir todos los mensajes posibles, es preciso que recupere su armonía”<sup>2</sup>, dice Augusto Boal en su libro *Juegos para actores y no actores*, comentario del que me apropiaré durante toda esta investigación para fundamentar que el cuerpo siempre ha necesitado, necesita y necesitará de un espacio previo para disponerse ante una situación de intercambio cualquiera. Así tenemos el entrenamiento de los actores antes de entrar a escena o los bailarines antes de un ensayo, pero incluso, podríamos sustentar este argumento con ejemplos más sencillos como una madre dando de comer a su hijo, que antes de darle la comida debe hacer todo un espectáculo de imaginación para transformar la cuchara en un avión o un trenecito y este desee comer, o una mujer de gimnasio que antes de tomar una pesa debe estirar para que los músculos no se encojan. Y volviendo al teatro, puedo mencionar, una acción que observé hace unos meses en un número de clown, en donde su directora, payasa y licenciada en creación teatral Cecilia Salazar, antes de presentar el número frente al público, consideró primordial preparar o calentar al espectador con juegos.

En esa misma línea camina esta investigación: revalorar el argumento de Boal diciendo que, para que un estudiante logre disponer su cuerpo al aprendizaje y este funcione de manera menos estresado durante una sesión de clase, es necesario intervenir y despertar ese cuerpo que consta de cinco sentidos importantes para un proceso formativo de cualquier índole.

Así y con el interés en el contexto de la educación y sus formas de enseñanza/aprendizaje integral, es que se concibe este proyecto, mismo que parte de la

---

<sup>2</sup> Boal, Augusto. *Juegos para actores y no actores*. Las 5 categorías de juegos y ejercicios. Pág. 217.

necesidad que, como estudiante, maestra, mediadora de lectura y actriz, encuentro en los diferentes ámbitos de formación. El núcleo de esta idea era crear un espacio que prepare (antes) el cuerpo de los estudiantes para recibir contenidos significativos, a través de las herramientas que el teatro nos ofrece, pero fue necesario aterrizar y concretar la tarea de manera óptima.

Ya venía observando como docente en espacios no formales, como mediadora de lectura y como tallerista de teatro, que los oyentes o asistentes a estos espacios recibían los contenidos de las clases que les compartía como un aprendizaje significativo; he tenido la oportunidad de trabajar durante varios años con los mismos niños, los he visto crecer y ellos a mí. Esto ha sido una oportunidad para enterarme de cómo algunos temas, materias, lecturas o conocimientos habían sido asimilados y cómo estos perduran a través del tiempo. Es reciente la conciencia que tengo respecto al tema, por lo que con vehemencia en la actualidad estoy observando todo proceso de enseñanza/aprendizaje como un estudio, deseando ahora que esta inquietud sea respondida con sustento teórico.

He intuido, observado y puesto en ejecución el uso de los juegos teatrales de manera armónica (entendiendo la armonía como un acto de introducción sutil y no forzoso) en procesos de formación no formal teniendo como resultado en los cuerpos de los participantes cierta distensión, vínculos significativos entre quien guía el juego y quien lo juega, y conciencia sobre la importancia de presentarse/integrarse a un grupo/comunidad de la manera menos normalizada (entendiéndose el término mencionado como un sujeto vertical lleno de formalismo y corazas). Todo esto lo menciono en función de que este pequeño descubrimiento se transforme en aquellos puntos clave relevantes para los resultados derivados de mi inquietud o sospecha. Así, el objetivo de esta investigación es revalorar los efectos que produce la introducción armónica de los juegos teatrales/corporales en un proceso formativo formal, yendo directamente con quienes pueden poner en práctica y difundir esta metodología: los docentes.

Al pensar en un proceso de enseñanza/aprendizaje, siempre se dirige nuestra mirada hacia los conocimientos respectivos que, como estudiantes, profesores, directivos o padres, esperamos donar y/o receptor; el detalle es que los contenidos en sí mismos no son lo único importante en un proceso como este, es decir, como docentes o guías nos suele ganar el

interés por cumplir con todos los temas de la asignatura incluso sin detenernos a observar si se están interiorizando, si los estudiantes van al ritmo, si la atmósfera del salón está tensa, etc., en ese sentido la metodología o modos que utilizamos para compartir saberes pasan a un segundo plano.

Para este proyecto elegí de manera específica estos juegos como la herramienta que me ayudará a disponer los cuerpos al aprendizaje, considerando a los juegos teatrales como el eslabón perdido de la docencia.

La pertinencia de este proyecto va a considerar tres situaciones. Primero, el contexto histórico: atravesamos y seguimos tratando de asimilar una pandemia mundial en la que los docentes han sido forzados a improvisarse como educadores por medio de las TICS, una herramienta funcional, pero a la vez un juego de azar en donde siempre habrá una ganancia y otras veces una pérdida. En segundo lugar, la población o territorio: esta investigación busca responder la necesidad de un grupo etario en condición escolar para resolver que, si ya normalmente los estudiantes presentan características como el desánimo, la tensión o traumas en el ámbito escolar, debemos prepararnos para los problemas que se reflejarán en la generación que tuvo que aprender en frente de un computador, es decir (en el mejor de los casos), una pantalla de 20 por 15 cm. Por último, los resultados obtenidos de esta investigación podrán sumarse al espacio social que discute sobre la presencia de la educación artística en las clases escolares, no como materia sino como parte del método de enseñanza transversal, además de la presencia de personas con una formación artística para puestos de educadores en artes y no el uso de maestros de otras ramas para cubrir estos lugares que deben ser para profesionales en la materia.

## Capítulo 1: Antecedentes. El juego, la tiza del docente

### 1.1 El juego: etimología y algunas concepciones

Para iniciar esta investigación considero interesante preguntarse ¿Qué es el juego? así que expongamos y abordémoslo desde la definición etimológica de la palabra. Esta proviene del latín *iocus*, que quiere decir “broma, entretenimiento, diversión”<sup>3</sup>, o también, según la RAE: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento”<sup>4</sup>, u otros conceptos como: ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde; o actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad.<sup>5</sup> Estas definiciones y las palabras que usan, como “broma” o “entretenimiento”, me llevaron a pensar que en realidad las respuestas que estaba buscando eran otras, porque una definición así podría ser demasiado banal y la palabra *juego* resultaría muy abstracta.

Siempre he creído que el juego va más allá —si así lo quisiéramos ver—, que tiene raíces que pueden extenderse hasta romper el pavimento, y que es un instrumento que puede llegar hasta donde las palabras aún no pueden hacerlo. El juego es una actividad inseparable de nosotros como seres humanos, de hecho, todos nos hemos vinculado con la sociedad, la familia, la cultura a través del juego, ya que así mismo como el lenguaje, aparece en la edad temprana.

No soy la única que ha concebido esta idea, así tenemos a Bruner, por ejemplo, quien afirma:

“El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos, en el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo a nuestros deseos”<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> “Juego”, En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/juego/> revisado el 25 de agosto del 2022.

<sup>4</sup> “Juego” Real academia española: Diccionario de la lengua española.

<sup>5</sup> Ídem.

<sup>6</sup> Ríos, Mireia. *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Pág. 8

Así mismo, Huizinga define el juego como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas (...)”.<sup>7</sup>

El juego está presente en todos los seres humanos, de hecho, la universalidad de su etimología y definiciones es la muestra clave para saber lo primordial que es en el proceso de crecimiento de un sujeto. Usual y generalmente está ligado a la infancia, pero en la profundidad de su reflexión sabemos que permanece incluso hasta la tercera edad.

Entonces pensé que las preguntas que realmente debía hacer son: ¿Qué es jugar? ¿Para qué jugar? ¿cómo jugar? Estas son preguntas que hago con el único objetivo de exponer que nunca jugamos porque sí, que incluso cuando jugamos para “entretenernos” estamos jugando para generar distensión en el cuerpo o en la mente, que las razones por las cuales el juego ha trascendido son precisamente los beneficios que ahora salen a la luz y que no son un secreto.

“Cuanto más oportunidades tenga un niño de disfrutar de la riqueza y de la fantasía despreocupada del juego, más sólido será su desarrollo. Porque el juego en la infancia es mucho más que un disfrute o diversión. Es un puente hacia la realidad, un medio para resolver los problemas, una fuente de identificaciones y un excelente entrenamiento para la vida”<sup>8</sup>

En ese sentido, Martínez responde muy bien a mis preguntas sobre el para qué y cómo jugar, al igual que lo prevenía Groos, un instrumento conector, identificador y el medio ideal para prepararnos para el futuro, un mecanismo que puede ser usado de diversas maneras, pero que, si es usado en la mayor cantidad de oportunidades y es aprovechado en su totalidad, el proceso de desarrollo del infante tendrá bases sólidas.

---

<sup>7</sup> Del Toro Alonso, Víctor. *El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad*. Pág. 2.

<sup>8</sup> Martínez, Carmen. *Jugar es un asunto serio*. Pág. 1

### 1.1.1 El juego en la educación: algunas teorías.

Niños, adolescentes y adultos encuentran en el juego una gran fuente de motivación, por lo que, a lo largo de la historia, ha sido mejor aprovechado para transmitir conocimientos, desarrollar capacidades, despertar la conciencia, etc. El juego es una actividad que, dirigida con los objetivos correctos, aporta grandes resultados en un proceso de enseñanza/aprendizaje.

