

ACERCAMIENTO A LAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS EN LOS JUEGOS
TEATRALES PARA UN GRUPO CON DIVERSIDAD FUNCIONAL DE ACPHES

SHARID VANESA ROJAS RICO

Universidad Antonio Nariño

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro

Bogotá, Colombia

2018-II

ACERCAMIENTO A LAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS EN LOS JUEGOS
TEATRALES PARA UN GRUPO CON DIVERSIDAD FUNCIONAL DE ACPHES

SHARID VANESA ROJAS RICO

Trabajo de grado que se presenta como requisito para obtener
El título de Licenciado en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro

Asesor:

ASTERGIO PINTO

Magister en Educación Artística

Modalidad: Monografía de Investigación

Universidad Antonio Nariño

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro

Bogotá, Colombia

2018-II

ACERCAMIENTO A LAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS EN LOS JUEGOS
TEATRALES PARA UN GRUPO CON DIVERSIDAD FUNCIONAL DE ACPHES

RESUMEN

Para que usted pueda conocer el contenido de este documento debe estar dispuesto a prometer que nunca dejara de jugar, si cree que no puede hacer esa promesa, no se preocupe, porque este documento le dará las razones suficientes para hacerlo con total seguridad, el todo es que disfrute, aprenda, acepte y se divierta; porque al fin y al cabo de eso se trata jugar ¿no?

Con el pasar de las hojas podrá encontrar la relación que existe entre el juego de las escondidas y la experiencia del proceso teatral y todo lo que deja dentro de la Asociación Colombiana de Padres con Hijos Especiales (ACPHES) en donde se resalta el interés por utilizar los juegos teatrales como una estrategia formativa dentro de un proceso teatral siendo esto una alternativa que plantea y propone en el quehacer profesional; involucrando a las dos partes; el discente y el docente.

Debe tener en cuenta que en este documento evidenciara una experiencia artística y pedagógica exitosa que está siendo sujeta a estudios e investigación desde hace aproximadamente tres (3) años en los cuales a partir de actividades dentro del aula se han encontrado gran cantidad de formas para entender cómo compartir conocimiento, con un grupo de estudiantes que se identifican por percibir la realidad de otras maneras, dentro de una institución enfocada en la educación especial y la terapia.

En este documento usted seguirá unas directrices que consisten en ir respondiendo a las preguntas que contiene el texto (juego) si no las sabe responder, tranquilo eso no es impedimento para conectarse y seguir en lo que trato de compartirle como artista y maestra en formación.

Palabras claves: Cuerpo, didáctica, juego, diversidad funcional.

ABSTRACT

So you can get to know the contents of this document must be willing to promise that never stop playing, if you think that you can not make that promise, don't worry, because this document will give you enough reasons to do it safely, the whole is that enjoy, learn, accept, and have fun; because at the end and at the end of that is playing? With the passing of the leaves you will find the relationship that exists between the hide and seek game and the experience of the theatrical process and all leaving within the Colombian Association of parents with children special (ACPHES) where highlights the interest in using the juegos theatrical as a training strategy within a process theatre to this being an alternative that raises and proposes in the professional work; involving both parties; the learner and the teacher.

It must take into account that this document you show a successful artistic and educational experience which is still subject to studies and research for (approximately three 3) years in which activities within the classroom have found great number of ways to understand how to share knowledge, with a group of students who are identified by perceiving reality in other ways, within an institution focused on special education and therapy. In this document you will follow guidelines consisting of ir replying to questions that contains the text (game) If you don't know them respond, quiet that is not impediment to connect and follow what I try to share as an artist and teacher in training.

Key words: body, educational, game, functional diversity.

VAMOS A JUGAR

*Quisiera tener la capacidad de normalizar, lo que
la sociedad me enseñó que era anormal.*

*Con permiso de mi madre Vianey Rojas Rico,
Mi detonante, Juan David Rojas Coy, mi primo y
De mamá Bertha Lucia Coy, mi madrina.*

Usted puede jugar si acepta a todos los cuerpos, mentes y seres diversos que permiten escribir en las hojas en blanco de cada libro personal que se cruza en el trasegar del ejercicio artístico y pedagógico apoyando el ímpetu y las ganas de sobresalir con el potencial, las habilidades, capacidades y las formas de afrontar las situaciones cotidianas, profesionales, personales. Aplicando dinámicas y dispositivos que permitan relacionarse con los otros, de lo contrario puede irse a ver televisión.

AGRADECIMIENTOS

A Vianey Rojas Rico: Gracias por dejarme salir a jugar hasta cuando sabías que llegaría con la ropa sucia y uno que otro raspón, madre adorada, eres mi mayor inspiración por enseñarme la verraquera, y el no desfallecer en cada derrota o adversidad por más caótica que sea, eso me ha hecho ser quien soy y me permitirá lograr lo que quiero.

A mi detonante, Juan David Rojas Coy, por su compañía continúa en este camino lleno de diversidad, felicidad, amor, diversión, confidencialidad y sobre todo enseñanza.

Berta Lucia Coy, gracias madrina por estar ahí, por permitir acompañar, experimentar y amar a Juan sin límite alguno, por ser compañera fiel y apoyo incondicional.

Martha Tamayo, por abrir las puertas de ACPHES, por su tutoría, dedicación de tiempo y enseñanza en este proceso de formación docente en aulas integradas.

Ligia Rico, amada abuela, por permitirme ser quien soy, por estar en cada corre corre y brindarme la vitalidad suficiente para continuar.

Judith Rojas y familia, por ser esos seres que han inspirado para ejercer sin duda alguna, con todo el cariño, amor y dedicación que se necesita.

Paula Correal, por el apoyo incondicional, la guía y el amor que entrega a la hora de cumplir su deber.

David Figueroa, Abuelito gracias por el amor, la paciencia y todo lo que has luchado para seguir conmigo y acompañarme en todos los logros alcanzados.

Negra, gracias por los consejos y orientaciones en este camino de investigación y crecimiento artístico, por el amor, la amistad pero sobre todo por la honestidad.

Maestro Astergio, la gratitud es infinita, la paciencia, dedicación, tiempo y fuerza que usted la ha dedicado a este camino, no lo hace cualquiera, con ello se demostró la dedicación y

repercusión que puede tener un gran maestro-persona en la vida de un estudiante, mi total admiración, cariño y respeto.

Cami, por el apoyo, conocimiento, compañía en el camino de crecimiento.

A mis compañeros durante la carrera, por su apoyo, inolvidables momentos de aprendizaje, tolerancia, respeto y admiración por el trabajo.

Maestros Sandra Parra, Gilberto Martínez, Martha Jiménez, Dubian Gallego y Arley Ospina, por su labor y dedicación en cada área de conocimiento, e ir más allá de lo requerido.

Y a todos los que brindaron su granito de arena para que esta investigación fuera posible, mil gracias por creer, corregir y apoyar.

¿QUE SE DEBE SABER ANTES DE JUGAR?

Contenido

RESUMEN.....	3
ABSTRACT.....	4
AGRADECIMIENTOS	8
¿QUE SE DEBE SABER ANTES DE JUGAR?.....	10
¿CON DIBUJITOS Y PLASTILINA?.....	11
REORDERIS.....	14
¿QUIÉNES PUEDEN JUGAR?	21
DEL SENTIR AL SABER.....	24
¿Y ESO QUE ES?.....	24
¿DÓNDE ES ESO?	39
¿QUIÉN CUENTA?.....	44
ESCONDIDAS	52
¡UN DOS TRES POR MÍ!.....	63
MEMORIAS DE LA ACTIVIDAD BUSCA HASTA QUE ENCUENTRES	67
MEMORIAS DE LA ACTIVIDAD PUNTO A PUNTO	72
¡SALVO PATRIA!	85
¡QUEMO LA OLLA!	86
TABLA DE REFERENCIAS	89

¿CON DIBUJITOS Y PLASTILINA?

Ilustración 1 [Comenio]	25
Ilustración 2 [Sede La sala]. ConCuerpos.....	37
Ilustración 3 [Sedes ACPHES]. (Sede 196, sede 150. 2018). ACPHES	40
Ilustración 4, [Autorretrato Juana Zapata Sedes ACPHES]. (ACPHES	44
Ilustración 5 [Autorretrato Juana Zapata Sedes ACPHES]. (ACPHES	45
Ilustración 6 [Autorretrato Yamile Sedes ACPHES]. (ACPHES	45
Ilustración 7 [Autorretrato Juan David Sarmiento Sedes ACPHES].ACPHES.....	45
Ilustración 8 [Autorretrato Juan David Sarmiento Sedes ACPHES].ACPHES.....	46
Ilustración 9 [Autorretrato Pedro Zornosa Sedes ACPHES].ACPHES	46
Ilustración 10 [Autorretrato Paula Novoa Sedes ACPHES].ACPHES.....	47
Ilustración 11 [Autorretrato Paula Novoa Sedes ACPHES].ACPHES.....	47
Ilustración 12 [Grupo de Teatro] ACPHES	48
Ilustración 13 [Grupo de Teatro] ACPHES	49
Ilustración 14 [Grupo de Teatro] ACPHES	50
Ilustración 15 [Grupo de Teatro] ACPHES	52
Ilustración 16 [Grupo de Teatro] ACPHES	53
Ilustración 17 [Grafico de rendimiento] ACPHES	57
Ilustración 18 [Gráfico de reconocimiento] ACPHES.....	58
Ilustración 19 [Grafico de rutinas] ACPHES.....	60
Ilustración 20 [Grafico de aplicación de actividades] ACPHES	62
Ilustración 21 Tabla de metodológica primera Actividad juego] ACPHES	66

Ilustración 22[Memorias del primer juego] ACPHES	67
Ilustración 23[Memorias del primer juego] ACPHES	67
Ilustración 24[Memorias del primer juego] ACPHES	67
Ilustración 25[Memorias del primer juego] ACPHES	67
Ilustración 26[Tabla Metodológica segunda Actividad juego] ACPHES.....	68
Ilustración 27[Memorias del segundo juego] ACPHES	69
Ilustración 28 Memorias del segundo juego] ACPHES.....	70
Ilustración 29[Tabla metodológica tercera Actividad juego] ACPHES	71
Ilustración 30[Memorias del tercer juego] ACPHES.....	72
Ilustración 31[Memorias del tercer juego] ACPHES.....	72
Ilustración 32[Memorias del tercer juego] ACPHES.....	72
Ilustración 33[Memorias del tercer juego] ACPHES.....	72
Ilustración 34[Materiales de juego] ACPHES	73
Ilustración 35[Materiales de juego] ACPHES	73
Ilustración 36[Materiales de juego] ACPHES	74
Ilustración 37[Tabla metodológica primer juego] ACPHES	75
Ilustración 38[convenciones primer juego] ACPHES	75
Ilustración 39[Materiales de juego] ACPHES	76
Ilustración 40[Materiales de juego] ACPHES	76
Ilustración 41[Tabla metodológica segundo juego] ACPHES.....	79
Ilustración 42[Tabla de situaciones segundo juego] ACPHES.....	81
Ilustración 43[Primera tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES	81
Ilustración 44[Segunda tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES	82

Ilustración 45[Tercera tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES 82

Ilustración 46[Cuarta tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES 84

RECORDERIS

¿Hace cuanto no juega? , si la respuesta es hace más de tres semanas, déjeme decirle que está en problemas, pero no se afane, este espacio se centra en lo que usted como ser humano debe saber para que nunca deje de jugar, además se le darán truquitos para que sea el mejor cuando desee hacerlo, por ahora dese la oportunidad de disfrutar todo lo que puede aprender mientras se divierte.

Pero antes de ello se le dejara muy claro que este documento gira entorno a un trabajo de grado el cual tiene que ver con la culminación del proceso formativo del maestro artista de la Licenciatura en Educación Artística con Énfasis en Danza y Teatro. Sus premios, reconocimientos, recompensa y en el caso específico los desarrollos, aportes, alcances, preguntas y proyecciones que tributan al crecimiento del Grupo de Investigación Didáctica de las Artes Escénicas, se inscribe en la Línea que lleva el mismo nombre. De manera particular se enmarca en los estudios de la Sub línea Didáctica de las Artes Escénicas: Pedagogía vinculada a los Actos de Creación como parte de este, **ACERCAMIENTO A LAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS A TRAVÈS DE LOS JUEGOS TEATRALES PARA UN GRUPO CON DIVERSIDAD FUNCIONAL EN ACPHES.**

Esto contribuye de manera significativa a la identificación de factores relevantes de la pedagogía y las didácticas propias experimentales abordadas durante el juego, medio por el cual, la participación activa del observador como de los participantes permite crear detonantes que dan vía libre a la creación de situaciones, historias, personajes, planteamiento de problemas e infinidad de circunstancias que dan pie a que el ser humano se revele y muestre sus capacidades para afrontar cualquier ocasión, permitiendo exponer las habilidades más desarrolladas para crear

estrategias, plantear soluciones, disfrutar o compartir con los otros las formas diferentes de percibir y afrontar la realidad.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado y para dar inicio a las diferentes razones por las cuales usted debe prometer no dejar de jugar se le dará a conocer el grupo que permitió hacer de este documento algo real, un grupo del cual es importante no solo señalar sus habilidades si no su interés por no cumplir con ninguna clase de canon estético, cognitivo, psicosocial, físico o múltiple. A ese grupo se integra una persona más, quien cumple con el papel de ejecutar un quehacer pedagógico, llamado en un contexto educativo como profesor o guía y dentro de un juego anfitrión. Esos sujetos son quienes identifican el detonante adecuado para estimular a los participantes a generar situaciones en donde el trabajo en equipo sea crucial.