Como lo explicaba en el punto anterior, el juego está asociado a la infancia, y es en donde la educación va a aprovechar. No hay que ser docente para saber esta información, basta con mirar a nuestros sobrinos, hermanitas, o nietos: para enseñarles a guardar los juguetes empleamos el juego a manera de competencia, como, por ejemplo, “quien guarde más juguetes, gana”, o para que coma toda la sopa jugamos a que su boca es un aeropuerto y la cuchara el avión. Para el niño cualquier actividad podría convertirse en un juego, de hecho, mientras más pequeño sea el niño mayor será su capacidad de transformar en juego cualquier circunstancia, y es que “lo que caracteriza al juego no es la actividad, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad”.<sup>9</sup> El juego ha puesto en evidencia su valor como instrumento para el aprendizaje, por esto pasó de considerarse como una actividad para pasar el tiempo a ser una actividad que cuando pasa, no es tiempo perdido.

Solo pensemos en el pasado cuando salíamos a jugar, pensemos en los juegos concretos que realizamos y miremos cómo estos contribuyen en gran parte de nuestro desarrollo. Cuando de pequeños jugábamos sucedían muchas cosas de las que no éramos conscientes: acción, pensamiento, argumentos, razonamientos, emociones, sensibilidad, desfogue de energía, etc., situaciones a las que hoy en día nos enfrentamos y sabemos (o no) manejar por cómo fueron aprendidas en la infancia.

Maestras, docentes, educadores, guías y demás, deben implementar el uso del juego, ya que este nos involucra mental y corporalmente. Cuando incluimos al juego en el aula, la clase se convertirá en un espacio participativo, porque todo niño se involucra y se interesa por un juego; dinámico, porque el juego en sí mismo no es una actividad pasiva, sino que requiere

---

<sup>9</sup> Ríos, Mireia. *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Pág. 5

de movimiento y energía; interesante, ya que el juego permite al estudiante experimentar e indagar por sus propios medios.

“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño (...) Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad”<sup>10</sup>

En el contexto escolar, se recalca entonces la repercusión que el juego tiene para los estudiantes, fomentando el uso del mismo porque aquello que es interiorizado a través del juego es alcanzado de manera perdurable.

Con los juegos teatrales aprender a jugar en serio no es una opción, hay que hacerlo para poder lograrlo, y esto podría ser una gran oportunidad/herramienta para que los docentes interesen a sus estudiantes, despierten su coraje y sus capacidades, estén alerta y receptivos para cualquier tipo de información.

## **Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget**

El psicólogo suizo Jean Piaget propone un modelo que explica el aprendizaje basado en la experiencia, esto quiere decir que el niño va desarrollando y reestructurando sus conocimientos a través de la interacción con el mundo que lo rodea; esta interacción hace que las estructuras cognitivas se vayan complejizando hasta que el niño da significado (o sentido) a la realidad construyendo así su propio conocimiento.<sup>11</sup> Antes de conocer la teoría de Piaget, se creía que el niño era un ser pasivo que era moldeado por el ambiente, pero con Piaget aprendimos que los niños se comportan como pequeños investigadores, que tratan de interpretar al mundo de acuerdo a sus conocimientos, y que van construyendo activamente sus saberes al ir desarrollándose.

---

<sup>10</sup> Tripero, Andrés. *Vigotsky y su teoría constructivismo del juego*. En E-innova BUCM. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YwrQGdOZPIU> revisado el 22 de agosto del 2022.

<sup>11</sup> *Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial*.

Este modelo piagetiano tiene una notable repercusión en los procesos formativos del contexto escolar: al conocer en qué fase de desarrollo se encuentra el estudiantado, encontraremos una pieza clave para el trabajo y metodología del docente. El guía podrá organizar los estudios y modificar sus herramientas de enseñanza de acuerdo a este nivel cognitivo que propone Piaget, y así las competencias a alcanzar durante la sesión de clase serán realizables y de interés para el niño en contexto escolar.

Esta teoría también potencia al estudiante para tomar una posición activa durante el aprendizaje: como dijimos, es una situación del pasado considerar al estudiante como un receptor de información, ahora pretendemos incitar a la curiosidad, que por sí mismo se interese por la investigación y la autonomía del aprender.

Piaget diferencia cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo, las mismas que posteriormente serán importantes para los métodos de enseñanza en la escuela y que impulsarán la investigación sobre metodologías didácticas para mejorar el neurodesarrollo del niño. Estas son: periodo sensoriomotor (de 0 a 2 años), preoperatorio (de 2 a 7 años), de operaciones concretas (de 8 a 12 años) y de operaciones formales (de 12 a 16 años).

Para esta investigación, el interés está en el periodo de las operaciones concretas. En esta etapa, los conocimientos anteriores, que posee el niño se van a organizar en estructuras menos sencillas, para utilizar la lógica y hacer sus propias teorías sobre la realidad y sus circunstancias. También, el pensamiento del niño es más flexible y menos rígido, entiende que los hechos pueden revertirse, como servir agua de una jarra a un vaso y viceversa. Esta edad es un punto de inflexión en el desarrollo cognitivo ya que marca el inicio del pensamiento racional o lógico.

He elegido este periodo para la investigación por dos razones: primero, es la edad con la que he trabajado en reiteradas ocasiones, y me resulta bastante interesante su forma de actuar. Esto es también debido al segundo punto: al ser una etapa que da comienzo al raciocinio, a la coherencia y a las preguntas, los niños son capaces de ordenar, categorizar y establecer jerarquías, pero son también cuerpos rígidos repelentes de la fantasía y de la incoherencia, tensionados por el querer encontrar respuestas lógicas a sus preguntas, que solo hacen a

objetos visibles, a ideas concretas, teniendo una visión de la realidad menos fantásica e hipotética.

### **Teoría del desarrollo cognitivo de Vygotsky**

Lev Vygotsky (1896 - 1934), otro importante representante de la psicología rusa, formula una teoría que pone en manifiesto las relaciones del individuo con la sociedad. El afirmaba que el desarrollo del aprendizaje de los niños no se debía a factores innatos en ellos, sino a la interacción social, ya que en base a ella los niños van adquiriendo habilidades cognitivas. Además, según esta teoría, la sociedad o los adultos tienen la misión y responsabilidad de compartir su conocimiento con los menos avanzados (niños, adolescentes, jóvenes), o en el caso de la escuela, se reconoce la presencia del docente como principal medio para encauzar todos los conocimientos.

Se conoce a Vygotsky como uno de los primeros en criticar la teoría piagetiana del desarrollo cognoscitivo, porque según su investigación el conocimiento se construye con la interacción del sujeto con el medio, con compañeros o, con sujetos más desarrollados en el tema. De acuerdo con la teoría de Vygotsky, el niño nace con todas las habilidades elementales, pero en cuanto estas tienen contacto o interacción con las demás personas pasan al plano social, es decir, estas habilidades existentes desde el nacimiento se externalizan.

Vygotsky, en 1931 desarrolló el concepto de zona de desarrollo próximo, que definió como la diferencia existente entre el nivel de desarrollo real del niño y el nivel de desarrollo potencial, en donde el último se refiere a lo que el estudiante va a poder realizar con la ayuda de un guía que le oriente mientras se desarrolla el aprendizaje. En el caso escolar, esta guía será una maestra, docente, tutor o algún compañero del aula con un desarrollo cognitivo más avanzado del cual adquirirá conocimientos. En este sentido, el estudiante durante un juego teatral tendrá dos niveles de aprendizaje: lo que aprende por sí solo y lo que aprende por agentes externos a él, para su desarrollo potencial; por ello es de suma importancia el perfil del sujeto de quien el estudiante absorbe conocimientos, que en esta investigación resulta

interesante mencionar, porque la metodología es clave, pero concentrarse también en quien la transmite y cómo la transmite es fundamental y necesario.

### 1.1.2 El juego en el teatro

Para hablar del juego en el teatro es preciso comenzar por Augusto Boal, reconocido internacionalmente por ser el creador del Teatro del oprimido, nominado en 2008 al Premio Nobel de la Paz, dramaturgo, director brasileño y autor de innumerables obras.

“¿Cómo podemos esperar que las emociones se manifiesten libremente a través del actor si tal instrumento (nuestro cuerpo) está mecanizado, muscularmente automatizado e insensible en el noventa por ciento de sus posibilidades?”<sup>12</sup>

Boal, quien acoge muchos de los principios pedagógicos del oprimido de Paulo Freire, propone una serie de ejercicios, juegos y técnicas que quieren comprender y buscar alternativas para los problemas sociales e interpersonales, a través de *desmecanizar* intelectual y físicamente a sus asistentes. Su propuesta es transformar al espectador, que está pasivo y cómodo desde su observancia, en el protagonista de la acción creadora, y es por ello que introduce el término “espect-actor”.

Dentro de este nuevo sistema de ejercicios y juegos del Teatro del Oprimido, Boal conceptualiza a los juegos diferenciándolos del ejercicio, que es más bien una introversión, y dice que “los juegos en cambio, tratan de la expresividad de los cuerpos como emisores y receptores de mensajes. Los juegos son un diálogo, exigen un interlocutor, son extraversion”.<sup>13</sup> Los actores, como todo ser humano, tienen sus acciones y reacciones mecanizadas: ahí la necesidad de primero soltar las tensiones del cuerpo y mente para predisponernos al juego teatral, a la liberación, respuestas frescas y nuevos resultados.

---

<sup>12</sup> Boal, Augusto. *Juegos para actores y no actores*. La emoción prioritaria. Pág. 99

<sup>13</sup> Ídem. El arsenal del teatro del oprimido Pág. 133

Boal, para llevar a cabo esta *desmecanización*, utilizaba ejercicios que ayudaban al espectador a, en un primer paso, desconectar de su existencia automatizada, para poder, luego, conectar consigo mismo. Estos ejercicios los organizó de la siguiente manera:

- Sentir lo que se toca: Estos ejercicios esperan desarrollar el control del cuerpo, siendo conscientes de cada parte de su estructura ósea y muscular. En estos ejercicios el actor deja de coordinar sus movimientos, solo los estudia.
- Escuchar todo lo que se oye: En esta parte pretendemos ayudar al sentido de la escucha, a desarrollar el ritmo y la escucha entrenando con los sonidos que el movimiento, la respiración y la voz nos comparte.
- Ver todo lo que se mira: aquí esperamos aprender a observar más allá de lo visible, como mayormente tenemos la posibilidad de ver, no nos preocupamos por desarrollar el diálogo visual.
- Activar todos los sentidos: En esta fase, se suprime el sentido de la vista para poder activar los demás sentidos.
- La memoria de los sentidos: En esta serie aprendemos a relacionar nuestra memoria, con la emoción y con la imaginación, es decir, creamos una memoria que es fuente de emociones.

Con estos ejercicios y juegos teatrales, que Boal nos comparte en su libro *Juegos para actores y no actores*, se nos transmite la idea de que el cuerpo humano es el elemento primordial en el teatro, por lo tanto, la importancia de trabajar estos cuerpos para llegar a la liberación de sus acciones y reacciones es vital. En el salón de clases sucede algo similar: el juego teatral abre las posibilidades mentales y corporales, y esta expansión o despertar de los sentidos a través del juego va a repercutir en la actuación del estudiante durante la sesión.

Así mismo, cabe mencionar a Viola Spolin, fue una educadora, entrenadora de actuación y académica de teatro, creó técnicas de dirección para que los actores pudieran estar concentrados en el presente e improvisar como en la vida real. A estos ejercicios, más tarde, los llamará juegos de teatro, y el enfoque estaba en desbloquear la capacidad del individuo

para la autoexpresión creativa.<sup>14</sup> Spolin estuvo influenciada por las enseñanzas de Neva Leona Boyd, quien le proporcionó herramientas en su formación sobre el uso de la narración de cuentos, dramaturgia, danza folklórica y juegos como instrumento para incitar la expresión en niños y adultos, a través de la experiencia propia y el descubrirse diariamente.

Spolin habla del *síndrome de la aprobación/desaprobación* que se nota cuando el artista, estudiante, actor o actriz está bloqueando su creatividad por esperar complacer siempre a quien le especta: la audiencia, el director, los otros actores o actrices, el maestro, etc. Recuerdo a mis maestros diciendo “no me miren, pueden escucharme sin tener que mirarme ¿por qué miras cuando terminas un juego?”. Al recordar esto, escuchaba y reflexionaba en el aspecto que mencionaba Spolin, un reflejo natural de los seres humanos que he observado está latente en los estudiantes y que a simple vista puede parecer insignificante, pero en el fondo es otro punto con el que estamos evitando el desarrollo de nuestra seguridad, confianza y convicción. Porque el problema no se limita al mirar al maestro, sino que esto quiere decir esperar su aprobación, incluso en momentos en donde la verdad absoluta depende de la reflexión del estudiante.

Los juegos teatrales de Viola Spolin transforman la mecánica de enseñanza de actuación, a través de técnicas y habilidades en ejercicios que son juegos. Esta estructura del juego que es sencilla brinda a los jugadores habilidades que sostienen su atención en el objetivo del juego, en vez de lanzarlos al vacío de una improvisación llenos de temor o forzando a la creatividad; sin enfocarse en ella irán adquiriendo destrezas en la posterioridad.

### **1.1.3 El juego teatral en la educación**

#### **El teatro de aula como estrategia pedagógica de Petra Jesús Blanco Rubio**

Es indiscutible que existen diversas teorías y manifestaciones que exponen que el teatro en las escuelas es un elemento potencial para el desarrollo de los niños; lo que ahora

---

<sup>14</sup> Spolin, Viola. *Trabajo temprano y nacimiento de la improvisación estadounidense*, Universidad Complutense de Madrid en <https://hmong.es/wiki/ViolaSpolin> revisado el 21 de agosto del 2022.

sería extraño es una institución que no realice alguna representación teatral en alguna festividad reconocida, o para dar a conocer parte de la historia de la ciudad o país. Así que por los intereses de esta investigación no ahondaré en esta información e iré directamente a un proyecto de innovación e investigación pedagógica que me hace mucho sentido y me emociona profundamente en cada lectura.

Petra Jesús Blanco Rubio, española jubilada de la docencia en la Enseñanza Pública de Bilbao, escritora de literatura infantil, tanto narrativa como teatro, e incluida en la Enciclopedia Autoras en la historia del teatro español (1975 - 2000), galardonada con dos premios del Ayuntamiento de Bilbao<sup>15</sup>, en su proyecto de innovación e investigación pedagógica “El teatro de aula no es un fin sino un medio”, expone la diferencia entre el aula de teatro y el teatro de aula, en donde:

“El primero es un lugar/espacio en donde se acoge a alumnos con aptitudes y dispuestos a sacrificar su tiempo por una presentación, y el segundo, es más bien una filosofía, una transgresión consciente y voluntaria del tratamiento de las áreas de trabajo para convertirlas en accesibles y entrañables, en donde todos son protagonistas”<sup>16</sup>

El proyecto de Petra Blanco es el resultado de una experiencia pedagógica realizada durante 20 años, con la que siento que esta investigación conecta en diversas índoles. Primero, Petra hace una introducción exponiendo la calamidad que atraviesan los estudiantes al vivir en un entorno social digitalizado: los medios audiovisuales les dan información al tiempo que les quita su expresividad, ya no juegan o compiten contra el otro sino contra una máquina, han dejado atrás la expresión de sus emociones para ser un receptor de estas que, tristemente, no son las propias ni apropiadas de su desarrollo sino externas de individuos que no pretenden su formación consciente. Esto concuerda con las circunstancias de mi investigación, que está dirigida a docentes de estudiantes con características similares en torno a la digitalización de sus vidas, en aquel tiempo una novedad, ahora una realidad.

---

<sup>15</sup> “Caña y Azúcar”, en LibrosCC, <https://libros.cc/Cana-y-Azucar.html>. Revisado el 20 de agosto del 2022.

<sup>16</sup> Blanco, Petra. *El teatro de aula como estrategia pedagógica*.

Segundo, encuentra en el teatro la actividad artística que respeta y potencia la expresividad de los estudiantes: el teatro enlaza el “escuchar y exponer” de manera natural, y Blanco considera estos puntos como claves para la convivencia y la ciudadanía.

Tercero, sabe que su proyecto no es un club de teatro, no es un aula en donde los niños con mayores destrezas artísticas se acercan en un horario extracurricular para demostrar al final del curso un gran espectáculo: el proyecto es, más bien, una estrategia motivadora, lúdica y multidisciplinar, que apunta a la inmersión de toda un aula en un proyecto artístico, pero que no está encausado hacia la realización de un espectáculo teatral, sino al ser vivido, interiorizado, asimilado. Es decir que su objetivo es el proceso, el camino, el hacer, mas no una representación que podría incluso no suceder. En pocas palabras y de acuerdo a los objetivos de este, el teatro de aula utiliza las herramientas para crear una representación teatral como instrumento para desarrollar (e incluso mejorar) algunas actitudes, destrezas y habilidades propias del estudiantado que no les permite avanzar en su desarrollo escolar y personal.

Animada por este grandioso proyecto se conciben también algunas ideas para mi investigación, como la noción de no tener un espacio exclusivo para hacer teatro (aula de teatro), sino convertir el espacio que tenemos en un espacio teatral (teatro de aula), en donde quienes participan no son seleccionados por su capacidad o destreza dramática: al contrario, en el espacio donde ya se sienten parte, se trata de introducir armónicamente esta herramienta teatral para abrir la posibilidad de desarrollarnos todos, en un intercambio de información horizontal.

### **Herramientas teatrales para el aula de Dolores Ortiz**

María Dolores Ortiz, quien realizó sus estudios en la facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador y en el laboratorio Teatral Malayerba, actriz en el Callejón del Agua, Corporación Teatral Tragaluz y actualmente docente de la Universidad de las Artes de Ecuador, realiza talleres de herramientas teatrales para el aula dirigidos a maestros desde el año 2013. El inicio de estos talleres radica en la necesidad de un colectivo de educadores

artistas con quienes trabajaba haciendo proyectos para escuelas, en donde los artistas visuales no tenían suficientes herramientas para el manejo de grupos, sentían que estaban usando solo las manos y no involucraban al resto del cuerpo.

Inició compartiendo estas herramientas que funcionaban muy bien en sus clases a sus compañeros del mismo proyecto *Arte Educarte* para que las utilizaran en sus sesiones también; luego se abrió un espacio en conjunto con el mismo proyecto para que los docentes que no poseían los instrumentos para manejar a sus alumnos pudieran inscribirse a aprender sobre esta herramienta teatral, lo cual, para Dolores, resultaba sorprendente porque eran juegos teatrales que ella usaba en su cotidianidad, que no le resultaban complejos, pero a los docentes parecía abrirles un mundo de posibilidades, era una forma de aprender muy lúdica y podía servirles en sus distintas materias. Ortiz vio en esos momentos el gran potencial de los juegos teatrales, ofreciendo en adelante algunos espacios de capacitación para docentes, reconociendo como una fortaleza el trabajo directo con los maestros por el alcance que tienen de reproducirlo.