Un abrebocas de las razones que encontrara en este documento gira entorno a los juegos a que pueden convertirse en material de creación, adaptación, reconocimiento colectivo y personal. Por ese motivo es interesante concentrarse en las herramientas utilizadas en el proceso que se ejecuta durante un camino que lleva a una formación teatral sin dejar de lado la transformación e impacto que puede generar en el grupo de participantes, permitiendo no solo demostrar las habilidades y particularidades de cada individuo si no también el cómo se pone a favor de una necesidad emergente, generando una posición frente a un proceso investigativo, logrando cambios en su desarrollo terapéutico, académico, personal dentro y fuera del lugar donde se ejecuten los juegos.

Por ende se ve la necesidad de darle lugar a la experiencia significativa que ha dejado el juego y el material pedagógico que trae consigo a la hora de ser implementada en un grupo poblacional específico, permitiendo que las partes involucradas enfrenten los retos profesionales y personales que pueden traer los juegos teatrales dentro de un proceso de reconocimiento individual y

colectivo, el cual aumenta la posibilidad de abrir espacios en donde los elementos encontrados dentro de la investigación puedan ser socializados dentro de una puesta en escena, en el diario vivir, el trabajo o en un documento como este; que funcione como material de insumo para personas que vean en el juego una pedagogía de aprendizaje y reflexión dentro de un espacio en el cual las características y particularidades de los participantes sea una necesidad para llevar a cabo una metodología inclusiva.

Tema que exige organizar, categorizar, escribir, reflexionar, teorizar e investigar el acercamiento que existe entre las herramientas implementadas y el impacto que tiene en el proceso de los participantes logrando estimular: los sentidos, la creación de entornos e historias, entender contextos por medio de simulaciones. Otra razón que puede incitar sus ganas por hacer la promesa consiste en revelarles que detrás de cada juego existe un mundo teórico y referencial al cual no todo el mundo puede acceder y usted tendrá la fortuna de hacer parte de ese selecto grupo del cual hacen parte pedagogos, psicólogos, filósofos, magister quienes han creado insumos para el desarrollo de este.

Todo ese material ayuda al reconocimiento de lo que se ha ahecho y puede soportar lo que se quiere hacer como el hecho de realizar un documento el cual hable sobre la información que traen las risas y la diversión, sin dejar de lado la teoría, la contextualización o el vínculo que se genera con ciertos ideales, técnicas y conceptos como: cuerpo, juego, solución de conflictos, auto reconocimiento, reconocimiento de espacios y habitantes.

Existen grandes personalidades a quienes se les dará el nombre de “Jugadores Innatos” o “estrellas” ya que utilizaron el juego como herramienta principal para el aprendizaje y escribieron sobre ello, a su vez existen otras personalidades que fomentan el lazo que existe entre el cuerpo y el movimiento, materiales pedagógicos-didácticos que nutren el camino para asimilar

y entender la información que se plantea entre líneas a través del juego, como uno de los objetivos de este documento es compartir el material que ha llegado desde diversas fuentes, el lector a continuación podrá reconocer e identificar las referencias que surgen de otros materiales, pedagogos y jugadores importantes quienes han compilado y teorizado las herramientas de enseñanza que se enmarcan dentro del juego en el aula como lo son:

- El sociólogo Roger Caillois, el docente Johan Huizinga Y la actriz también maestra Gina Patricia Agudelo Olarte fueron quienes dieron paso a crear relaciones entre sus saberes sobre el juego, su conexión con la pedagogía e importancia que tiene durante el desarrollo humano.
- El texto El teatro en la Educación Secundaria: fundamentos y retos, en donde se apoya la idea de que el individuo no es solo un ser racional, sino sensitivo e incluso impulsivo el cual aprende y crea conocimiento por medio de intuiciones, sensaciones, sentimientos y sobre todo cuando está en constante relación con el objeto que se utiliza adquirir un saber (Motos, 2009).
- ACPHES: plantea diversos campos en donde aborda la didáctica como espacio donde el docente puede crear herramientas que faciliten el hecho adquirir un saber, pero sobre todo, que logre involucrarse y participar en la formación para lograr aprendizaje recíproco y significativo durante el proceso artístico teatral. Como lo suscita el juego en la Asociación Colombiana de Padres con Hijos Especiales (ACPHES) y su la necesidad por detectar las didácticas que aportan conocimiento dentro de la formación actoral.

- ConCuerpos corporación sin ánimo de lucro quien enfoca su trabajo en la investigación pedagógica y artística sobre el movimiento en espacios integrados (clase inclusiva), ellos con su material escrito y práctico son quienes más se han acercado a la hora de incorporar didácticas para que el movimiento esté al alcance de todos, el apoyo y la nutrición que ha brindado aquella corporación a este proyecto no solo se limita a lo teórico escrito, si no que hace énfasis en lo práctico, brindando la oportunidad de asistir durante dos meses a sus talleres en donde el papel que se cumple no es de docente si no estudiante, esa experiencia ha permitido nutrir el proceso de forma integral.

- El maestro Santiago García quien plantea una postura interesante sobre la categoría de análisis, la potencia, presencia, construcción cultural que tiene el cuerpo, y poco a poco se mencionara la importancia de este en el juego, ya que es la herramienta clave que utiliza todo aquel que participa.

Se transforma en un universo que se afecta y a su vez afecta otros y otras (...)
Somos una especie de cuerpo extendido como lo que nos rodea, pero también con lo que imaginamos. Y esta afectación física y mental es, a la vez, histórica, grupal y personal. (Ariza. P, 2007, p.16)

Eso quiere decir que no existe ser humano que carezca de esas características y ello es lo que hace que este trabajo se permite basar en ciertos testimonios, procesos, actividades y experiencias que menciona en donde se le permite al participante “descubrir que las particularidades son puentes para entenderse entre ellos y ver cosas que no cualquiera puede ver” (García. S, 2007, p.16)

A continuación se le compartirá el orden que usted debe seguir para entender por qué surge la necesidad de crear este texto, que motivo existe para hacerlo, a quienes se recurre a quienes impacta, como los impacta y que se gana con todo ello. Teniendo siempre muy claro que esto gira entono a una población que es invisibilizadas por sus condiciones físicas, cognitivas, motoras, sociales o sensitivas, su acercamiento a los juegos teatrales como herramienta formativa en el teatro y lo pedagógico permitiendo que más adelante pueda hacer sus propias conclusiones, transformar o re utilizar diferentes tácticas del juego.

- **AGRADECIMIENTOS:** Lugar donde se debe reconocer que sin amigos no se puede jugar, sin permiso de los acudiente no se puede salir y sin el entusiasta no se sabría que jugar.
- **¿QUÉ SE DEBE SABER ANTES DE JUGAR? (*Tabla de contenido*):** Allí encontrará la ubicación exacta de los pasos a seguir para poder aprender un aprendizaje significativo por medio del juego la cual puede recurrir si en algún momento se pierde u olvida algo.
- **¿CON DIBUJOS Y PLASTILINA? (*Tabla de ilustraciones*):** Encontrará la ubicación exacta de las fotos en donde están sus compañeros de juego, gráficos donde se exponen diversas temáticas que se pueden implementar en un aula sin dejar de lado la esencia del juego.
- **RECORDERIS (*Introducción*):** Es el espacio pertinente para decir de forma general las características y reglas del juego, para que no se sienta tan perdido a la hora enfrentar la realidad.
- **¿QUIÉNES PUEDEN JUGAR? (*Generalidades de la investigación*):** Aquí se compartirá la motivación que genero este escrito, por

qué se prefirió jugar y no sentarse frente a un televisor o un tablero, que dejó esa decisión en la vida personal y profesional y la satisfacción que dejó el hecho de aprender jugando.

- **DEL SENTIR AL SABER (*Marcos*):** Este apartado es específicamente para aquellos interesados en saber qué conceptos giran en torno al juego para que este sea tan indispensable en la formación o en el crecimiento de las personas.
- **ESCONDIDAS (*Metodología*):** En esta página usted podrá reconocer porque se ha mencionado que la diversidad es crucial para que las herramientas incorporadas en los juegos sean efectivas, dando paso a compartir las respuestas a los siguientes interrogantes: ¿De quienes se habla?, ¿Cuál es su quehacer?, ¿Que les permite hacer parte de la comunidad con diversas capacidades?, cuál es su papel en la sociedad actual del país.
- **¿QUIÉN CUENTA? (*Descripción de la población*):** Aquí encontrará una sugerencia de un lugar muy especial en el cual podrá jugar y aprender hasta el cansancio.
- **UNO, DOS, TRES... ¿POR MÍ! (*Interpretación*):** Debajo de este enunciado encontrará un banco de actividades del cual usted podrá hacer uso en su área de trabajo o momentos de ocio, allí encontrará la descripción absoluta de los juegos sus dinámicas, finalidad, utilidad y enfoque.
- **SALVO PATRIA (*Recolección de información*):** Lugar donde podrá evidenciar los aliados que acompañaron, guiaron y aportaron en este proceso de indagación y como se reunió esa información.

- **QUEMO LA OLLA (Conclusiones):** Podrá encontrar la relación del que hacer del juego y el acercamiento a los hallazgos y posibles conclusiones que hasta la fecha ha dejado el documento.

¿QUIÉNES PUEDEN JUGAR?

Todo el mundo tiene las capacidades y habilidades para hacerlo, lo que necesita es una motivación para disfrutarlo y darse cuenta lo que puede traer.

En el caso de este trabajo la motivación lleva nombre propio Juan David Rojas Coy quien despertó intenciones personales por encontrar en el juego la dicha de aprender de los otros como de uno mismo. Todo inicio en Bugalagrande en el Valle del Cauca, jugábamos Cada ocho días a las escondidas, a la pelota , nos entreteníamos con juegos de mesa cuando llovía y nos encantaba inventar historias y hacer travesuras. En esos encuentros tuve la oportunidad de compartir, conocer a Juan David. En ese tiempo un niño de doce años muy inteligente y astuto Actualmente un adulto de veintisiete años, entendido, divertido, creativo, consentido, quien científicamente (dicho por lo médicos) es un hombre con parálisis cerebral con quien se tiene un vínculo afectivo bastante fuerte y familiar realmente cercano, quien sin importar su limitación física, las ganas de salir adelante son claras. Este personaje detonó un interés por el ¿que se debía hacer para verlo sonreír? O el ¿cómo podría lograr que el adquiriera otras habilidades o mecanismos para hacerse entender o logrará movilizarse?; esa tarea hasta el día de hoy no ha cesado. Los resultados han sido significativos y han comprobado que la disciplina con amor es un buen mecanismo para lograr resultados.

Con el pasar del tiempo las responsabilidades aumentaron, el tiempo disminuyó lo cual dificulto el hecho de verlo tan seguido y poder continuar con aquella diversión que nos unía.

Pero claramente eso no quito mi interés por seguir encontrando respuestas a esas incógnitas, utilizarlo a él como inspiración y motivación para seguir ayudando.

Esa pausa trajo consigo la oportunidad de iniciar un nuevo camino por medio de la universidad y las prácticas pedagógicas en la Asociación Colombiana de Padres con Hijos Especiales (ACPHES) lugar que abre sus puertas a docentes en formación. Durante aproximadamente cinco meses. Las preguntas planteadas por medio de Juan David nuevamente fueron formuladas, pero ahora en un contexto formativo distinto aunque con características semejantes, esos interrogantes se convirtieron en premisas contundentes para darle norte al proceso ,encontrando varios común denominador los cuales fueron adquiriendo fuerza y comenzaron a convertirse en herramientas que cumplían con diversos objetivos como el potenciar la expresión corporal, diferenciar estados emocionales, crear, desestresar, centrar energía- atención entre otras, que con el tiempo fueron reforzadas y su planeación era más consciente.

Esta clase de hallazgos permitieron plantear un interrogante central el cual se enfoca en el traslado del juego callejero a un aula de clase: *¿Cuál es la importancia que adquieren las didácticas encontradas en los cinco juegos teatrales implementados en el proceso teatral dentro del aula integrada de ACPHES?*

Partiendo de esa pregunta se pretende crear un vínculo directo con las consecuencias que puede traer el juego a la hora de ser implementarlo en un proceso educativo de manera consciente, clara, permitiéndole abrir las puertas del mundo pedagógico logrando establecer relaciones entre el cómo hacer para llegar a una meta ya sea a corto, mediano o largo plazo, el tipo de juego se puede implementar, las características o requisitos que se deben cumplir para

lograr su eficacia y con ello que didáctica se presta para que lo mencionado anteriormente sea posible teniendo en cuenta la población e institución con la cual se va a jugar .