Ella relata sus descubrimientos al compartir los juegos teatrales con los docentes de magisterio: revela por ejemplo que, quizás por la serie de presiones administrativas que viven o tareas que los docentes reciben, al momento de hacer juegos teatrales o artísticos suelen apelar al término “relajarse”, para inferir que al jugar ellos se sienten relajados. Para los expertos del medio, como María D. y sus colegas, esto resulta un conflicto porque piensan que están abarcando muchísimo más. Sin embargo, el malentendido puede ser diluido al pensar que es tan grande la atención que requiere el docente que primero se satisface su necesidad y (quizás) no logra traspasarse al aula, que no resulta en un problema ya que un docente que se encuentra bien anímica, física y mentalmente, es un docente que lleva bienestar al aula.

Ortiz ha tenido la oportunidad de compartir algunas experiencias de juegos teatrales para el aula y afirma que, aunque algunos docentes más rígidos encuentran dificultad para introducir estos juegos al aula y otros lo integran con gran facilidad, nunca se ha encontrado con alguien que reciba a los juegos teatrales como un instrumento no asociado a la educación.

Esta investigación retoma las herramientas de la docente y actriz María Dolores Ortiz como sustento para continuar con el proyecto de creación del manual para docentes, a quienes complementarían en su quehacer.

## **Capítulo 2: el pizarrón, la banca y la pantalla**

En diciembre del año 2019 salen a la luz algunos casos de neumonía en un país bastante alejado del Ecuador, pero que para el año siguiente se convirtieron en una pandemia mundial, por consiguiente, provocando una crisis en todos los ámbitos. En nuestro país, esta epidemia dio lugar al cierre directo de todas las instituciones educativas, con el fin de evitar la propagación y detener el impacto del virus. Así fue como intercambiamos el pizarrón y la banca por una pantalla.

Paulatinamente, cada jardín, escuela, colegio o universidad iba usando los recursos que las tecnologías nos han ofrecido durante tanto tiempo y que ahora eran tan necesarios: no pasaba mucho tiempo desde el inicio de la pandemia cuando los docentes fueron lanzados a los leones en un intento válido por continuar la educación. Docentes, estudiantes y padres inexpertos, todos unidos por la misión alcanzable de seguir construyendo seres humanos pensantes y profesionales. En Ecuador, 4,6 millones de estudiantes aproximadamente fueron empujados abruptamente a una modalidad en su totalidad nueva para la mayoría, y medianamente posible para el 70% de ellos.

Pero ¿por qué es importante todo este prefacio? Sería sencillo concluir diciendo que gracias a Dios la pandemia está concluyendo y que todo está volviendo a la “normalidad”, que las escuelas se están abriendo, que los docentes por fin estarán en su espacio común con sus herramientas de siempre y que los estudiantes finalmente volverán a su amada banca y salón de estudios. Sería sencillo, pero sería una falacia, sería una falta de respeto a la evolución, a la transcendencia, a los docentes conscientes del cambio y a los estudiantes sensatos, responsables y consecuentes con la educación. Sería demasiado, incluso de mi parte, como observadora de esta situación, quedarme de brazos cruzados y no exponer la evidente necesidad de revalorizar la pedagogía en la educación, los métodos de transmisión

de conocimientos, y el perfil de un docente. Hay que repensar todas estas circunstancias porque nuestros estudiantes y maestros no son los mismos que eran antes de la pandemia.

## **2.1 Estudiantes postpandemia (E.P.P)**

Esta investigación, aunque nace por la observación de los estudiantes en distintos ámbitos educativos, no está dirigida a ellos; sin embargo, para poder referirnos y hacer un estudio para los docentes (a quienes va dirigido el proyecto), es necesario tener en cuenta varias situaciones relevantes en los estudiantes para poder conformar su perfil.

Los estudiantes postpandemia, o “E.P.P”, como nos referiremos en adelante, marcan un punto de inflexión en la historia, no solo por haber permanecido casi dos años aislados en sus casas, sino por lo que “aislados” significó corporalmente. Los estudiantes vivieron los dos años de pandemia un acorralamiento de sus sentidos, una detención a sus cuerpos, el mundo entero se detuvo y con ello el uso de su voz. Permanecían en clases por tramos de 40 minutos frente a un dispositivo, que en el mejor de los casos era una computadora, pudiendo hablar solo cuando el micrófono era encendido, sentados en una silla con un almohadón durante horas para completar los proyectos

Todos estos son aspectos importantes, porque quienes están sentados ahora mismo (cuando la pandemia ha bajado sus casos) en las bancas son estudiantes que cargan el peso de toda esta historia, son estudiantes postpandemia.

Como he mencionado antes, he tenido la oportunidad de ser maestra en espacios no formales, uno de ellos es un proyecto basado en la mediación lectora posicionado en lugares estratégicos por su ubicación geográfica y su capacidad de convocar a comunidades que han estado habitualmente relegadas de instancias lectoras<sup>17</sup>. Inicié este proyecto cuando la educación se trasladó a la virtualidad, desde febrero del 2021 hasta septiembre; luego compartimos nuevamente en diciembre (virtualmente) del mismo año con quienes no se encontraban en la ciudad; paralelamente de octubre del 2021 a junio del 2022 pudimos vernos

---

<sup>17</sup> OEI, 15 nuevos tambos de lectura para el 2021, en <https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/15-nuevos-tambos-de-lectura-para-el-2021>. Revisado el 24 de agosto del 2022.

de forma presencial con otro grupo, en dos lugares no convencionales: un hospital pediátrico y una cárcel para adolescentes femeninas.

En este espacio del Tambo de lectura cada mediador puede llevar su sesión como su medio le ha enseñado; en mi caso fue manejado desde las artes escénicas, y con algunos juegos teatrales adaptados a la plataforma. Así pude observar cómo era necesario iniciar una sesión con el movimiento corporal, con el atravesar esas pantallas rompiendo esquemas, abriendo vínculos entre el mediador y el participante, despertando los sentidos, la imaginación, la voz. Todo esto es posible a través del juego teatral, que si bien de forma virtual no podía suceder “con todas las de ley” como vulgarmente se dice, refiriéndose a la corporalidad, al contacto, la respiración, la mirada, la grupalidad, me permitió igualmente rescatar algunos aspectos. En este sentido, si medimos una clase con juegos teatrales y ponemos en comparación a la misma clase, pero sin ellos, la diferencia puede ser notable y lo veremos a continuación:

<b>Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura, con grupo de estudiantes entre los 14 y 17 años del C.A.I.F <sup>18</sup>14h30 a 17h30 - aspectos sociales</b>	
<b>Con juegos teatrales, el estudiante...</b>	<b>Sin juegos teatrales, el estudiante...</b>
Muestra entusiasmo a lo que el docente comparte	No se asombra por los nuevos conocimientos
Tiene predisposición	Presenta resistencia
Está atento	Está distraído en actividades individuales como: dibujar en el cuaderno

<sup>18</sup> Abreviatura del Centro de adolescentes femenino Guayas.

Lograr un objetivo no es su única prioridad	Muestra espíritu competitivo
Respeto las reglas	Respeto las reglas
Conoce los límites con sus compañeros y docentes	No muestra sensibilidad hacia el otro, ganar es su prioridad
Percibe el error y lo acepta	Se frustra con el error
Mantiene la calma en ausencia del profesor	Conversa, grita y juega en la ausencia del maestro

**Tabla 1 Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura - aspectos sociales**

<b>Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura, con grupo de estudiantes entre los 14 y 17 años del C.A.I.F <sup>19</sup> 14h30 a 17h30 - aspectos físicos</b>	
<b>Con juegos teatrales, el estudiante...</b>	<b>sin juegos teatrales, el estudiante...</b>
mantiene una postura parecida al ángulo recto	encorva su columna
al hablar lo hace de manera erguida, mueve sus brazos para explicarse, abre sus ojos, su cuerpo al hablar cambia para explicarse.	al hablar lo hace con lejanía, con un tono de voz sereno, dice menos de lo necesario, su cuerpo permanece en su postura relax.
tiene sus brazos en posición de relax o	se cruza de brazos o usa sus manos para

<sup>19</sup> Abreviatura del Centro de adolescentes femenino Guayas.

listos para lo siguiente	reposar su cabeza
suele tener la boca abierta	mantiene sus dientes presionados y su mandíbula en tensión
tiene sus ojos en movimiento, observando la clase	tiene sus ojos enfocados en un punto fijo, o hacia algún objeto inmóvil
tiene en relax sus piernas o puestas en posiciones naturales como: cruzadas, subidas en el asiento.	Tiene sus piernas en tensión, algunas veces en un movimiento tembloroso.

**Tabla 2 Observaciones en una sesión presencial de clases de lectura -aspectos físicos**

Cabe recalcar que estos aspectos son una condensación de meses de observación y práctica, y no el resultado de una sola sesión en específico.

Entonces, recapitulando, lo que veo es que nuestros estudiantes cargan corporalmente el peso de la historia, y veo que con un poco de incidencia en el uso de los juegos teatrales esas tensiones sociales y corporales logran disiparse en cierto grado. Por lo que planteo el uso directo de esta herramienta teatral en específico, en donde confluyen algunas metodologías, con la finalidad de permitir la distensión corporal de los alumnos. Sin embargo, nada gana la educación en Guayaquil si quien pone a prueba esta teoría u observaciones es una actriz conocedora de los principios escénicos y de esta herramienta, por lo que doy paso al siguiente estudio importante en este proyecto: el D.P.P.

## 2.2 Docente Postpandemia (D.P.P)

Es un hecho que la pandemia significó un antes y un después en diversos ámbitos, y la educación no puede quedar exenta de esto. Así entonces me pregunté a mí y a algunos docentes si ¿un profesor es el mismo antes y después de la pandemia?

“Un verdadero profesor no debería” contesta Joselin Naranjo Huacón, profesora de historia y educación para la ciudadanía, en una conversación privada. Continúa con su anécdota personal contando que en cuanto supo de las clases presenciales no dudó en inscribirse en capacitaciones, ver videos por *YouTube* o leer artículos de psicólogas dirigidos a padres después de la pandemia. Agrega que sus estudiantes le han compartido que la pandemia, no refiriéndose solo al virus sino al encierro, trajo como consecuencia unas distintas formas de habitar el salón de sus estudiantes, que se individualizan y que han olvidado que su participación es necesaria, y no solo por una calificación. Naranjo, de manera muy empírica, al observar que los alumnos en el aula se muestran temerosos, retraídos o silentes, propone en cada clase ejercicios (tomando sus palabras) “para desestresarse”, desde ejercicios somáticos hasta juegos corporales, que terminan siendo juegos teatrales, algunos ideados por ella y otros aprendidos de videos en internet.

Naranjo afirma que “un docente no debería ser el mismo después de atravesar una pandemia que le enseñó a ser recursivo”, es decir, a buscar diversas formas para transmitir los saberes, que es necesario analizar la situación y ejecutar acciones de reparación.

En una conversación de pasillo, mis estudiantes de otro espacio no formal pudieron incrementar mi deseo de intervención en las escuelas al hablarme de manera anecdótica sobre cómo “logran sobrevivir” sus horas de clases presenciales. Primero, entre cada hora de materia hasta que llegue el siguiente maestro tienen entre 2 y 5 minutos para desfogar toda la “ira”, hablando e incluso gritando muy fuerte en un intento por conversar sobre lo sucedido tras bambalinas en clase; luego, durante la sesión, cuando sienten que ya fue demasiado, retiran su atención de la materia para dar todo de sí en el mismo cuaderno, pero dibujando a la maestra con su gran delineado de ojos, o una mariposa, o la mosca que se cruce. También me comentaron cómo hacen para esconderse del profe que permanece sentado mientras expone la clase como un monólogo para poder jugar al chantón en “chiqui corto”; finalmente

revelaron el mayor secreto que existe entre los docentes y estudiantes, al contar que piden permiso para ir al baño no solo para hacer sus necesidades, sino también para estirar las piernas, mover los brazos y quitarse la pereza bajando y subiendo las escaleras, saludando y conversando con algún otro sabio compañero que ha pedido ir al baño.

Y esto, no es nuevo, porque incluso tú o yo lo hicimos en un intento desesperado por no claudicar en el tormento llamado salón de clases. ¿Una profesora debería quedarse en el aprendizaje que obtuvo al realizar su licenciatura? ¿un maestro debería creer que después de la pandemia volvió a la “normalidad” entendiendo esto como regresar al pasado?

Una docente del idioma inglés del colegio IPAC, en una conversación que tuvimos, compartía el término “*Hook*”, que en español significa *gancho*, *agarrar*, *pescar*, y decía que ella como docente procura ser siempre didáctica, que usa la interpretación en primera persona, las dramatizaciones o herramientas que funcionan como el *hook* de su clase, y lo cree esencial para que los estudiantes estén enfocados y no se distraigan. Así mismo, otro recurso es el juego de roles, que suele ser muy utilizado en el área de idiomas para pasar de un nivel a otro, y consiste en darle un personaje al estudiante y una situación a la cual defender, por ejemplo: el maestro es un padre y la estudiante es una hija, ella debe defender las razones por la cual ir a la fiesta del jueves en la noche, aunque el viernes tiene clases temprano, todo esto en el idioma requerido. Ella y sus compañeros han observado que es un buen instrumento para evaluar los conocimientos del idioma a la vez que mantiene al estudiante que es evaluado, y a quienes observan, enganchados y aprendiendo.

En todos estos casos, los docentes anuncian que para el uso de estas metodologías las instituciones particulares dan apertura a los maestros para la ejecución de los mismos. Para ello autoanalicémosnos, no desde cuánto sabe un profesor (eso ya es elemental), sino desde el origen: cómo transmitimos eso que sabemos.

### **2.2.1 El docente bajo las características de mediador**

Es importante que pensemos en quién es el generador de experiencias significativas para los niños. Cuando pregunto a un niño ¿tienes una maestra/o favorito? ¿qué te gusta de

aquel? sus respuestas no son sorprendentes: son aquellos que hacen de su clase un momento interactivo, esos maestros que entran al salón con una presencia horizontal, con una modulación de la voz y gestos corporales no particulares o cotidianos, aquellas que rompen con el prototipo de profesora habitual o quienes, desde su sosiego, tranquilidad y/o rectitud logran la cercanía y confianza grupal.

El maestro, a través de los juegos teatrales, lo permite, solo no debe pretender la enseñanza de las artes sino valerse de este método artístico para promover procesos y espacios de distensión, de bienestar estudiantil y desarrollo social mientras dura el juego. Para esto, hay algunas cualidades que destacan del mediador y que el docente debe poseer al practicar los juegos, como la capacidad de:

- No hacer juicios de valor de ningún tipo.
- Tomar una visión optimista del conflicto, es decir, de confianza en que los participantes tienen capacidades para gestionarlo por sí mismos.
- Considerar las emociones como parte integral del proceso, permitir las y estimularlas.
- Comprender que no le interesa la perfección del juego teatral sino lo que obtiene como resultado del mismo y los avances del proceso.
- Ser coherente, empático, congruente con el grupo de estudiantes, a la vez que es afectuoso y firme, creando lazos de confianza y respeto entre ambas partes.
- No encasillar a un estudiante por lo que puede o no hacer, por lo que ha dicho o lo que no, durante el juego.<sup>20</sup>

Estas características parten de la mediación artística, y según el texto de Ascensión Moreno González *La mediación artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario* son una forma respetuosa de acompañar a un grupo<sup>21</sup>.

---

<sup>20</sup> Moreno González, Ascensión. *La mediación artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario*. Pág. 33

<sup>21</sup> Ídem. Pág. 74

Entonces nos podríamos preguntar ¿por qué interesa quién es la profesora favorita? La respuesta es sencilla pero no fácil de creer: el estudiante, al saber que la siguiente hora es con el docente que más le gusta, se predispone de manera abierta mental y corporalmente, a diferencia de cuando la siguiente clase es con el maestro que permanece sentado, que llega a dictar la clase sin importar el ambiente social del curso, que no posee gesticulación o modulación alguna, siendo así el alumno permanecerá como tal, un ser receptor de información y que además ofrece resistencia.

### **Capítulo 3: ¿Cuál es el eslabón perdido?**

Al inicio de esta investigación me preguntaba qué le falta a la escuela para hacernos suspirar de la emoción por una nueva clase, de qué carece el salón donde habita un estudiante casi la mitad de su vida para que sea su espacio confortable, qué no tiene el aula que hace que los saberes no sean interiorizados, le preguntaba a la educación o al proceso, y nunca cuestioné al sujeto y sus formas de presentarse ante el estudiantado.

Pero... ¿cuál es el eslabón perdido? Coloquialmente se ha resignificado esta expresión para referir a aquella parte de la historia, situación o teoría que tiene estadios que cumplen una secuencia, pero que en un punto de inflexión alguna parte se pierde, o también que aún está en descubrimiento; en ese sentido, el eslabón perdido de la docencia son los juegos teatrales y todo lo que incluye su ejecución.

La versatilidad de esta herramienta proveniente del entrenamiento teatral desde mi experiencia como estudiante/actriz y docente, promete, además de la relajación (muy propia del juego mismo), el desarrollo integral del estudiante que en este contexto pos pandemia en el que nos encontramos resultará en grandes frutos para la educación.

Cabe recalcar que este medio a utilizar no puede ser visto en su sentido único de *juego* y ser separado de quien invita a jugar, los juegos teatrales son un conjunto inseparable entre: el juego (teatral), el jugador (estudiante) y el mediador (docente).

Por la pandemia que atravesamos y seguimos superando, nuestros cuerpos y articulaciones, incluso pensamientos (en especial el de los estudiantes y maestros) se han

endurecido, esto durante una clase de salón presencial es evidente desde cómo nos sentamos, nos movemos, hablamos, e incluso la ausencia de la misma.

Decidí que, con la ayuda de los estudios de Augusto Boal, sus cinco categorías de juegos y ejercicios, los juegos teatrales que aprendí durante mis estudios en la Universidad de las Artes, con mi colectivo de Teatro La Carpa de la Luna, y los juegos que compartimos con Dolores Ortiz en el taller de *Juegos Teatrales para el aula virtual* del que aún se conserva un pequeño banco de juegos, estudiaría los juegos teatrales y cómo funcionan metodológicamente en una clase, el comportamiento de los E.P.P y la sistematización de los mismos dentro de la planificación escolar, para ello conformé un breve manual con juegos teatrales y su aplicación en el aula, que a continuación sistematizaré.

### **3.1 Resumen del Manual de apoyo para el docente**

#### **EL JUEGO ENTRE EL PIZARRÓN Y LA BANCA**

##### **20 juegos teatrales para aplicar en el aula escolar**

#### **Agradecimientos**

Este manual se compone por la experiencia de jugar en infinitas ocasiones con diferentes personas que pusieron a disposición su entrega, sus saberes y su cariño al juego teatral, personas que como tú o yo confiaron en esta herramienta para transmitir sus conocimientos. Agradezco profundamente a cada una de estas almas que entregaron todo lo que sabían sin egoísmo alguno y que por su pasión lograron extasiarme hasta no creer la posibilidad de enseñar sin la intervención de los juegos teatrales.

Gracias, querido Marcelo Leyton por ponerme frente a esta herramienta significativa, dar nombre, sentido y reflexión a aquello que en mi amado colectivo Teatral La Carpa de la Luna mostraron por primera vez y que junto a Dolores Ortiz pude reconocer como semilla de muchos frutos para el mundo fuera del teatro.