En otras palabras creamos que usted querido lector futuro jugador, no sabe jugar a las escondidas y llega alguien a convidarlo, usted accede y enseguida pide explicación, pero quien intenta ayudar, lo que hace es confundir, en ese instante el problema no es suyo por no entender. Así que puedes respirar y una vez más no sentirse mal; ya que eso sucede hasta en el las aulas de clase en donde el problema no es que los estudiantes no posean la capacidad para entender la actividad, al contrario es el docente quien no encuentra la manera, el camino o la herramienta adecuada para que la actividad funcione y una ayuda para que eso no suceda es el planteamiento de objetivos, que permitan aclarar a lo que se quiere llegar de forma clara lo cual permitirá ir identificando lo necesario para cumplirlo, siguiendo esto a continuación se darán a conocer los objetivos que corresponden a este trabajo permitiéndole a usted clarificar para donde es qué va la cosa:

Objetivo mayor:

- *Identificar la didáctica implementada en los juegos teatrales que fueron aplicados en la formación actoral de personas con diversidad funcional en ACPHES.*

Objetivos complementarios:

- *Señalar dentro del contexto social la utilidad de los juegos teatrales en un programa de educación especial como el que se implementa en ACPHES.*
- *Describir las didácticas utilizadas en los 5 juegos teatrales, su ejecución e impacto en ACPHES.*

- *Exponer el tipo de cuerpo que se encuentra como recurso dentro del proceso de formación teatral en ACPHES.*

DEL SENTIR AL SABER

No sé si recuerda que anteriormente fue mencionado que usted haría parte de un selecto grupo de personas quienes se han permitido observar lo que hay detrás del juego o la famosa información que existe entre líneas. Pues bueno ¡Bienvenido oficialmente! abra los ojos porque se profundizará en las razones que mencionan aquellos jugadores innatos para que usted no deje de jugar, de moverse ni mucho menos de aprender. Sus materiales han permitido nutrir aquel sentir que dio origen a este escrito.

¿Y ESO QUE ES?

Futuro jugador ¿sabía que una de las características universales del ser humano es su habilidad a la hora de mimetizar?, si lo sabía bueno ya tiene noción de lo que se hablará, si no tenía ni la menor idea, agréguele que el ser humano busca cualquier pretexto para hacer parte de algo, para ser aceptado y este espacio es el reflejo de ello (Fernández, 2011).

Se han buscado referentes claros que apoyan, nutren, comparten y guían los saberes y experiencias previas que se han construido aproximadamente hace tres años. Ver el material que aquellos jugadores innatos han compartido, creó la necesidad de identificar algunos ejes centrales que existen dentro del juego los cuales permitirán seguir dándole razones para jugar.

Siguiendo estos principios le presento a Comenio teólogo y pedagogo convencido de la importancia que tiene la educación en el desarrollo del hombre quien a su vez dio inicio a la búsqueda de métodos, técnicas para transmitir un conocimiento dándole trascendencia a la idea

de que la didáctica se puede entender como una disciplina pedagógica lo cual ha contribuido notoriamente a los contenidos venideros, este referente sistematiza el proceso de enseñanza aprendizaje donde enfatiza en que se puede "enseñar a través de todas las cosas a todos los hombres" (Comenio, j, anónimo).



Ilustración 1 [Comenio]

Permitiéndole al guía, docente o acompañante iniciar la búsqueda de formas, para que el estudiante pueda adquirir una educación completa que sea bien dirigida para mantener posible la idea de fomentar una humanidad pacífica para terminar con las persecuciones por pensar diferente y las guerras de la época.

Con el pasar de los años el planteamiento de Comenio permitió diversas clasificaciones históricas donde se sugiere una compilación sobre la pedagogía en relación con las posibles propuestas didácticas que se llevan a cabo en diversos periodos de la evolución, como sucedió con De la Torre (1993) & Barrios (2000); el hecho de definir la didáctica como un método de enseñar metódico. Cada una ha generado un impacto positivo y progresivo en el aula el cual no requiere cierto estímulo hostil. Si no todo lo contrario; la formación del discente prevalece la comprensión sobre la imitación. Como se diría coloquialmente usted primero debe entender las reglas del juego para no embarrarla y perder.

Lo mencionado anteriormente permite dar fe de que la didáctica en los procesos de formación cumple un papel fundamental tanto para el docente como el discente, permitiéndoles acercarse más a un desarrollo académico práctico que permita mayor entendimiento a la hora de interpretar la tarea profesional y educativa, permitiendo que el compromiso este en a favor de la enseñanza-aprendizaje y su mejora continua, lo cual se puede hacer por medios formativos adaptables según la población con la cual se deba trabajar, brindándoles así, un proceso

significativo con resultados. Esta característica fue surgiendo con el hecho de buscar herramientas o jugadores innatos quienes comparten la idea de que la “La Didáctica amplía el saber pedagógico y psicopedagógico aportando modelos y teorías más explicativas y comprensivas de las acciones docentes – discentes, ofreciendo la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso educativo” (Rojas, 2015, p32).

¿Sabía usted que la didáctica está ligada con la ciencia que estudia la educación y como si fuera poco permite la creación de enlaces dentro del aprendizaje simultáneo de los sujetos estén vinculados en cualquier área el conocimiento?.

Si tampoco sabía, eso quiere decir que saber lo que está detrás del juego le está aportando bastantes cosas. Siguiendo con el tema, es necesario aclarar que los enlaces que surgen gracias a la relación entre la didáctica y la pedagogía son:

- El saber que se está haciendo y cuál es su impacto.
- El saber previo y su ejecución en la praxis.

Cave referenciar que esos enlaces de Rojas (2015) cumplen un papel crucial en la pedagogía agregando la repercusión que tienen dentro del aula.

Existen otros jugadores innatos quienes en su libro apoyan la necesidad de mejorar permanentemente de la educación y el crecimiento integral de las personas, proponen la didáctica como una disciplina de naturaleza pedagógica, orientada por finalidades educativas que están comprometidas con la mejora de los seres humanos mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la acomodación y desarrollo apropiado del proceso enseñanza aprendizaje. Vale la pena resaltar la importancia que ellos le ponen al crecimiento integral, y al fortalecimiento del ser, porque no hay nada más difícil que convivir con personas tramposas como en algunos casos uno ve en los juegos, que por culpa de ellos

muchas veces algunos participantes salen peleando saliéndose o terminando el juego. Es clave resaltar que dentro de los procesos y la implementación tanto de diversos enlaces como la formación personal está el hecho de realizar un análisis o diagnóstico previo a la ejecución de las características anteriormente mencionadas sobre la didáctica, con el fin de aplicarlas asertivamente en los procesos tanto educativos como terapéuticos con alguna población específica. Una herramienta que puede funcionar para llevar a cabo dicho diagnóstico son las preguntas implementadas por (Medina & Salvador, 2009)

¿para qué formar a los estudiantes y qué mejora profesional necesita el Profesorado, quiénes son nuestros estudiantes y cómo aprenden, qué hemos de enseñar y qué implica la actualización del saber y especialmente cómo realizar la tarea de enseñanza al desarrollar el sistema metodológico del docente y su interrelación con las restantes preguntas como un punto central del saber didáctico, así como la selección y el diseño de los medios formativos, que mejor se adecuen a la cultura a enseñar y al contexto de interculturalidad e interdisciplinariedad, valorando la calidad del proceso y de los resultados formativos?.(Medina & Salvador, 2009)

Estos interrogantes permitirán la identificación de las particularidades que presentan los participantes, lo que permite dar paso a la búsqueda detallada de medios formativos adaptables, los cuales permitan que de una u otra forma el docente, guía o aquel que quiera hacer parte del proceso reconozca la clasificación interna de la didáctica planteada por diversos Jugadores estrella como lo son Mallart (2001) y Mattos (1974), quienes plantean tres clases de didácticas en donde cada una contiene menciona la relación existente entre la didáctica y el contexto donde puede ser ejecutada :

- ***Didáctica General:***

La parte fundamental y global es la Didáctica General, ya que se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia

los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto. Haciendo mención a los modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables a la enseñanza de cualquier materia, etapa o ámbito educativo, aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura a una edad determinada. Si no más bien la preocupación por analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea (Mallart et al., 2001).

- ***Didáctica Diferencial:***

Llamada también Diferenciada, puesto que se aplica más específicamente a situaciones variadas de edad o características de los sujetos. En el momento actual, toda la Didáctica debería tener en cuenta esta variedad de situaciones y hallar las necesidades a cada caso. Por tanto, estrictamente, la Didáctica Diferencial queda incorporada a la Didáctica General mientras ésta llegue a dar respuesta de los problemas derivados de la diversidad del alumnado. Bien es cierto que, en algunos casos como con alumnado de necesidades educativas especiales, se exige una adaptación profunda de las estrategias a utilizar. Pero no es otro tipo de Didáctica, sino una aplicación a casos especiales. En general, la Didáctica puede responder a la diversidad del alumnado mediante adaptaciones (Mattos et al., 1974).

- ***Didáctica Especial o Didácticas específicas:***

Trata de la aplicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio. Hoy día se utiliza también la denominación de Didácticas específicas, entendiendo que hay una para cada área distinta: Didáctica del lenguaje, de la matemática, de las ciencias sociales o naturales, de la expresión plástica, de la educación física, etc. (Mattos et al., 1974).

Esta clasificación por experiencia, permite situar tanto los juegos como los procesos ejecutados dentro de este trabajo en una justificación clara del quehacer. Durante la práctica que dio inicio a este trabajo se asumió la responsabilidad de acompañar a un grupo de estudiantes con diversidades funcionales claras, en donde gracias a ellos se pudo hacer uso de la didáctica diferencial la cual permite reconocer la forma en que se aprende.

Como bien se sabe y lo menciona Huizinga, (1972). Con el pasar de los años el juego ha sido fiel acompañante del proceso evolutivo del hombre el cual le ha permitido desbordar energía hasta llegar a un éxtasis permitiendo que se convierta en una herramienta potente para lograr reconocer al ser quien a su vez crea aprendizajes por medio de la experiencia misma. Querido lector para que vea que no es carreta lo que se usted ha leído me permitiré utilizar diferentes voces de jugadores estrellas quienes han evidenciado, identificado y hasta llegado a clasificar el juego. Para centrar, un poco la idea de lo que es y su función; nos pondremos en los zapatos de (Huizinga, 1972). Quien reconoce tres posibles propósitos que tiene el juego los cuales son:

- La descarga de un exceso de energía vital en donde el ser vivo hace caso desde que aceptó hacer parte del juego.
- El impulso de imitar o satisfacer una necesidad de relajamiento.

Eso quiere decir que el juego crea un ambiente en donde los jugadores pueden ser, lo que permite que el observador ya sea el docente o sus compañeros vean cierta naturalidad al momento de ejecutar sus acciones, permitiendo que aflore su personalidad (Huizinga, 1972). Sin dejar de lado la necesidad innata de entrar en competencia con los otros (comunicación-interrelación e intercambios que están presentes de forma cotidiana dentro del grupo de juego). No se sienta intimidado, de verdad toda irá fluyendo de la mejor manera, la gran diferencia es

que desde este documento usted podrá apreciar una vista desde todos los papeles que adquiere el participante a la hora de jugar.

(Huizinga, 1972) comparte que no es un secreto, que para generar un buen ambiente en donde las situaciones se enfrenta de forma equitativa deben existir reglas como:

- No permitir la desconcentración o desviación del participante, si no se cumple con esto se estropea el juego lo que da paso a la pérdida de la esencia.
- El jugador debe crear un mundo provisional, con códigos propios dando lugar a nuevas posibilidades de comunicación y adaptación, donde no tenga espacio el escepticismo.

Por cada expresión abstracta brindada por el juego hay una metáfora, lo cual lleva a un juego de palabras Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza esta idea permite pensar que el juego puede convertirse en un método que permite potenciar y demostrar de lo que puede ser y hacer el jugador. Sin dejar de lado otros aspectos:

- No vivir, la vida corriente o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia
- Incluir dentro de la estética el orden- des orden, contradicción libremente aceptada ya que está acompañada por sentimiento de tensión y alegría o de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.
- Debe cumplir determinados límites de tiempo y espacio. Lo que lleva al agotamiento progresivo y un sentido dentro de sí mismo, lo que lleva a la siguiente.

- El juego agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Este comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Termina el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace por esta limitación temporal se genera la siguiente característica.
- Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo.
- La posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales.
- Cobrar inmediatamente sólida estructura como forma cultural, ya que los juegos no son representación, si no anticipación de las actividades útiles y serias, será posible deducir de la naturaleza del juego el carácter y matriz de las culturas (Huizinga et al., 1972).

Por si está un poco confundido y no tiene claro el origen de esa categorización no sobra mencionar que fue abstraída de diferentes jugadores innatos como lo fueron Caillois en su memoria Teoría del Juego y por supuesto (Huizinga, 1972). Y el texto Didáctica General.

Esos comunes denominadores confirman el porque es necesario sacar el juego de la calle y llevarlo al aula de clase en donde puede claramente beneficiar de forma contundente cualquier proceso de formación, teniendo claridad en su forma de ejecutar, según el tema de estudio a quien irá dirigido; uno no puede proponer cualquier juego en cualquier lado ya que cada uno tiene necesidades básicas especiales, si eso se tiene en cuenta es seguro que la actividad

brinde aportes al desarrollo de la construcción conceptual y porque no corpórea de los participantes. Es necesario aclarar que para lograr resultados o cumplir un objetivo por medio del juego, debe existir previamente un algo que puede ser conocido como provocación, incitación, metáfora, punto de partida, pregunta problema, aburrimiento, conflicto, dificultad, reto, riesgo individual o colectivo, duda, acierto o el desacierto lo cual se puede convertir en un pretexto dentro del hacer teatral como lo menciona (Caillois,1958) y su conexión con el mecanismo psicológico y corpóreo el cual se puede evidenciar cuando crece la adrenalina por el juego, o la disposición cambia para ir en pro de lo que se propone como puede ser en...