Gracias Lorena Toro, Pilar Aranda, Santiago Harris y Benjamín Cortés porque recuerdo de cada uno la enseñanza de un juego teatral en específico que ya no pude olvidar jamás y que forma parte de este manual.

Para todas las personas que alguna vez me permitieron compartir saberes a través de los maravillosos juegos teatrales, para mis compañeros en el proceso que hoy buscan de

herramientas para llegar a diferentes grupos, para mis docentes y amigos que luchan día a día en el fantástico, pero complicado arte de enseñar, para todos ustedes entrego este manual.

### **3.1.1 Introducción**

La intención de este manual es poner en disposición de quien está a cargo de un grupo escolar una amplia variedad de juegos teatrales que puedan ser utilizados sin la experiencia de ser un actor o actriz, pudiendo complementar las sesiones escolares en los niveles de educación de la Básica Media, que corresponde a 5to, 6to y 7mo grado de Educación General Básica y que se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad.

En este texto se reúnen diversas propuestas de juego teatral de distinta autoría, así como la experiencia adquirida durante años en la práctica y la valiosa contribución de mis guías de camino.

El manual, *El juego entre el pizarrón y la banca, 15 juegos teatrales para aplicar en el aula escolar*, entrega a ustedes, además de juegos teatrales, herramientas, comentarios y consejos de forma sencilla, lúdica e ilustrativa.

El orden en el que se presentan los juegos por su clasificación (de sentidos, de cuerpo, de voz, de expresión) no tiene una organización progresiva o viceversa, todos los juegos pueden ser usados según la necesidad que tenga el aula.

Espero que en conjunto con las destrezas, conocimientos y experiencia que ya posee cada guía, docente o facilitador, en compañía de estas sencillas pero importantes herramientas, logremos hacer que el proceso de estudios de nuestros alumnos sea una aventura en la que el juego teatral sea su cómplice.

### **3.1.2 El pizarrón - Docente**

Iniciamos este manual con un título como este para referirnos al guía que siempre está frente al estudiantado igual que el pizarrón, pero no para hacer una comparación con este objeto, al contrario, para valorar su presencia frente a aquellos.

El docente que quiere utilizar los juegos teatrales como una herramienta metodológica para distensiones del cuerpo del estudiante está bajo la responsabilidad de despertar la expresión que ya existe en su interior.

Etimológicamente -expresión- se deriva de *exprimere*, que significa hacer salir presionando. El sentido originario de expresión es el movimiento del interior hacia el exterior, presión hacia afuera.<sup>22</sup>

Siguiendo la etimología como docentes debemos ser respetuosos al ritmo y proceso de cada estudiante, sobre todo cuando apenas estamos haciendo la introducción de los juegos teatrales, pero también en cuanto llevemos un tiempo considerable de su práctica, un proceso amable es considerar que debemos despertar aquel potencial que solo se encuentra dormido pero que ya existe sin obligar o presionar el avance.

En esa línea, sabremos que el juego teatral es para todo el salón y no solo para quienes parecen tener destrezas avanzadas, además de que su constancia y permanencia va a ayudar al estudiante en su progreso.

### **3.1.3 La banca - estudiante**

Según Verónica García Huidobro en su libro *Pedagogía teatral: metodología activa en el aula*, nos dice que la tercera etapa de desarrollo abarca desde los 9 a los 15 años, dividida también en dos subetapas, la primera y la única que usaremos en este manual:

La primera subetapa (9 a 12 años) se caracteriza por el juego dramático, que apunta, en forma cada vez más evidente, a la toma de conciencia de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro, tales como tema o argumento, personajes, situación, diálogo, conflicto y desenlace. Es importante respetar la pandilla o grupo, generalmente del mismo sexo y estructurado en torno a un líder fuerte de personalidad desarrollada por exceso, que aglutina casi siempre a pares desarrollados por omisión con una enorme necesidad de pertenencia y diferenciación. (...) Es fundamental estimular la sensibilidad y el respeto grupal para equilibrar la naciente capacidad crítica propia de la edad.<sup>23</sup>

---

<sup>22</sup> Laferrière G. y Motos Tomás, *Palabras Para La Acción*, (España, 2003) pág. 83.

<sup>23</sup> García Verónica, *Pedagogía teatral: Metodología activa en el aula*. (Chile, 2004) pág. 26.

En esta etapa los niños atraviesan cambios físicos y psíquicos severos. Es normal que se conformen grupos de acuerdo a los intereses que compartan como música, programas, juegos, series de televisión, etc., en esta organización por interés se suele también conformar de manera sexual, es decir, los niños con niños y las niñas con niñas. Para el trabajo con los juegos teatrales en esta etapa es recomendable respetar lo que el grupo decida sobre su distribución grupal, aunque evidentemente por el juego en sí mismo habrá momentos de integración sin la necesidad de forzar.

#### **3.1.4 La tiza – preparar el ambiente**

El objeto con el que podemos plasmar los saberes en un lugar tangible es la tiza, así que la considero un implemento importante en el desarrollo escolar. Semejante a esta tenemos la energía y actitud con la que habita el estudiante un espacio refiriéndonos no solo al sitio en concreto sino a la atmosfera en la que dibujamos con nuestra conducta, palabra, sentidos, emociones, etc.

Por esto, el docente que se apropie de los juegos teatrales deberá afinar sus sentidos para percibir cómo se encuentra el ambiente del aula y estar atento a la atmosfera que se presente día a día, teniendo la capacidad de escuchar a sus estudiantes para responderle a través de un juego teatral que acoja todas las emociones dispersas en el espacio.

#### **3.1.5 El horario escolar - ¿en qué momento introducir un juego teatral?**

Para el salón no hay hora ni fecha específica en el que se presente una tensión corporal o grupal, estas tensiones que pueden suceder por alguna calificación, taller escrito, lección, tarea, problemas de pasillos con compañeros/profesores e incluso por las largas horas sentados en una misma posición a la vez que hacemos uso de la mascarilla, esto que menciono ocurre tanto al inicio de la clase (el maestro llega y se encuentra con un grupo ya tenso), en medio de la sesión (la tensión ocurre con uno mismo como maestro o por la materia) o al final (el grupo siente presión por la materia o próximos proyectos).

No podría decir un horario en específico para introducir un juego teatral, pero como menciono en el apartado de -la tiza- el docente debe estar perceptivo a su grupo y en cuanto

sienta tensión o que la energía grupal va bajando, tomo uno de los juegos teatrales que encontramos más adelante de acuerdo a cada necesidad.

No obstante, la recomendación que ofrezco es iniciar siempre una clase con un breve juego teatral para acoger la energía grupal y tener una probadita de cómo se encuentran los estudiantes.

### **3.1.6 El recreo – los juegos teatrales**

¿Qué es el recreo para nuestros estudiantes? ¿un espacio de recreación? ¿el momento de distracción? ¿una interrupción al estudio? ¿el tiempo de comer?

Después de la pandemia del 2020, que tuvo como consecuencia un confinamiento masivo para niños alrededor del mundo, el recreo tiene mayor relevancia aún. Este promueve aprendizaje socioemocional y desarrollo en los niños, al ofrecerles tiempo para interactuar con sus pares, con quienes practican destrezas de roles y comunicación esenciales para su crecimiento. (...) Además, el recreo es la fuente de manejo de estrés más importante, dado que su desestructura permite retomar el control de decisión sobre actividades y elección de juego que cada niño puede practicar.<sup>24</sup>

En ese sentido, comparar los juegos teatrales con el recreo podría resultar valioso en su esencia, es decir, qué tiene el recreo y los juegos teatrales en común: el uso de los sentidos, las emociones, el caos, la voz, el manejo de energía, expresión y más. El juego teatral tiene que ser así como el recreo la parte del día favorita del estudiante. Pero ¿cómo los ponemos en práctica? A continuación, podrán observar una lista de juegos teatrales aplicables al aula escolar categorizados de la siguiente manera, junto a una tabla de objetivos específicos y actividades:

- Juegos de sentidos: aquellos que ayuden a despertar cada uno de los sentidos (vista, olfato, gusto, tacto, audición).
- Juegos de movimiento: involucra las partes del cuerpo.

---

<sup>24</sup> Claudia Tobar, Con el recreo no se juega, Revista Forbes Ecuador, <https://www.forbes.com.ec/columnistas/cinco-claves-coaching-ejecutivo-generar-confianza-creatividad-equipos-trabajo-n20792>

- Juegos de voz: implica el uso de la expresión vocal.
- Juegos de expresión: utiliza la caracterización, la imitación, la opinión personal.

### 3.1.7 Categoría de juegos

Categoría	Objetivos específicos	Actividades
<b>J. de sentidos</b>	<p>Usar los sentidos como catapultas para la libre expresión.</p> <p>Inspirar la relajación casual.</p> <p>Exponer experiencias internas.</p> <p>Incitar el respeto, confianza y valor de la grupalidad.</p>	<p>Juegos que involucren objetos, olores, texturas, peso, sonidos, etc.</p> <p>Juegos de relajación mental y corporal.</p> <p>Juegos en grupo que permita al estudiante sentirse seguro en su salón con sus compañeros.</p>
<b>J. de movimiento</b>	<p>Infundir el manejo de la energía corporal.</p> <p>Re valorar las partes de mi cuerpo y sus posibilidades en relación a mi estado de ánimo.</p> <p>Concienciar el uso del espacio compartido con otro.</p> <p>Reconocer la destreza de un cuerpo expresivo.</p>	<p>Trabajo con los niveles (bajo, medio, alto).</p> <p>Juegos de disociación.</p> <p>Juegos de coordinación (consignas) y ritmo (lento, rápido).</p> <p>Juegos que incluyan la distribución del espacio.</p> <p>Juegos de exigencia corporal.</p>
<b>J. de voz</b>	<p>Utilizar la voz y sus posibilidades de libre expresión.</p> <p>Modular y articular las palabras.</p>	<p>Juegos con sonidos guturales.</p> <p>Juegos con el uso de los resonadores.</p> <p>Juegos que incluyan la respiración.</p> <p>Juegos de imitación de sonidos.</p>

		Juegos de creación de nuevos idiomas.
<b>J. de expresión</b>	Despertar la improvisación y el libre juego.	Juegos de creación de historias en secuencia.
	Uso de la imaginación.	Juegos de creación colectiva.
		Juegos de transformación de objetos.