...El salto, la rayuela, (...) tiene algo en el rito, de la danza, del juego, de la gallina ciega y el teatro del mimo (...) Ciertamente que el secreto, el disfraz, se presenta bien a la actividad jugadora. Más esta actividad se ejecuta en detrimento del misterio. El juego lo airea, lo manifiesta, lo gasta. En cambio, cuando el secreto, la máscara o el atuendo desempeñan una función sacramental, entonces no hay sino una intuición. Para que haya rito el mismo misterio ha de ser intuido y representado. (Caillois, 1958, p.72)

Usted podrá identificar diferentes dispositivos que permiten el diálogo entre el juego y la máscara que puede ser implementado dentro del aula permitiendo no solo ser identificadas como didácticas o herramientas si no como material con un fin claro ya que brinda un material suficiente para procesos de formación o creación de experiencia sin dejar de lado la idea inadecuada de utilizar el juego indiscriminadamente ya que puede cumplir con la necesidad de un detonante negativo causando estragos emocionales, cognitivos sensoriales o múltiples, por ello se debe ser muy cuidadoso, la experiencia de sustentar de forma escrita el proceso de formación en el aula me permitió situar y entender los tópicos de juego que plantea (Caillois,1958) los cuales quiero compartir con usted, porque él logra establecer una clasificación sobre los tipos de juego que pueden ser ejecutados en los lugares de trabajo u ocio:

- los reglamentados; los cuales están sometidos a reglas que reemplazan las leyes ordinarias e instalan una nueva legislación que es la que cuenta, b) los juegos ficticios, aquellos que se aferran a una realidad anormal, distinta a la que se enfrenta diariamente, c) menciona los juegos inciertos, en donde el fin del juego no está determinado permitiendo así que la duda tenga un papel principal, d) los juegos Libres, que consisten en que nadie puede obligar a nadie a participar, es cuestión de voluntad, f) El juego improductivo el cual no crea ni bienes, ni riquezas y se convierte en una actividad monótona.

¿Pero sabía que existe una clasificación más general de donde parten los tipos de juego mencionados arriba?, si lo sabía en este espacio podrá recordarlos y si no pues conózcalos y permítase clasificar categóricamente.

- Se diferencia en orden a sus impulsos más primarios. Así, se distinguen los juegos de *agon*, donde predomina el carácter de competición. Se presentan como la forma pura del mérito personal, dedicándose a manifestarlo. En los niños, aun antes de que aparezca su sumisión a las competiciones reguladas, se observan pruebas mortificantes y extrañas, los juegos de ascetismo. Todos los juegos de ese grupo son de gran importancia en el proceso psicológicos de la formación de la responsabilidad.
- Los juegos de *alea* (del latín; Juego de dados) señala e incorporan el favor del destino. Aquí la justicia se solicita de otro modo. Se busca su ejercicio en condiciones más ideales. Hay una disminución de la libertad y la voluntad. Pero hay un vértigo. En los juegos de *agon* y *alea* el jugador se evade de la realidad haciéndola diferente.

- Los juegos de *mimicry* (en inglés: mimetismo de los insectos) son otra forma de evasión. Despojan pasajeramente de la propia personalidad para convertirla en otra. Hay una suspensión de la real. El carnal, la máscara, encubren al personaje social y liberal, alegre, trágicamente, al verdadero.
- Tras los juegos de simulacro aparecen los de *ilinx* (nombre griego del torbellino de agua) o de vértigo. Aniquilan la realidad de una manera ciega, brusca y mecánica. Es el juego del pánico voluptuoso, de la pérdida de la estabilidad de la percepción (Caillois et al., 1958).

Para ser un poco más claro con usted la apuesta investigativa de este trabajo se centra en la influencia que pueden tener los juegos en el campo teatral; para ello se inició una nueva búsqueda la cual permitió encontrar a varios Jugadores innatos entre los que se destacan García-Huidobro, Verónica junto a su libro Manual de pedagogía teatral y de la mano Gina Patricia Agudelo Olarte con Juegos Teatrales. Ellas con el contenido de sus páginas permiten que la experiencia que usted ha apreciado y seguirá apreciando, centrará su idea sobre el contexto y el impacto casi terapéutico que puede repercutir en los jugadores participantes;

Se desarrolla un taller de expresión teatral, en donde el teatro no construye un fin en sí mismo, sino que se articula como apoyo y medio de integración social. Trabaja con las áreas impedidas del campo físico o psíquico de las personas, ayudándoles a comprender su limitación para valorar e intervenir en la sociedad desde su diferencia y unicidad. En esta dimensión, se busca que el actor creativo signifique capacidad de sanación para recuperar el sentido de vida y autoestima de las personas discapacitadas. (Huidobro, 1996, p18).

Con esas palabras se corrobora que realmente no existen límites a la hora de compartir un conocimiento específico si se encuentran las herramientas o métodos adecuados en un campo de

acción particular en los cuales existen algunas propiedades que permiten comprender el impacto del juego en el desarrollo de conocimiento dentro del aula, las cuales son:

- “Respetar la naturaleza y las posibilidades objetivas de los alumnos según su etapa de desarrollo del juego, estimulando sus intereses y capacidades individuales y colectivas en un clima de libre expresión” (Huidobro, 1996, p.18).
- “Entender la herramienta como una actitud educativa más que como una técnica pedagógica. Vivenciar la educación artística como un estado del espíritu y el impulso creativo como acto de valentía” (Olarte, 2016, p12).
- “Entender la capacidad del juego dramático del ser humano como el recurso educativo fundamental y el punto de partida obligatoria para cualquier indagación pedagógica” (Olarte, 2016, p12).
- Juego son también semillas para el teatro porque expresan la conducta humana individual y social. Por tanto, el uso de los juegos constituye no sólo un medio de abordar el entrenamiento actoral y de explorar la actuación y la conducta humana, sino también un trampolín para explorar la naturaleza misma del teatro. (...) Lo que sí logran los juegos es revelar al actor no sólo sus fortalezas sino también sus posibilidades motrices, expresivas y creativas. (Olarte,2016,p12)
- Los juegos son una mezcla de elementos que combinados producen una actividad compleja. Sin embargo, existen juegos específicos para abordar problemas específicos en la formación. Los juegos de sensibilización agudizan los sentidos del actor; Los juegos de movimiento (...) Desarrollan la

orientación en el espacio, la velocidad de reacción, la coordinación o disociación del movimiento, etc.; otros juegos liberan la imaginación o ayudan a adquirir y desarrollar aptitudes rítmicas y musicales; otros afinan la utilización o animación de objetos reales o imaginarios, y hay juegos que permiten al actor aportar material narrativo para la creación de fábulas.

(Olarte,2016)

Para ir finalizando la contextualización de los conceptos esenciales, por los cuales este escrito irá transcurriendo, se hablará sobre el cuerpo, se mencionará algunas características, tipos y descripciones, las cuales han ayudado a ir identificando aquellas particularidades en la funcionalidad que trae el cuerpo dentro de un espacio en donde la diversidad funcional hace que este trabajo sea singular.

Ya usted entenderá que sin el es muy difícil ejecutar cualquier movimiento que permita la ejecución de cualquier clase de actividad física, pero no solo eso, es primordial hacer énfasis en las habilidades que posee el cuerpo para crear diferentes formas de comunicarse asertivamente con lo demás participantes permitiendo entender, cómo se crean relaciones humanas mediante la expresión corporal y como esto se encuentra tanto en los juegos de calle como en el aula, dándole paso a que el observador participante identifique la importancia de todo lo mencionado anteriormente dentro de un proceso artístico, formativo o terapéutico (Huidobro,1996).

Es evidente que el cuerpo es crucial para exteriorizar todo lo que se aprende y se vive, el cuerpo tiene historia, el cuerpo es aquella marca personal que lo idéntica y particulariza (García, 2007) quien plantea una interesante definición sobre el cuerpo y cómo éste impacta a la sociedad se menciona el cuerpo como:

Una herramienta primordial para la creación, formación y establecer comunicación con quienes lo rodean permitiendo generar una categoría de análisis en donde se puede deducir que el cuerpo. A la vez que es potencia física y cerebro, es residencia del inconsciente de sí mismo y de lo inconsciente de la sociedad. Podemos deducir que el cuerpo es presencia, pero también, por supuesto, una construcción cultural. Es un universo que se afecta y a su vez afecta a otros y otras. Y también a las cosas, Somos una especie de cuerpo extendido como lo que nos rodea, pero también con lo que imaginamos. Y esta afectación física y mental es, a la vez, histórica, grupal y personal. Cada época, pero también cada cultura y cada individuo miran los cuerpos de distinta manera. (García, S, 2007, p.16)

¿Sabía que el cuerpo tiene una gran habilidad para acumular información y que gracias a eso el ser humano o el jugador puede dejar de participar por un lapso de tiempo considerado y con ayuda de estímulos puede retomar las actividades sin mayor inconveniente?, esto puede ser corroborado con las palabras del maestro Santiago García; quien resalta la memoria que tiene el cuerpo el cual funciona como un talego, en donde caben las contradicciones culturales y sociales de la historia, del diario vivir en donde los gestos, respiración, postura y todo el lenguaje corporal permite ver cosas las cuales el mismo sujeto no cree o acepta convirtiendo así “el cuerpo como fuente expresiva del teatro” y eso constituye el cuerpo de un actor (García,2007).

Existe una descripción que es utilizada por el jugador innato Santiago García en su libro en donde:

Lo biológico-científico permite diferenciar el cuerpo del ser humano con el cuerpo mineral y vegetal por todas las órdenes de movimiento, para la actividad que se detona desde el interior del mismo, eso se da por la información genética, permitiendo así que en el cuerpo del ser humano se haga visible lo que pasa, la capacidad que tiene para imitar, transformar y percibir las cosas de manera



Ilustración 2[Sede La sala]. ConCuerpos

diferente (García, S, 2007, p. 34).

Entendiendo lo diferente como una oportunidad para descubrir múltiples posibilidades a la hora de hablar o ejecutar el movimiento, compartir un pensamiento, postura social, política, cultural y mejor aún si esa diversidad es funcional, haciendo referencia a lo corporal, sensorial, intelectual cognitivo, psicosocial o múltiple.

En estos momentos usted puede estar dudando de mi nivel de cordura, pero le informo que todo está en orden y no estoy compartiéndole carreta; para comprobar eso, tengo a la jugadora indicada para justificar lo que acabo de mencionar y es (Planella, 2006), quien no solo confirma el hecho de tomar la diversidad como una oportunidad, si no de ver al cuerpo como una transparencia del carácter del sujeto sin dejar de lado el discurso que puede traer consigo, logrando así identificar la verdadera particularidad de cada quien, pues el cuerpo resultar ser aquello que nos identifica y diferencia, como lo menciona ConCuerpos en su cartilla Incluyendo al Cuerpo; en donde comparte la visión del cuerpo como una posibilidad para crear lazos sociales entre los seres humanos sin importar la diversidad, “ el cuerpo una fuente de conocimiento, de articulación de lenguajes que abren repertorios extralingüísticos que comunican formas de ser, de estar y, quizás lo más relevante, que transformar nuestras realidades sociales” (ConCuerpos,2011,p 19).

Todo lo que se le ha mencionado puede ser evidentemente abordado desde diversos campos del conocimiento ya que algunas personas creen que en el cuerpo se encuentra el reflejo de la vida misma, permitiendo la acumulación de experiencias que pueden ser utilizadas como insumos para la creación que ayude al individuo a sobresalir, destacar, impulsarse, transformarse o re- significarse para superar algún acontecimiento o ensayar para lo que tenga que afrontar más adelante.

Para concluir no se pudo encontrar mejor aliado que (ConCuerpos, 2011) y sus palabras en las cuales menciona que través del cuerpo y del movimiento Se puede ampliar la relación con nosotros mismos, con el otro, con el espacio y con el tiempo. La importancia de utilizar el movimiento como herramienta principal de acción, radica precisamente en reconciliar el cuerpo con la persona, la carne con el sujeto, la máquina con el ser humano.

Efectivamente, es mucha información pero sin ella las bases no estarían claras por lo tanto no estaría leyendo este documento ni se tendrían razones para incitarlo al juego y mucho menos se hubiera logrado entender la didáctica diferencial como una oportunidad para reconocer las herramientas que facilitan un proceso de enseñanza que depende de la voluntad del participante y la disposición que tenga su cuerpo receptivo y sensitivo a la hora de afrontar los juegos teatrales de razonamiento lógico, relaciones temporales, espaciales, entre otros; los cuales dentro de tres cortos capítulos podrá identificar.

¿DÓNDE ES ESO?

Le tengo otras pregunta, si, sé que puede ser agotador pero es necesario, así podrá, de cierta forma colaborar con su memoria emotiva a ser de este documento un poco más íntimo, aquí van ¿En dónde le gustaría jugar? O ¿Cuál es el lugar apropiado para iniciar un juego?

Si no existe un lugar adecuado no importa, si es cubierto o no, si llueve o hace sol, lo realmente importante es tener a alguien con quien se pueda compartir la diversión y le seré muy honesto; en esos casos siempre la fortuna estuvo de mi lado, por cuestiones académicas llegue a un lugar que abrió sus puertas de par en par permitiéndole a la autora de este trabajo jugar con sus usuarios casi cuatro veces por semana y como si fuera poco permitió dar inicio a esta búsqueda que con el tiempo podría llevar formalmente el nombre de investigación, este lugar

permitió despejar interrogantes sobre el papel del docente frente a las didácticas que requiere el juego.