**Tabla 3 Categoría de juegos**

### 3.1.8 Modo de uso en el espacio:

Los juegos según su color significa que pueden ser realizados:

De pie desde sus bancas.

Sentados en sus bancas

Con los asientos dispuestos en forma de U, es decir, alrededor del salón.

Fuera del salón.

<b>Juegos de sentidos</b>		
<b>Nombre del juego</b>	<b>Explicación</b>	<b>Sugerencia de uso</b>
1. Caída en la red	Uno de los estudiantes voluntariamente subirá a una banca y va a disponerse para caer en los brazos de sus compañeros, quienes lo esperan formando una red.	Puede ser utilizado cuando por alguna situación el grupo haya perdido la conexión ya que incita a la confianza y el trabajo en equipo.
2. Péndulo	Los estudiantes (de pie) formarán por filas un círculo cerrado, dentro del mismo se ubica un estudiante. El estudiante del centro mantendrá sus ojos cerrados y con sus brazos abrazándose a sí mismo, se dejará caer en distintas direcciones. Los participantes que conforman el	Este juego puede ser utilizado cuando haya molestias entre 2 o más participantes de la clase.

	círculo sostendrán la caída del participante del centro y lo empujarán hacia varias direcciones.	
3. Lazarillo	<p>Primero uno será el lazarillo y el otro será el ciego y luego intercambiarán roles.</p> <p>Lazarillo: Guiará a su pareja colocando una de sus manos alrededor del hombro del otro, y con la otra mano, toma la de su pareja para guiarle a explorar a través del tacto el espacio.</p> <p>Ciego: se mantendrá durante el ejercicio con los ojos cerrados mientras toca los lugares que propone su pareja.</p>	Puede ser utilizado antes o después de una prueba/examen/ semana de aportes, ya que ayudará a validar sus emociones a lo desconocido soltando algunas tensiones corporales producidas por el miedo.
4. Olores	<p>El docente entregará a cada columna un objeto con un olor diferente, que los estudiantes olerán e irán pasando a los demás de la columna.</p> <p>Al finalizar el ejercicio cada estudiante expondrá qué imagen tuvieron al percibir el olor.</p>	<p>Al ser un ejercicio relajante puede ser utilizado cuando el grupo se encuentra disperso por el desinterés de la materia.</p> <p>Un buen ejercicio de tránsito para después del receso o actividades que hayan implicado la salida del salón, para que el docente los reciba con este juego teatral.</p>
5. Narración de la semilla	<p>En este juego que ocurre desde su propia banca, el estudiante cerrará sus ojos y se dispone a escuchar lo que el docente narra.</p> <p>El docente contará una pequeña historia de una semilla que crece, que sale de la tierra, que llega a la superficie, que baila por el agua y por el aire, pero que sin querer es aplastada por un jardinero, así el docente seguirá narrando la historia de crecimiento y caída de la semilla que quiere convertirse en flor, hasta que lo considere suficiente.</p>	Al igual que el anterior sirve como ejercicio de tránsito tras una clase fuera del salón como el recreo, educación física, etc., redirigiendo la energía.
6. Colorear texturas	El docente entregará a cada estudiante una hoja con una	Después de una clase que haya requerido la máxima concentración

	imagen para colorear o en blanco, que el estudiante irá asentando en diferentes lugares del espacio mientras colorea la imagen para calcar su textura.	de los estudiantes como matemáticas y geometría.
7. Adivina quien soy	Los estudiantes se dividirán en dos columnas, el primero de cada columna cerrará los ojos y pasará por cada uno de sus compañeros tocando su rostro y adivinando quién es.	Puede ser utilizado al inicio de la jornada escolar, ya que al ser la primera hora del día el estudiante ya presenta cierta resistencia por la escuela en sí misma, el sueño, la pereza, el desinterés, etc.
8. Cambiar 3	Todos los estudiantes se miran entre sí en detalle desde sus bancas, luego con los ojos cerrados cambian tres aspectos de su apariencia, cuando se acabe el tiempo (máximo dos minutos) el docente nombrará a un estudiante que deberá adivinar qué aspecto cambio otro de su compañero que será designado por el docente.	Puede utilizarse cuando el grupo se encuentre disperso o le cueste concentrarse en la asignatura.

**Tabla 4 Juegos de sentidos**

<b>Juegos de movimiento</b>		
<b>Nombre del juego</b>	<b>Explicación</b>	<b>Sugerencia de uso</b>
9. Persona a persona	Nos dividimos en parejas, que van cambiando cada cierto tiempo, en cada pareja el docente va a decir dos partes del cuerpo, por ejemplo: oreja-hombro, y un estudiante pondrá su oreja sobre el hombro de su pareja, y así sucesivamente.	Puede ser utilizado cuando por alguna situación el grupo haya perdido la conexión ya que incita a la confianza y el trabajo en equipo.
10. Dan dan deo	Dan dan deo: Este ejercicio realizado sentados en sus bancas consiste en el juego de la canción	Puede ser utilizado al inicio o como intermedio de cualquier clase teórica,

11. Martillo - plancha	<p>“dan dan deo dan dan olé olé, si si quiero si si olé olé” en donde cada palabra responde al movimiento de un dedo:          Dan: índice          Deo: medio          Olé: girar la muñeca dos veces          Si: meñique          Quiero: se abre y se cierran todos los dedos.          El juego inicia con la mano cerrada y se van levantando los dedos mientras se los nombran.</p> <p>Martillo y plancha: con una mano golpeamos el muslo y con la otra mano simulamos que es una plancha y planchamos la pierna.</p>	como una pausa para soltar tensiones o recuperar su atención total.
12. 1; 2; 3; 4 CONSIGNAS	<p>El docente explica a los estudiantes que deben caminar por todo el salón en diferentes direcciones y cuando él diga cada número deberán hacer lo que se ha dicho antes. Por ejemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-Saltar</li> <li>2.-chocar los 5 con alguien más.</li> <li>3.-sentarse en el piso.</li> <li>4.-abrazar a alguien.</li> </ol>	Podemos utilizarlo al inicio y al final de una clase que vaya a requerir la máxima atención de los estudiantes, lo que espera es poder concentrarlos al inicio y ayudarlo a liberar la tensión al final.

**Tabla 5 Juegos de movimientos**

<b>Juegos de voz</b>		
<b>Nombre del juego</b>	<b>Explicación</b>	<b>Sugerencia de uso</b>
13. Trabalenguas	El docente compartirá en el pizarrón un trabalenguas, y los estudiantes intentarán leerlos en diferentes velocidades: desde suave hasta muy muy rápido.	Puede ser utilizado por las personas de la lengua extranjera o literatura en donde se quiera al estudiante presente en atención y concentración.

14. Cómo suena un animal	El docente nombrará distintos animales de manera aleatoria y el estudiante imitará su sonido. Por ejemplo, cómo suena un elefante, un rinoceronte, una jirafa, etc.	Lo podemos usar en educación física e involucrar el cuerpo, y también al final de la jornada antes de irnos a casa, para recuperar y concentrar su energía.
15. El traductor extranjero	En este juego pueden solo pasar algunas parejas al frente del salón, uno será el invitado extranjero que llega a un noticiero y que habla un idioma (dicho por el docente) como: chino, inglés, mandarín, kichua, etc., y otro estudiante será quien traduzca a los demás lo que está diciendo el invitado, que no precisamente será real	Puede ser utilizado para recuperar la atención de 2 o más estudiantes que suelen distraerse en conversaciones o juegos no relacionados con la clase. Incluso podría explicar la clase desde el mismo juego.
16. Sumando sonidos	Cada estudiante propondrá un sonido gutural, el siguiente estudiante de la columna, imitará el sonido del compañero anterior y agregará uno nuevo, el siguiente imitará el sonido de los dos anteriores y propone uno nuevo, así sucesivamente hasta completar todos los estudiantes.	Puede utilizarse para estimular la participación en clase de los estudiantes de manera no forzada, al ser solo una imitación gutural.
17. Imitar onomatopeyas	El docente hace un sonido con un objeto y el niño imita el sonido con su voz.	Puede utilizarse para estimular la participación en clase de los estudiantes de manera no forzada. Al estimular su participación se deja a un lado el miedo a ser ridiculizado.