Hasta el día de hoy han pasado aproximadamente tres (3) años en los cuales la Asociación Colombiana de Padres con Hijos especiales (ACPHES) ha dado el empujón para seguir jugando, aprendiendo y acompañando procesos de formación en los cuales se han construido e identificado dinámicas de enseñanza-aprendizaje dentro del teatro. Lo cual ha fortalecido el interés de la asociación por la formación personal y laboral que les brinda el área artísticas a los integrantes de dicho lugar que viene prestando sus servicios desde 1985 a cargo de Salomón Gómez y la Dra. Jenny Gómez. ACPHES cuenta con tres sedes: contador, central y chía además presentan gran cantidad de servicios como lo son: el recibimiento y acogida, fisioterapia, proyecto educativo institucional, terapia ocupacional, estimulación temprana, psicoterapia, medicina, nutrición, habilidades sociales, fonoaudiología, educación especial y terapias alternativas como hidroterapia, aromaterapia, equino terapia y programa recreativo, cultural y deportivo. Con el propósito de facilitarles a las familias, por medio de un diagnóstico un sistema de apoyo para la formación, cuidado y apoyo al familiar responsable y sobre todo a la persona que requiera de una atención específica.



Ilustración 3[Sedes ACPHES]. (Sede 196, sede 150. 2018). ACPHES

Desde hace más de veinticinco (25) años han buscado promover la necesidad de velar por los derechos de los niños, jóvenes y adultos con diversidad funcional, con el fin de que sean

reconocidos por el estado , buscando la inclusión social y educativa, permitiendo su participación en el desarrollo tecnológico, científico, social y actualmente artístico y para ello la institución tiene muy claro que para lograrlo debían consolidar un grupo de personas que estuvieran inmiscuidas en el asunto, en este caso se hace referencia a los tutores, padres, cuidadores, compañeros que velarán por los mismos intereses para darse a conocer como facilitadores y mediadores en la formación de los integrantes para seguir en pie de lucha por los derechos de este tipo de población.

La razón por la cual le comparto un poco de la historia de la asociación es para hacerle la invitación, para que se acerque, conozca y sobretodo se divierta y aprenda con los excelentes jugadores que se han formado en ese lugar, ¡Se le miden a todo!, no juzgan, no tienen prejuicios por las particularidades, le ayudan, lo corrigen y lo harán reír a carcajadas. Puede que no crea que en un solo lugar se pueda encontrar tanta maravilla, pero es así, ya que usted estará con niños, jóvenes y adultos que presentan condiciones particulares en su desarrollo físico o cognitivo también se topará con casos en donde la baja autoestima o la atención dispersa haga de las suyas. Si algo no les gusta o les agrada de sobremanera se lo harán saber de forma inmediata ya que controlan muy poco sus impulsos, si usted comienza a jugar con ellos y alguno pierde o comete algún error por despiste o por no saber las reglas tenga mucho cuidado como manifiesta su inconformidad ya que no presentan tolerancia a la frustración o al error propio. Algunos jugadores se acercarán mucho a usted pero no es para acosarlo ni nada por el estilo, todo lo contrario, lo que están buscando es un apoyo constante ya sea emocional, corporal entre otros.

Algo muy interesante que es casi imposible ignorar es el manejo que le dan a las limitaciones motoras, las alteraciones repentinas en las emociones, los problemas de lenguaje

relacionado con la comunicación y articulación, para poder jugar y que nadie se quede por fuera. En otros términos un poco más técnicos, populares y en algunos lugares médicos estas características hacen parte de la esquizofrenia, el retraso mental moderado, el autismo paranoide, la parálisis cerebral, la discapacidad intelectual, motora, cognitiva, los problemas de lenguaje, comunicación y conducta (Agresividad).

En ACPHES Existen momentos en donde todos los participantes pueden disfrutar de una misma situación o actividad, pero en algunos casos eso no será posible ya que las habilidades son distintas y la asociación tiene una categorización interna basada en niveles, muy clara, por medio de esos niveles se pueden crear procesos de aprendizaje y formación en diversas áreas, para ser más específico un integrante hace parte del nivel uno cuando no logra cumplir con la independencia necesaria en el ABC (actividades básicas cotidianas) y el ABD (actividades básicas del Diario vivir), estas características hacen referencia a las tareas que el ser humano de forma autónoma, sin necesidad de depender de nadie puede cumplir con las actividades básicas de supervivencia, aseo personal, quehaceres del hogar, etc...Aquellas personas necesitan de un apoyo constante para sobrevivir.

El segundo nivel se caracteriza por mantener una semi-funcionalidad a la hora de afrontar las ABC y ABD pero presentan dificultad en la ejecución de actividades que requieran un nivel de atención alto, constante y por un lapso de tiempo prolongado, a la hora de referirnos a la habilidad visoespaciales encontramos también ciertas dificultades que requieren atención y tiempo para superarlas.

En cambio los usuarios que hacen parte del tercer nivel demuestran una independencia completa a la hora de afrontar tareas de ABC y ABD, en las actividades visoespaciales demuestran cierta claridad se caracterizan por sus habilidades a la hora de enfrentarse con la

relación íntima y grupal que tiene el individuo con el espacio, el lugar, la ubicación, el momento. Por estas razones este ha sido el grupo asignado para conformar el grupo base de las artes escénicas, en quienes recae la responsabilidad de representar a la institución en diversos encuentros, concursos y compromisos culturales, demostrando con ello el cumplimiento de algunos de los objetivos de la institución que son:

- Reconocer los logros del usuario, valorando su trabajo personal y ayudándole a descubrir sus dificultades, logrando con objetividad determinar las causas y las alternativas de solución de manera oportuna.
- Establecer un canal de comunicación permanente, amable y cordial con el fin de solucionar mediante el diálogo y la conciliación, las dificultades y problemas.”
- Ofrecer las capacidades, talentos y habilidades para aportar en la formación de una cultura de respeto e inclusión para el desarrollo de un proyecto de vida con las familias, acompañados por una acción pública eficaz.

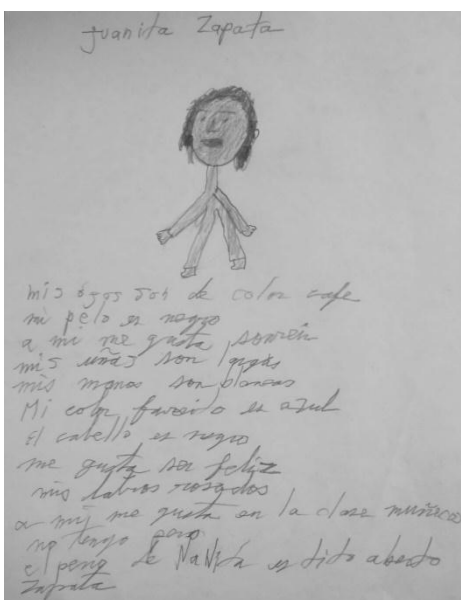
Esos objetivos han apoyado a que el proceso actoral en la asociación tome fuerza y al promover los objetivos anteriormente mencionados, permite que el área artística se convierta en un pilar dentro de la formación para lograr la integralidad promocionada por la institución, lo cual llevó un aumento semanal de horas permitiendo que los procesos tomen contundencia y eso pueda reflejarse en su crecimiento personal, comportamental, educativo y porque no en una puesta en escena.

Pero no se deje engañar y tampoco se preocupe, que dentro de tanto tecnicismo el juego ha hecho parte de todos los integrantes permitiendo que los resultados y consecuencias de dicha herramienta de aprendizaje hagan parte de la mismísima filosofía de ACPHES “ejecutan planes

y programas de integración afianzando el cumplimiento de sus derechos fundamentales y el mejoramiento progresivo de la calidad de vida y a la vez promover la sensibilidad y tolerancia a la comunidad para lograr una inclusión social.” (ACPHES)

¿QUIÉN CUENTA?

¿Recuerda la invitación que le hice a ACPHES? Pues para que no diga que solo se quedó en palabras le daré unas indicaciones claves para que sepa cómo llegar y con quien se va a encontrar para que no se sienta descontextualizado; comencemos:



Primer paso: Debe salir de casa con aproximadamente hora y media de antelación, la puntualidad es primordial ya que los niveles de ansiedad pueden afectar el desempeño de la clase o el momento de interacción, además apenas ingrese a la sede le llamarán la atención.

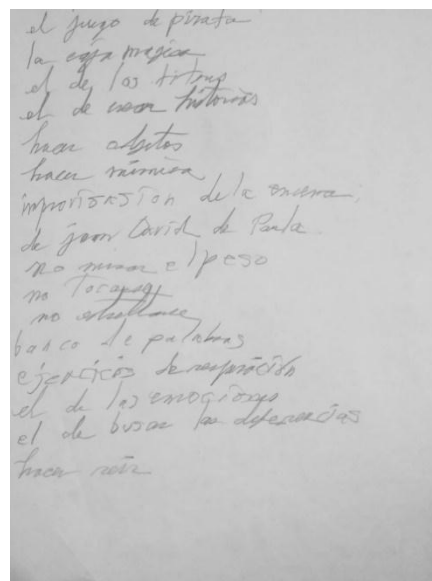
Segundo paso: Bajarse en la estación ciento cuarenta y seis (146) con autopista norte de la ciudad de Bogotá.

Ilustración 4. [Autorretrato Juana Zapata Sedes

ACPHES]. (ACPHES)

Tercer Paso: Deberá caminar hasta llegar a la diez y ocho (18) con ciento cincuenta (150) por el costado izquierdo.

Cuarto paso: Estar atento, cuando vea a su izquierda un letrero con cinco personas uniformadas con una sudadera

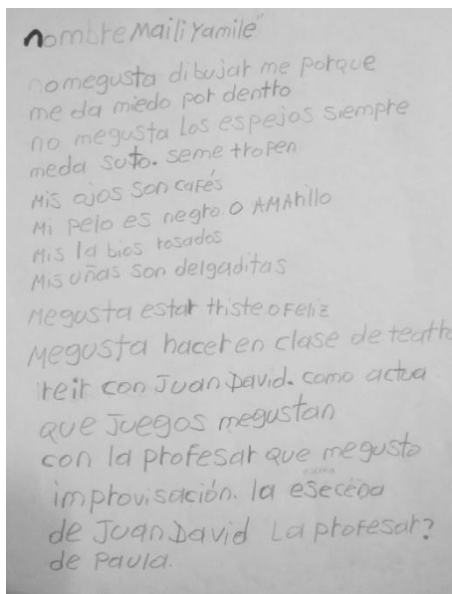


verde y diferentes instrumentos; una publicidad un poco desgastada por el pasar del tiempo, ahí es.

Quinto paso: Observe muy bien la fotografía, lo más probable es que la gran mayoría no estén actualmente en la institución pero disfrute ese instante de tranquilidad ya que ese será su primer acercamiento a los usuarios de ACPHES.

Ilustración 5 [Autorretrato Juana Zapata Sedes ACPHES]. (ACPHES)

Sexto paso: Oprima fuerte el timbre ya que a veces no funciona, tenga paciencia normalmente se tardan en abrir.



Séptimo paso: En esa espera, si tiene suerte alguno de ellos le abrirán una pequeña puerta y cortésmente lo saludaran, y sin pena alguna de forma inmediata le cerrarán esa pequeña puerta con mucha fuerza.

Octavo paso: Tenga paciencia puede que se demoren otro tiempo en aparecer, lo que usted no sabe es que en ese tiempo toda la sede sabrán de su existencia, como va vestido, si es mujer u hombre, si es atractivo o no y con ello un montón de

Ilustración 6 [Autorretrato Yamile Sedes ACPHES]. (ACPHES)

suposiciones por su llegada.

Noveno paso:

Después de un buen tiempo por fin abrirán el portón, si se encuentra con una señora de bata blanca, cabello castaño recogido y ojos grandes, usted se encuentra al frente de la coordinadora de la sede emprendedores, psicóloga dedicada a su labor, si no llega hacer ella, abrirá señora morena con

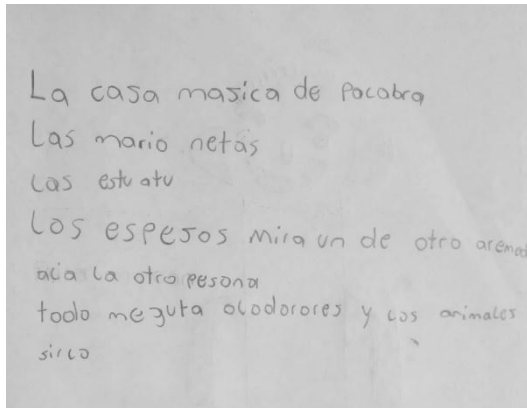


Ilustración 7 [Autorretrato Juan David Sarmiento Sedes ACPHES]. (ACPHES)

cabello negro y sonrisa grande, su nombre es Andrea, educadora especial. Con cualquiera de ellas dos se sentirá bien atendido si su llegada es oportuna.

Décimo Paso: Cuando ingrese al lugar lo primero reconocerá es que es una casa común y corriente la cual tiene adecuaciones como que el jardín lo han convertido en una huerta que los chicos han trabajado con tanto esmero lo que sería el garaje está separado por una pared con un mural de flores que divide, el pasillo para ingresar a la casa con lo que actualmente es la panadería y cafetería que está abierta al público en horas específicas del día.

Undécimo paso: Ese momento que le dedicará a detallar el lugar será interrumpido por



rostros curiosos que se asoman por recibirlo con abrazos, preguntas, miedo, desconfianza o intriga.

Décimo segundo paso: Por inercia comenzará a corresponder los saludos más afectivos e identificará de forma inmediata las características físicas que condicionan el lugar.

Ilustración 8 [Autorretrato Juan David Sarmiento Sedes ACPHES].ACPHES

Décimo tercer paso: Lo más probable es que

quien le haya abierto la puerta, tome la batuta e

intente poner orden el lugar para compartir con los chicos, su nombre, su edad, a que llega, con quién va a trabajar y por supuesto que es lo que debe lograr en el lugar; es cuestión de que esa presentación culmine para que Oscar se acerque y le cuente donde podrá dictar su taller o clase, o Maily pase por su lado, le sonría lo salude y comience a corroborar todo lo que la encargada dijo de



Ilustración 9 [Autorretrato Pedro Zornosa Sedes ACPHES].ACPHES

usted. Eso permitirá que muchos lo rodeen, lo observen, lo huelan, lo halaguen o lo critiquen. Cualquier cosa pueden decir.