**Tabla 6 Juegos de voz**

<b>Juegos de expresión</b>		
<b>Nombre del juego</b>	<b>Explicación</b>	<b>Sugerencia de uso</b>

18. El palito que se transforma	El docente tendrá en su mano un palito imaginario que simulará estirar y transformar en cualquier objeto, cumplirá una acción con el mismo y lo devolverá a su tamaño inicial, y lo pasará a otro estudiante quienes cumplirá el mismo proceso.	Este juego puede ser utilizado por los docentes de materias que requieran el físico o docentes que quieran romper con la formalidad de la clase, permitiendo así la imaginación y el libre juego.
19. Preparar una comida	El docente invitará a un estudiante al frente de la clase y el simulará (trabajando con el aire) preparar una comida: hot-dog, salchipapas, huevo frito, etc., el resto de la clase deberá adivinar de que se trata.	Este juego podemos utilizarlo como intermedio o en las últimas horas de clase, ya que por la hora el estudiante suele estar con sus pensamientos en la hora de salida, pero requerimos su atención, así que este es un buen juego para recuperar su concentración.
20. Acción en 4 tiempos	Este juego se realizará por columnas (en la disposición de las bancas) el primer estudiante realizará una acción como ponerse un pantalón o sacarse un abrigo, el segundo de la columna hará la misma acción pero intensificándola, el tercero la exagerará y el cuarto magnificará el movimiento, es decir, que cada estudiante irá subiendo de nivel la acción.	El uso de este juego provocará atención al detalle de la acción, haciendo que el estudiante este presente y concentre su atención. Además, que la acción intensificada provocara -risas- principal herramienta de distensión.

**Tabla 7 juegos de expresión**

### **3.1.9 Ejemplo de planificación de una sesión de clase presencial**

**Tiempo** 40 minutos

**Materia** Matemáticas

**Situación de los estudiantes** Es una de las primeras horas de clase y tus estudiantes ya se han pre dispuesto con cierta resistencia frente a la asignatura, los notas sentados de forma desganada, su mirada está hacia el horizonte y a las preguntas solo responden con movimientos de cabeza.

**¿Qué no debo hacer?** Bajo ninguna circunstancia les regañes por su forma de estar sentados, tampoco te acerques demasiado a sus bancas para llamar su atención.

**¿Cómo responder ante esta situación?** Con juegos teatrales. Cuando tengamos materias que con solo nombrarlas el estudiante ya presenta oposición la recomendación es usar los tipos de juegos teatrales que involucren todo nuestro cuerpo como son los que hemos categorizado de -expresión-, esto permitirá que de manera fluida se involucren ¿su cuerpo, sus sentidos y su atención, al crear está conexión entre docente-estudiante cuando se de el paso a la clase como materia permitirá que el intercambio de saberes sea recíproco.

**¿Cómo introducirlo?** (No cortemos la energía de la clase, no digamos lo que va a suceder, ejecutemos de manera armónica) -Supongamos que introducimos el juego de la categoría de expresión *El palito que se transforma*-

Prof.: (observa a los estudiantes y hace un sonido de sorpresa) Oh no! Parece que no lo traje, no no no. (los estudiantes suelen preguntar qué cosa o empiezan a observar con curiosidad, así que empieza a sacar lo que puedas de tu bolso) Esto no es, esto tampoco, esto mucho menos... ¡Oh! Aquí está ¡BIEN! (tienes entre tus manos él palito invisible) miren niños traje este palito, si lo pueden ver, ¿verdad? Quizás si lo miran con los ojos entrecerrados lo lograrían. Bueno, lo voy a estirar, y a estirar, y hacer un poco más grande para que se transforme en... ¡Un bate de béisbol! Ahora lo reduciré de nuevo, hasta hacerlo más chiquito, más chiquito y más chiquito, hasta devolverlo a su forma original. Pero, ahora quisiera dárselo a alguien más para ver en que más lo podemos convertir. (miramos si alguno voluntariamente quiere empezar y se lo damos, continuamos con algunos estudiantes hasta que el palito invisible vuelva al docente, quien lo convertirá en un marcador de pizarra con el que empezara la clase).

**Duración del juego teatral** de 5 a 8 minutos – explicar haciendo.

### **Recomendación**

- No forzar a nuestros niños que no desean hacer la actividad, menos cuando recién estamos introduciendo los juegos teatrales al aula.
- Repetir el mismo juego durante la semana para que los niños vayan fluyendo en el.
- En lo que dura la clase podemos hacer aparecer él palito invisible donde sea y retomar el juego si la clase está bajando su energía grupal.

- No encerremos un juego a una sola condición de uso, estos juegos pueden ser usados también según el criterio de cada maestro, así como también pueden tener variaciones en su forma de ejecutarse.

### **3.2 Conclusiones**

En este caminar por el mundo de los procesos de generación de experiencias significativas nos encontramos con una variedad interminable de medios, instrumentos o métodos extraordinarios que pueden resultar en frutos valiosos para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Quiero mencionar que lo que redacte en adelante no busca desestimar a estas formas de hacer, ni decir que en este proyecto se propone un dogma que hay que seguir a carta cabal. Lo que buscaba era abrir los horizontes y el camino de las herramientas teatrales a un ámbito fuera del espacio teatral porque el juego me obsequió durante tantos años un regalo que no puedo guardar.

Mis observaciones se han convertido en una sistematización cuyo objetivo es mostrar de manera sencilla la introducción armónica de los juegos teatrales, tomando siempre como preámbulo las herramientas personales, de saber y de carácter de cada docente pues este manual no es una base para la docencia es más bien un complemento de apoyo para cada sesión de clase presencial.

En este camino entre la tesis y la vida, surgió una premisa convertida en frase que no desee discutir en esta investigación pero que ahora dejo como pregunta: ¿Si viviéramos el salón de clase con el respeto que una actriz le da al espacio escénico, las cosas serían distintas? Recuerdo siempre con amor un ejercicio de mi maestra Lorena Toro en el que me paraba fuera del espacio y lo contemplaba hasta tener las razones necesarias del por qué quiero entrar, en cuánto estaba segura de mis respuestas, lo hacía. En ese sentido reflexionaba y concluía que como docente/actriz tengo la tarea de tener mis razones claras para ingresar a cada aula escolar, no solo por ser artista escénica sino que este acto profundamente importante para mi ser humano me sensibiliza y, yo como maestra que también presento síntomas corporales que no me permiten fluir con armonía en este intercambio de saberes, también lo necesito.

Los estudiantes son un mundo de historias increíbles al igual que los profesores a quienes con esta sistematización invité a jugar, es decir, aunque los juegos teatrales presentados buscan ser trabajados en situaciones para los estudiantes, no está de más decir que también es apropiado para el guía.

Así mismo, esta sistematización aunque estudiada desde los estudiantes entre 9 a 11 años (5to a 7mo de básica) también tiene apertura para otras edades, otros espacios de formación u otras disciplinas.

Puedo concluir también que este proceso de observación-investigación que nace de la experiencia me ha llevado a comprender que el ser actriz como ser docente es un trabajo que se hace bajo la práctica del romper diariamente nuestro ego, dejar la soberbia y aplicar la caridad de nuestras palabras, nuestra presencia, nuestros movimientos, nuestra voz, etc.

Seguramente este proyecto tiene áreas de oportunidad en el que se puede profundizar aún más, por esto el sistematizar 20 juegos teatrales no cierra la posibilidad de que de estos nazcan o surjan otros más, esa es la plasticidad del juego, la experimentación.

Puedo concluir que este proceso de investigación con base en mi experiencia me ha llevado a entender que: las herramientas teatrales (en este caso el juego) puede salir del espacio de las artes escénicas; que el profundo trabajo de compartir saberes puede partir del conocimiento innato que todos poseemos, jugar; y que -las formas de hacer- entendiéndose como los métodos utilizados al compartir experiencias significativas nunca son determinantes y que la experimentación con lo lúdico nos permite relacionarnos ya no solo como actores sino como humanos tensionados que requieren de procesos de distensión.

## Bibliografía

- Boal, Augusto. Juegos para actores y no actores. Las 5 categorías de juegos y ejercicios. Pág. 217.
- Boal, Augusto. Juegos para actores y no actores. La emoción prioritaria. Pág. 99
- Boal, Augusto, El arsenal del teatro del oprimido Pág. 133
- Del Toro Alonso, Víctor. El Juego como herramienta educativa del Educador Social en actividades de Animación Sociocultural y de Ocio y Tiempo libre con niños con Discapacidad. Pág. 2.
- García, Verónica, *Pedagogía teatral: Metodología activa en el aula*. (Chile, 2004) pág. 26
- Laferrière G. y Motos Tomás, Palabras Para La Acción, (España, 2003) pág. 83.
- Martínez, Carmen. *Jugar es un asunto serio*. Pág. 1
- Moreno González, Ascensión. La mediación artística. Arte para la transformación social, la inclusión social y el desarrollo comunitario. Pág. 33
- Petra, Blanco, El teatro de aula como estrategia pedagógica.
- Ríos, Mireia. *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Pág. 5
- Ríos, Mireia. *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Pág. 8
- Spolin, Viola. Trabajo temprano y nacimiento de la improvisación estadounidense, Universidad Complutense de Madrid en <https://hmong.es/wiki/ViolaSpolin> revisado el 21 de agosto del 2022.
- Tobar, Claudia, *Con el recreo no se juega*, Revista Forbes Ecuador, <https://www.forbes.com.ec/columnistas/cinco-claves-coaching-ejecutivo-generar-confianza-creatividad-equipos-trabajo-n20792>

- Tripero, Andrés. Vigotsky y su teoría constructivismo del juego. En E-innova BUCM. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YwrQGdOZPIU> revisado el 22 de agosto del 2022.
- SN, *Ley de educación intercultural, TÍTULO I DE LOS PRINCIPIOS GENERALES. Capítulo único el ámbito, principios y fines, art. 2 literal f* (Ecuador, 2008) Pág. 9
- SN, “*Juego*”, En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/juego/> revisado el 25 de agosto del 2022.
- SN, “*Caña y Azúcar*”, en LibrosCC, <https://libros.cc/Cana-y-Azucar.html>. Revisado el 20 de agosto del 2022.
- SN, *OEI, 15 nuevos tambos de lectura para el 2021*, en <https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/15-nuevos-tambos-de-lectura-para-el-2021>. Revisado el 24 de agosto del 2022.