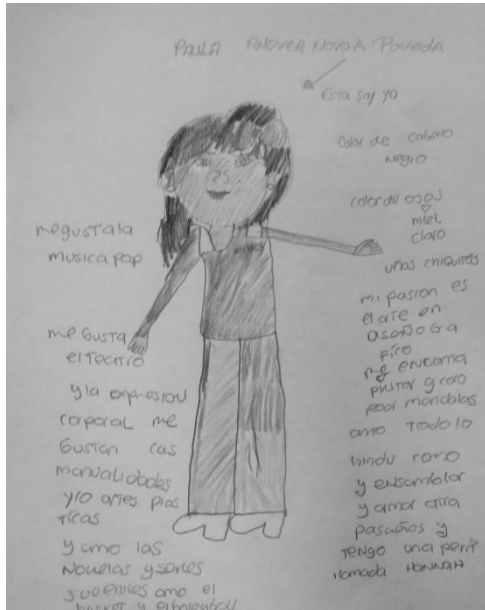


Ilustración 11 [Autorretrato Paula Novoa Sedes ACPHES].ACPHES

Décimo cuarto paso: No se le haga raro si le preguntan por la persona que estaba ejerciendo antes de usted, o le repitan las preguntas una y otra vez, en ese caso quien esté a cargo lo salvará de un ataque intensivo de curiosidad y le mostrará la sede, donde sería comúnmente la sala comedor, es el comedor de nivel dos y tres, con dos ventanales grandes y un equipo de sonido lugar que efectivamente se convierte en el salón de danza, para lograr transformar el espacio lo único que se

debe hacer es correr la mesa hacia la pared al fondo en el primer piso encontrará la oficina de la coordinadora, a su izquierda encontrará una puerta de color café que lo llevará a otra habitación muy cerca de la cocina y lo primero que apreciará será dos mesas largas, grandes y pesadas en madera con seis puestos cada uno, al cruzar la cocina gira a la derecha topándose con las escaleras debidamente adaptadas con barandas de apoyo, cuando suba las escaleras, verá cuatro puertas, en donde toman diferentes talleres como tejido, carpintería, teatro, cursos especializados de matemática básica y computo.

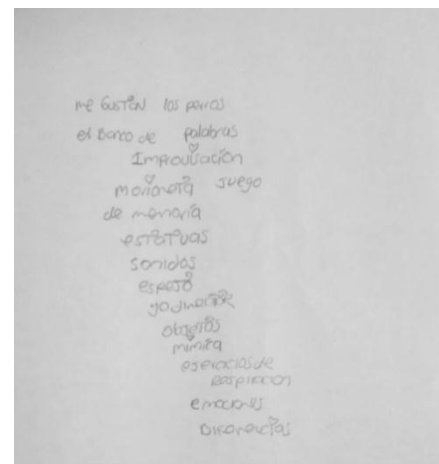


Ilustración 10 [Autorretrato Paula Novoa Sedes ACPHES].ACPHES

Décimo quinto paso: No se le haga raro que durante el recorrido, lo tomen de la mano, lo abracen, o le interroguen sin pena alguna.

Décimo sexto paso: Lo ubicarán y le presentarán su grupo, si llega el día correcto a la hora indicada, eso quiere decir que deberá iniciar su labor de inmediato.

Décimo séptimo paso: Ubique sus cosas de forma donde los participantes sepan que es su



Ilustración 12[Grupo de Teatro] ACPHES

espacio. Dependiendo del estado de ánimo con que lo reciban será detallado completamente y lo más probable es que estén esperando la oportunidad para reírse de algún error o maldad.

Décimo Octavo paso: Comenzará su presentación

iniciando por su nombre a que se dedica, si ellos tienen preguntas por hacer de él tiempo para que las hagan, al

finalizar deberá asignar un tiempo prudente para compartir la propuesta académica, el método de trabajo, algunas actividades, el por qué, el cómo y el de que servirá su presencia en ese lugar, eso les ayudará hacerse una idea sobre lo que se hará, es muy importante tener en cuenta los saberes previos o antiguos talleres que les permitieran crear imaginarios o acercamientos a los temas, lo más prudente para recolectar esa información es realizar preguntas con respuestas múltiples, ayudándole a el estudiante encontrar las palabras o expresiones que les ayude a comunicarse, teniendo en cuenta que en su gran mayoría encontrará personas introvertidas, con pánico escénico o con problemas con la autoridad. Para conocer un poco de ellos puede revisar con más detenimiento las imágenes adjuntadas a este capítulo ya que esas son los autorretratos y descripciones de los integrantes del tercer nivel.

Décimo Noveno paso: Inicié la planeación de clases en la que se le aconseja iniciar la creación de una rutina, tanto física como cognitiva, como lo pueden ser los calentamientos guiados con música, trabajos de relevos, manejo de espacio, agilidad, estrategia. El todo es crear insumos para que a la hora de montar una puesta en escena los estudiantes tengan material para afrontar cualquier interpretación.

Vigésimo paso: Faltando un cuarto para las cuatro se debe realizar una conclusión, mediante preguntas como que le gusto que no le gusto, como se sintieron, en donde lo más probable es que las niñas comiencen hacer recuento de con quien mejor trabajo y con quien no, ya que las relaciones interpersonales son las que más influyen en el proceso teatral actual y lo más seguro es que los hombres mencionen el juego, que les llamó la atención, no se le haga raro que se emocionen y no dejen de hablar como que pase todo lo contrario, ya es cuestión que usted decida como mediar esa socialización y para terminar, se le agradece estar en el espacio y brindar su granito de arena para seguir adelante, y por último se les pide que organicen el salón y se alisten para irse a casa.



Ilustración 13[Grupo de Teatro] ACPHES

Vigésimo primer paso: Procure despedirse cuando todos estén en el comedor y de forma general o si no cuente con que su salida será una hora después.

Si ve, con esos pasos la cosa no se ve tan difícil, de hecho sé que saldría muy feliz, le voy a describir lo que podría encontrarse si se anima a ir y jugar con ellos, le compartiré todo lo que puede lograr por medio de un juego que en este caso será el escondite.

Recuerde que la esencia del juego está en disfrutarlo, sin importar si por dentro se es niño, adolescente, joven adulto o anciano. En este juego las habilidades que se potencian son

bastantes, al mismo nivel se puede decir que se superan temores o se pueden crear hábitos. Esta es otra forma de demostrarle que el juego es una gran herramienta a la hora de fortalecer la unión de la enseñanza-aprendizaje ya que la persona que cuente debe ir cumpliendo con ciertas características, para que el juego se desarrolle de forma correcta¹. La primera debe percibir todo lo que sucede a su alrededor de forma eficaz que ningún detalle se le escape, permitiendo que hasta el mínimo movimiento, sonido, olor o color no pase desapercibido, lo que le permitirá encontrar a los demás jugadores con facilidad², eso sí, dándole el tiempo adecuado a los demás jugadores para que se escondan permitiéndoles encontrar un lugar adecuado en el espacio en donde su tipo somático se acople sin lastimarse logrando así el objetivo que consiste en dificultar la búsqueda³.



Ilustración 14[Grupo de Teatro] ACPHES

El tiempo que se da para que los jugadores se escondan debe ser estipulado por el mismo grupo de personas involucradas, lo único variará de esta indicación, es la forma de conteo que utilizará cada participante en su turno, algunos podrán repetir cierta cantidad de números ya sea de forma aleatoria o no, pero deben durar el mismo tiempo⁴; otra habilidad que debe tener el contador está ligada con que debe ser alguien que tenga la facilidad de crear relaciones, vínculos o detonantes ya sea para

¹ Retardo y Retraso

² Particularidad de la atención dispersa.

³ Somatotipos

⁴ Analfabetismo

memorizar los nombres o identificar las particularidades que le permitan diferenciar a los participantes, ya sea por algo físico, muletilla, relación afectiva o nombre propio⁵, para facilitar el reconocimiento a la hora de descubrir al jugador.

Como si fuera poco debe manejar su ansiedad permitiéndose mantener la cuenta o la espera con los ojos cerrados o sosteniendo la mirada a un punto fijo en posición neutra para salir en la búsqueda de los jugadores⁶, con relación al manejo del cuerpo receptivo y sensible, es

importante resaltar el control de alguna clase de alteración psicomotora permitiendo que el juego continúe de forma pacífica y divertida, debe ser consciente de su temperamento a cualquier reclamo relacionado con la fractura de reglas, la trampa o el estado de ánimo cuando salven patria y deba repetir el conteo ya que no se pueden generar hostilidades, mal entendido, insultos o alguna clase de acercamiento físico agresivo⁷.

Aunque realmente esas características no solo son necesarias a la hora de jugar escondidas, sino también son características que se han evidenciado en diversos juegos, en donde no solo quien cuenta, dirige o quien hace cumplir la norma debe llevar toda la responsabilidad de cumplir con el objetivo, claramente es de todos aquellos que hagan parte de él.

Para ello como se debe crear una atmósfera de juego en donde todos los participantes deben entrará en aquel mundo imaginario o debe ayudar a mantener la esencia del juego el cual crecerá y durará mientras cada quien de lo mejor de sí y por supuesto lo permita, ya sea por la actitud que se demuestra ante la actividad, o la disposición corporal.

Usted como acompañante tiene una gran responsabilidad a la hora de situar a los participantes y guiarlos en el reconocimiento de espacios y tareas específicos, se recomienda que

⁵ Hace mención a la memoria acorto mediano o largo plazo

⁶ Control de ansiedad

⁷ Estado emocional inestable

constantemente haga paralelos de la real y la situación ficticia en la que se encuentra; para evitar cualquier tipo de trastorno o potenciar alguna alucinación, recuerdo o delirio. No solo por eso debe ser muy perceptivo ya que en algunos casos dependerá de usted y el estímulo que maneje para que el juego se alimente y progrese o no. Existirán casos particulares en donde el jugador no es consciente de que está aportando algo significativo al juego hasta que usted lo mencione lo que le permitirá concretar la idea facilitando así su ejecución continua.

Si después de leer eso sigue teniendo temores o dudas no se preocupe, que cuando llegue ellos mismos lo irán guiando dándole la oportunidad de conocerlos y disfrutar de un aprendizaje recíproco.

ESCONDIDAS

Se es consciente de que poco a poco este documento se está academizando pero recuerde que se está buscando la información entre líneas que trae consigo el juego, y para ello se ha tomado una experiencia personal, concreta, en un lugar muy especial el cual desde el comienzo ha sido muy metodológico ya que durante el recorrido que usted ha podido apreciar hasta el momento, no solo me ha pedido las planeaciones de clase las cuales han sido primordiales sino también como quien dice, ha exigido una estrategia para ir tras un objetivo a lo seguro.



Ilustración 15[Grupo de Teatro]

ACPHES

Gracias a eso se logró saber que este trabajo está orientado hacia la investigación cualitativa de tipo etnográfico el cual consiste según Ibarra, (2009) en que el interés está puesto en entender el significado que el individuo le da a lo que hace, es decir, comprender su punto de vista, su postura frente a el conocimiento o experiencia y el cómo lo

manifiesta, además debe realizar una descripción interpretativa o reconstrucción de significados importantes, de los participantes y sus consecuencias (Ibarra,2009) .

Hasta el momento se ha cumplido con lo dicho anteriormente y se espera que continúe así ya que se está acercando a una de las partes cruciales del documento en donde encontrará un banco de actividades en las cuáles el centro de estudio son las didácticas implementadas y ejecutadas en los diferentes juegos teatrales realizados durante el proceso actoral dentro del formato educativo en ACPHES, lo personal, lo corporal e incluso lo terapéutico en los estudiantes, teniendo claro que este trabajo está enfocado en el aula inclusiva o integrada.

Claro está, que no solo el hecho de leer, indagar o buscar jugadores innatos o estrella, fueron las herramientas claves para continuar o sustentar este trabajo, sino, como se mencionó



en el capítulo anterior el grupo se convierte en la cartilla que muestra el paso a paso para poder lograr un objetivo, ellos fueron demostrando que la información, el material para formar y el sello identitario no sólo está en llegar a la meta , si no en, ¿Qué se puede hacer , que es lo más acertado o funcional para que el proceso sea productivo y cumpla la premisa de aprender para enseñar o enseñar para entender de forma significativa? . Lo cual también se convierte en un reto ya que el papel autoritario que en algunos casos adquiere el

Ilustración 16[Grupo de Teatro] ACPHES

docente es muy difícil de eludir, pero poco a poco el sujeto

que adquiera esa responsabilidad se deja permear por ellos encontrando la forma de hacerse entender; aceptando los errores que se comenten el aula como herramienta de aprendizaje desde

el papel del docente o guía a la hora de cumplir con la integración de los estudiantes para potenciar sus habilidades de forma particular como grupal.

Nadie es perfecto y también es válido aceptar que en el trascurso se aprendió, más desde lo sensitivo que lo racional. Justificando de cierto modo el hecho del sentir el momento, la actividad, el entorno, y el estado emocional afectan el desarrollo del proceso y eso a modo personal es lo que más puede enriquecer el reconocimiento individual y colectivo afectando asertivamente las rutas a implementar en cada jugador y al participante de forma personal, académica, cognitiva, comportamental y corporal. No se puede olvidar que el cuerpo sensible ha sido fundamental en el estudio ya que ha permitido que se amplíen las relaciones identificando diversas posibilidades para establecer una comunicación con el círculo social más cercano; ir más allá de las palabras, aceptar la comunicación visual, la expresión corporal, el lenguaje de señas, el movimiento, la mimesis, la expresión facial o hasta la jerigonza. Al caso existe una gran cantidad de posibilidades para establecer una comunicación con los demás los cuales pueden ser usados dentro de la cotidianidad de cada quien permitiendo así la tan famosa inclusión.

El todo es expresarse, dejar salir lo que se piensa, lo que se siente o lo que se propone por medio de infinidad de lenguajes, permitiendo así que una cantidad significativa de personas logre entender lo que se quiere compartir. Eso en palabras de (Benjamín, A.2001) sería:

Más allá de aprender a hacer con el cuerpo, lo que está en juego es la manera cómo se negocian decisiones en tiempos y espacios, como se encuentran soluciones y cómo se crea empatía con otros/as, mientras se desarrollan ideas propias. Se trata de crítica y creatividad, en cómo hacer para aprovechar los recursos físicos y mentales de los que disponemos. (p.15)

No se trata de limitar al otro, si no permitirle ser y en algunos casos se necesitará un empujón para crecer pero ¿Quién no lo ha necesitado alguna vez? Y ese empujón que se le ha logrado hacer a los participantes de esta experiencia q tenido un estudio muy juicioso en donde

se han identificado los requerimientos para que el empujón sea efectivo y aporte significativamente al empujado. Uno de esos requerimientos es el ambiente del lugar en donde será ejecuta la actividad. En estos contextos es fundamental la tolerancia hacia la diversidad que no es extra cotidiana, claramente es algo que los complementa, los hace ser y sobre todo los acompaña.

La ventaja es que en ACPHES usted presenciara momentos en donde el apoyo grupal es indispensable para la convivencia, allí encontrará personas dispuesta ayudar a que el otro pueda seguir con su rutina o su día, sin crear dependencias. Y sobre todo debe ser un espacio en donde la paciencia sea regla fundamental ya que los altibajos emocionales, físicos, cognitivos o múltiples característicos de ciertos estudiantes, se pueden presenciar en cualquier momento y se les debe dedicar su tiempo.

Por cosas como esas se ha hecho tanta referencia en la importancia del papel que desarrolla el acompañante, guía, docente o como usted le quiera decir ya que debe a la vez cumplir con el papel de observador participante lo que le permitirá realizar un acercamiento intimo con los sujetos participantes en el proyecto el cual permite adquirir información tanto subjetiva como objetiva. Para que sea un poco más fácil de entender se utilizarán diversos gráficos los cuales sirven de apoyo para la explicación de los requerimientos y metodologías implementadas dentro del aula y la experiencia en ACPHES para que el empujón sea efectivo; para que sin importar la diversidad el estudiante logre situarse en un lugar y espacio específico el cual requiere ciertas necesidades para que la actividad sea exitosa, para ello es indispensable crear una rutina cotidiana que pueda ser ejecutada de manera individual y colectiva que permita nutrir el campo artístico y disciplinar.

Aquí es donde la tarea del observador participante cumple con su objetivo ya que permite la identificación de dicha rutina para que el estudiante se permitiera hacer parte de algo que le exige cumplir con ciertos parámetros básicos para lograr lo que se quiere, si, se permita, ya que existen casos de sedentarismo y anarquía absoluta en donde es muy difícil llamar la atención del sujeto de alguna forma exigirle. Para esos casos también es eficiente el hecho de crear reglas básicas las cuales a la hora de socializar puedan ajustarse o permitir el surgimiento de premisas que ayuden al inventario de elementos que potencian el trabajo de percepción, consciencia, términos de estructura, manejo espacial, secuencias y rutinas de mínimo y mediano esfuerzo y el reconocimiento de labores (habilidad y desarrollo de competencias establecidas como reto individual).

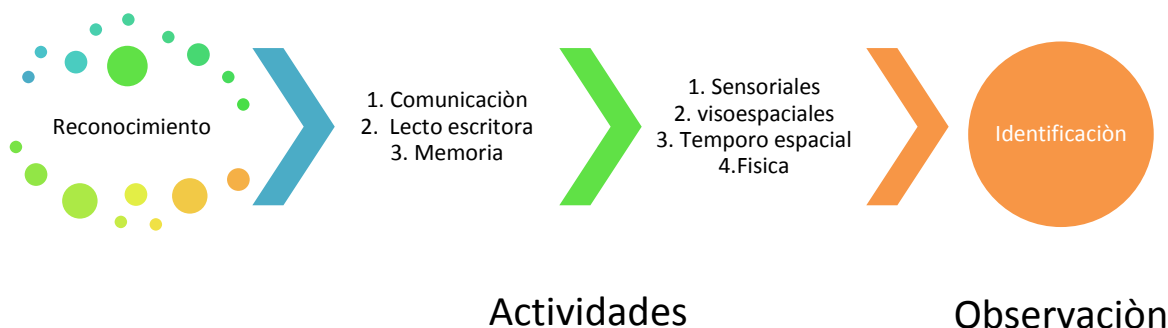
Las rutinas como a muchos en su diario vivir les han funcionado para establecer un orden y un constante hacer lo que permite en algunos casos establecer caminos seguros en términos de tiempo, en el que gracias a la repetición y metodología que se aplique se vuelve matutino creando confianza y estabilidad, algo similar pasa dentro de un aula de clase solo que adquiere fines adicionales como captar la atención de los participantes permitiendo una evolución física, motriz, cognitiva y visoespaciales contundentes



Si en algún momento usted acepta la invitación de ir a ACPHES o cualquier otra identidad en donde la diversidad funcional sea el reto de trabajo social, metodológico, disciplinar o pedagógico e inmediatamente asume la responsabilidad de identificar las particularidades grupales que le permita llevar un procedimiento con algún fin ya sea escénico, terapéutico, social u otro. Sin importar por cual decida encaminarse es muy importante equilibrar los tres ejes fundamentales de los cuales depende el desempeño;

- El estado emocional ya de los participantes bien sea el docente o el discente afecta claramente el desempeño porque Ilustración 17 [Grafico de rendimiento] ACPHES disposición suficiente para están en el lugar y trabajar a favor del proceso teatral o creativo.
- La atmósfera en el espacio en el cual se realizará la clase debe ser neutra, preferiblemente que el lugar tenga los mínimos distractores tanto auditivos como visuales, lo mejor en este caso es que el lugar tenga una gama de colores neutrales como puede ser el blanco o el negro, esa clase de detalles le permiten al estudiante establecer relaciones entre el espacio y el propósito de ese lugar.
- Las actividades, la diversidad exige diversidad, lo mejor es siempre tener un banco de ideas o actividades de la mano con la planeación de clase ya que cualquier cosa puede pasar o sin intención, se trabaja un detonante que puede afectar de forma directa el estado emocional de alguno de los participantes, afectando el desarrollo de la clase ya que la respuesta a ese estímulo puede ser agresiva o en algunos casos particulares, puede potenciar la depresión, la hiperactividad, la negación o la introversión profunda; la actividad tiene un

papel primordial a la hora de nivelar los ejes fundamentales ya que puede ayudar a estabilizar el estado anímico activando a todos los participantes, como puede tranquilizar, centrar o dispersar y afectar los ejes mencionados anteriormente; por ello se debe ser muy consciente y sensible a la hora de plantearlas y ejecutarlas. Para que eso suceda es necesario hacer un reconocimiento de habilidades y debilidades las cuales en este caso particular se ha hecho mediante juegos o ejercicios que trabajen áreas específicas. Dando paso a la transformación acomodación o adaptación del material que se propone.

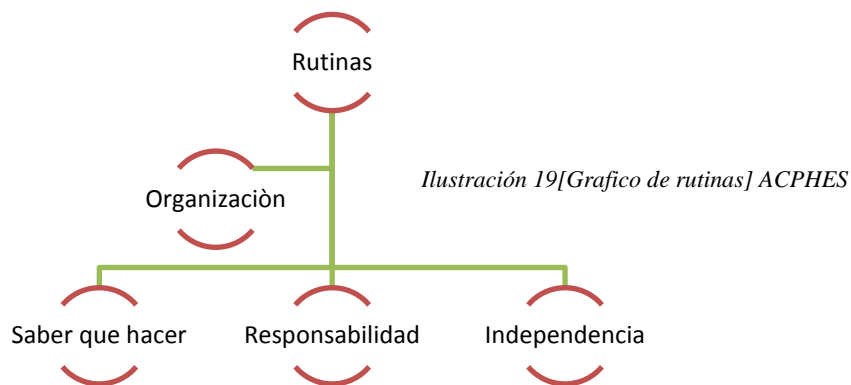


Viendo el SmartArt ¿Usted porque considera que reconocer o identificar al otro es importante? O ¿Qué haría usted para identificar las fortalezas y dificultades de las personas con la cuales iniciará un proceso de formación en donde el teatro toma un rol terapéutico?, para llegar hasta este punto esas preguntas ya habían sido contestadas y por ello se realizaron las actividades para iniciar la búsqueda de herramientas funcionales a la hora de reconocer que dentro del grupo hay participantes analfabetas en ese

Ilustración 18[Gráfico de reconocimiento] ACPHES

momento fue difícil imaginar cómo los estudiantes podrían memorizar un texto a la hora de iniciar un montaje, y ese no fue el único caso en donde el choque con la realidad fue tan contundente que la única opción que dejó fue buscar alternativas, nuevas formas para lograr un objetivo como lo fue el papel y los dibujos quienes se convirtieron en un aliado perfecto para expresar sentimientos, experiencias de alguna actividad o la manera de plasmar lo que habían entendido. Otra forma para identificar y apoyar al grupo es el uso de preguntas con respuesta múltiple; primero se escucha al estudiante y con mucho cuidado el guía debe iniciar una interpretación de lo que mediante su habla, gesto, expresión o mirar quiere decir, si la comunicación no es muy asertiva ni el mensaje muy claro se inicia el intercambio de preguntas con respuesta tanto negativas como positivas en donde el participante puede ir encontrando detonantes que le permitan despejar su mente y dar a conocer su punto de vista de una forma más concreta, es importante especificar que es un espacio libre de prejuicios, burlas, o críticas destructivas.

En esto se comienza a evidenciar que una cosa lleva a la otra, sin necesidad de estereotipar o estructurar algo previamente, los estudiantes son quienes comienzan a compartir las necesidades para la ejecución de alguna técnica o área y el guía es quien debe estar muy atento a la hora de percibir algún bloqueo o incomodidad durante las actividades.



¿Hasta dónde cree usted que un proceso es útil cuando no se tiene la capacidad de recordar lo aprendido? Ha sido una pregunta que ha estado latente y que con el pasar del tiempo confirma que la memoria es una capacidad que por medio de la constancia se puede ir potencializando, eso lo han demostrado los chicos durante los tres años mediante el banco de palabras, secuencia de movimientos todos esos son juegos donde la relación comando-movimiento es crucial. En el aula se encuentran diversos tipos de memoria, a corto, mediano y largo plazo, para no limitar aquellos que tiene una gran capacidad para acumular información con aquellos que se les dificulta de manera evidente se llegó al punto exacto de crear detonantes o relaciones, ya sea una palabra, un sonido, una anécdota, o la creación de una semejanza con cualquier animal u objeto familiar que le permita recordar que debe hacer o a que se debe enfrentar, Eso viene acompañado de repetición continua y constante tanto que hasta el mismo estudiante pueda exigirle a su par o corregirlo.

Pero no todo es cognitivo existe un área en donde muy pocos se dan la oportunidad de indagar y son los sentidos, quien los estimule brinda la oportunidad de que se identifiquen de otras formas, se acerquen al otro permitiendo el reconocimiento, el apoyo y el goce de las diversas posibilidades que existen para vivir nuevas experiencias. Si usted en algún momento le gustaría realizar actividades de este tipo deberá realizar una consulta previa sobre la diversidad

funcional específica ya que podría ser peligroso el uso de algún detonante que provoque una reacción negativa aunque si por algún motivo no cuenta con esa indagación o algún apoyo externo, debe ser muy cuidadoso además de responsable para saber cuándo es necesario parar, la gran ventaja es que siempre aparecerán signos o pistas como lo es la ansiedad, los nervios, el miedo, o la negación por parte de los participantes lo cual le permitirá detectar cuando es suficiente.

Normalmente esta clase de actividades siempre se presentan un ambiente de competencia o con reconocimiento lo cual permite evidenciar la naturaleza de la persona, que le gusta, que no, que permite, que no tolera, a que le teme; en ese momento usted debe aprovechar toda la información que le comparten ya que más adelante funcionará como insumo a la hora de plantear actividades a nivel físico, visoespaciales y tempo, dando pie a que el guía pueda ir exigiendo cada vez más sin crear algún trauma o desviación en el camino de enseñanza aprendizaje: estos ejercicios o juegos deben ser continuos y en algunos casos repetitivos para que los logros o hábitos no desaparezcan, sin llegar tampoco al desgaste físico. Durante el tiempo que estén con usted no les cae mal una pausa activa ya que la mayoría de los individuos no están acostumbrados a realizar actividad física por mucho tiempo, y para que no se desmotiven se deben realizar explicaciones que le permitan al participante entender la finalidad de lo que está haciendo por qué y el para qué.

¿Cómo haría usted para confirmar que sus jugadores o estudiantes han entendido realmente una actividad y pueden ejecutarla sin ningún inconveniente? Cada guía tendrá su manera de confirmar la información pero si es de ayuda o está dispuesto aceptar otra forma, aquí le comparto la fórmula que se ha implementado con los participantes.

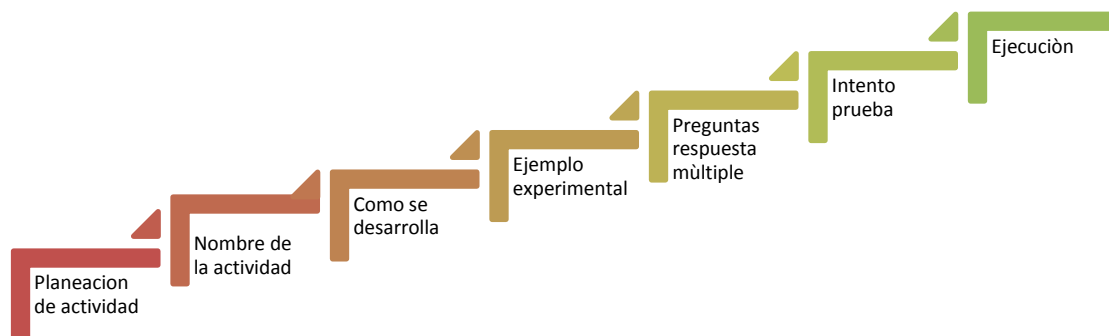


Ilustración 20[Grafico de aplicación de actividades] ACPHES

Para que lo compartido anteriormente funcione se deben crear hábitos que le permitan al estudiante prepararse para lo que viene, en esta experiencia ha funcionado la rutina antes de ingresar a la clase de teatro ya que es después de almuerzo. Los estudiantes saben que al salón solo se ingresa si el comedor quedó organizado y por supuesto con manos y dientes limpios. Una de las utilidades de la rutina es crear independencia ya que ellos saben que hacer sin necesidad de tener alguien al lado, cuando ingresan al salón deben sacar su guion dejarlo sobre la mesa, mientras organizan el espacio para dar inicio a la clase. No todos tienen la misma agilidad por ende mientras esperan, algunos van repasando sus textos y tareas ya que son conscientes que será lo primero que revisará la profesora y todos deben estar listos. El método de establecer rutinas es útil dentro y fuera de la asociación ya que refuerza el ABD (actividades básicas del diario vivir).

La identificación y enfoque de cada uno de los pasos para dar ese empujón de ayuda, permite evidenciar una interpretación de los significados simbólicos de los participantes y de los patrones de la interacción social. Una vez más se menciona a Ibarra, (2009). Quien ha permitido seguir identificando y posicionando este trabajo, Según el contenido de su documento este trabajo cumple con las características que debe tener una investigación con enfoque etnográfico que permite presentar un análisis sociocultural de la unidad de estudio, en este caso una población específica, que cumple con la característica de identificarse por la diversidad que presentan en su funcionalidad ya sea motriz, social, cognitiva, sensorial, múltiple o física. Lo cual permitirá comprender, exponer y estudiar múltiples situaciones o problemáticas que se generan a la hora en que el individuo se encuentra con su realidad y el momento en donde los estudiantes con diversas capacidades deben relacionarse con la comunidad.

¡UN DOS TRES POR MÍ!

A este punto usted ya debe estar considerando seriamente cumplir con la promesa inicial, también se le ha mencionado el impacto que puede traer consigo la implementación de juegos teatrales. Como si fuera poco se le hace la invitación a que experimente lugares en donde pueda jugar y se le comparten tips sobre cómo podría interactuar en diferentes lugares haciendo parte de su aprendizaje institucional. Ya sea por diversión, acompañamiento itinerante o formal. ¿Qué más quisiera?, ¿Acaso que este documento le brindará, un banco de actividades que pueda ejecutar con algún grupo de amigos o en su área laboral, los cuales sin problema alguno pudiera acomodar, transformar o adaptar según su necesidad?

¡Pues si! Este trabajo lo tiene todo no lo dude ni un momento; A continuación se compartirán dos juegos y dos actividades los cuales han sido parte de los instrumentos

encontrados para crear estrategias para un bien común como lo puede ser la comunicación asertiva, la participación o la adquisición de material acumulativo tanto para la escena como para el desarrollo personal de cada uno de los participantes, dentro de un ambiente educativo y terapéutico, Los cuales usted está autorizado en utilizar para que no solo juegue escondidas, porque honestamente llega un punto en el que aburren a cualquiera . Aquí vamos:

1. Actividad de iniciación: Estas actividades son un diagnóstico diario camuflado, en donde se puede identificar su estado de ánimo, los intereses que se tienen en el día pero sobre todo permiten identificar cuál puede ser el punto de partida, si lo planeado previamente funciona o no, dando paso al cumplimiento del objetivo.

Es necesario recordar que los participantes de estas actividades se caracteriza por tener una particularidad de la cual depende su desarrollo diario, por ellos se han encontrado materiales ¡increíbles!; el papel, los dibujos y por supuesto el cuerpo receptivo ya que son los puntos que unen de cierta forma al grupo. Para ponerle picante a la cosa normalmente se la agregan condiciones a las actividades lo cual induce cierto nivel de adrenalina y ansiedad permitiendo que la concentración perdure más tiempo de lo normal. Las cuales son:

- Hacer las cosas contra reloj.
- Competencia entre grupos.

Para la ejecución de estas actividades se requiere cierto nivel de concentración, atención, estrategia, y exigencia cognitiva, lo cual requiere por parte suya, del guía o el docente dependiendo el caso, ser lo más explícito posible recurriendo al ejemplo y a los pasos explicativos que puede evidenciar en la ilustración No. 19. En este espacio se hablar sobre las diferentes posibilidades que tiene cada ser humano para aprender lo cual lleva el nombre de

inteligencias múltiples; es importante identificarlas dentro del espacio en donde se implementen estos juegos, si, requiere un poco más de tiempo, pero si se logra puede ser más asertiva la recepción de información que se quiere compartir.

<i>Tipo de metodología</i>	Actividad de iniciación
<i>Nombre</i>	<i>Busca hasta que encuentres...</i>
<i>Número de participantes</i>	Dependiendo del material
<i>Condición</i>	Tiempo Prudente
<i>Material requerido</i>	Una hoja impresa con una imagen que ocupe media página la cual está casi saturada de imágenes que representan situaciones en un lugar específico, colores o lápiz.
<i>Instrucción del juego</i>	<p>Para esta actividad existen dos posibles aplicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dentro de la misma hoja que tiene cada participante en la parte inferior encontrará la ilustración de situaciones y personajes específicos los cuales deberá encontrar en la imagen principal, cuando la identifique deberá encerrarla en un círculo. - Se puede entregar una hoja solo con la imagen base y la finalidad es que cada uno de los participantes escoja una situación la describa de tal manera que sus compañeros puedan identificarla sin mayor problema.
<i>Finalidad del juego</i>	Trabaja la atención, enfocada hacia lo visual, permitiéndole al participante potenciar sus habilidades de descripción, análisis y observación.

Ilustración 21 Tabla de metodológica primera Actividad juego] ACPHES

MEMORIAS DE LA ACTIVIDAD BUSCA HASTA QUE ENCUENTRES



Ilustración 23[Memorias del primer juego] ACPHES

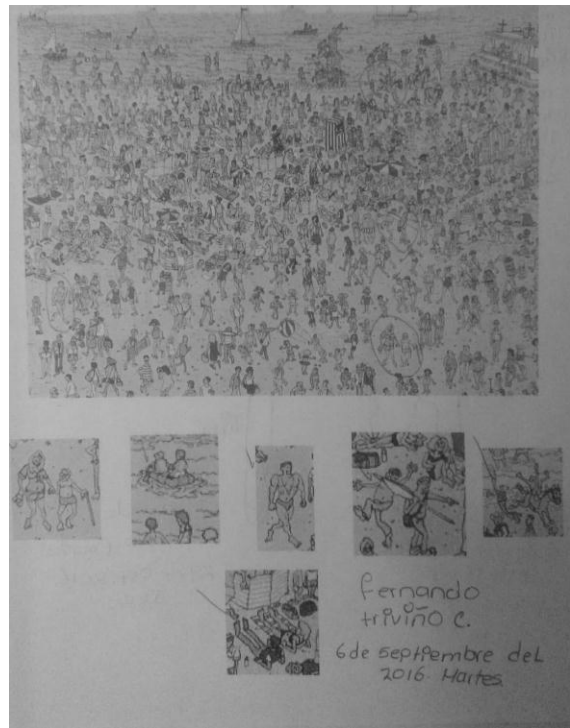


Ilustración 22[Memorias del primer juego] ACPHES



Ilustración 25[Memorias del primer juego] ACPHES

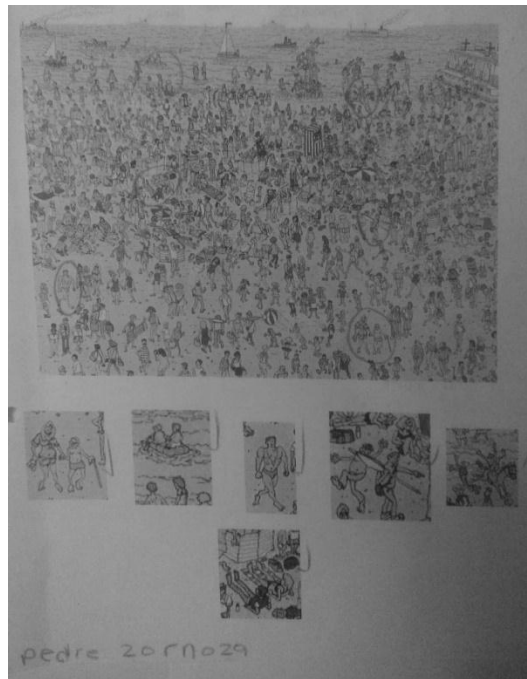


Ilustración 24[Memorias del primer juego] ACPHES

<i>Tipo de metodología</i>	Actividad de iniciación, juego
<i>Nombre</i>	<i>Movilidad</i>
<i>Número de participantes</i>	30 personas
<i>Condición</i>	Ninguna
<i>Material requerido</i>	Voz, espacio cerrado o sonido de apoyo por si es espacio abierto.
<i>Instrucción del juego</i>	El guía o acompañante mencionará unos comandos específicos, los cuales el participante o jugador al escucharlos deberá ejecutar su acción correspondiente; se iniciará haciendo mención de ellos en orden y de forma repetitiva, hasta que la gran mayoría o la totalidad del grupo logre identificar sin error la respuesta de cada una de las instrucciones, cuando ese objetivo se logre, la dinámica de este juego varia ya que el Docente podrá variar, la velocidad con la que cambia de comando y el orden establecido en las repeticiones, probando su nivel de atención.
<i>Finalidad del juego</i>	Trabaja la atención, enfocada hacia lo sonoro, permitiéndole al participante potenciar sus habilidades de agilidad, escucha y confianza.

Ilustración 26[Tabla Metodológica segunda Actividad juego] ACPHES



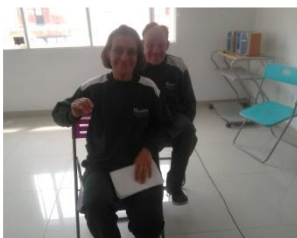
● Parapapi

● Parapapa



● Uyuyui

● Ayayai



● Trululu

Ilustración 27[Memorias del segundo juego] ACPHES

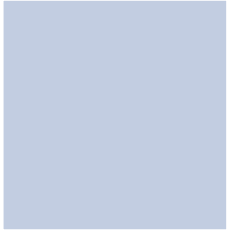




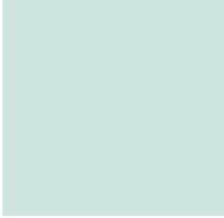


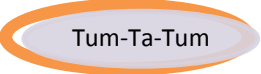
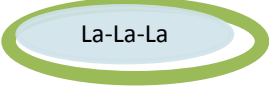

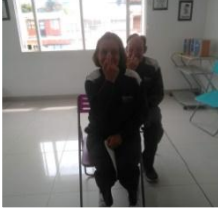

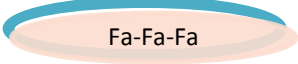
		
		
		
		
		

Ilustración 28 Memorias del segundo juego] ACPHES

<i>Tipo de metodología</i>	Actividad de iniciación
<i>Nombre</i>	<i>Punto a punto</i>
<i>Número de participantes</i>	Depende de la cantidad de material que se tenga
<i>Condición</i>	Contra reloj
<i>Material requerido</i>	Una hoja con 19 de divisiones de forma cuadrada al estilo de cuadrícula, dentro de cada recuadro se dibujarán un rectángulo que se caracterice por tener cuatro puntos por cinco, tablero, marcador, lápices, borrador.
<i>Instrucción del juego</i>	<p>Para esta actividad existen dos posibles aplicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El guía o acompañante dibujará en el tablero un rectángulo que se caracterice por cuatro puntos por cinco, en el dibujará diferentes rutas las cuales los participantes deberán trazar exactamente iguales en sus respectivas hojas. - El docente o guía dibujará el mismo rectángulo pero ahora dictará la ruta antes de hacerla en el tablero.
<i>Finalidad del juego</i>	Trabaja la atención, enfocada hacia lo visual y auditivo, permitiéndole al participante potenciar sus habilidades de agilidad, escucha, lateralidad, espacialidad y confianza de sus decisiones.

Ilustración 29[Tabla metodológica tercera Actividad juego] ACPHES

MEMORIAS DE LA ACTIVIDAD PUNTO A PUNTO

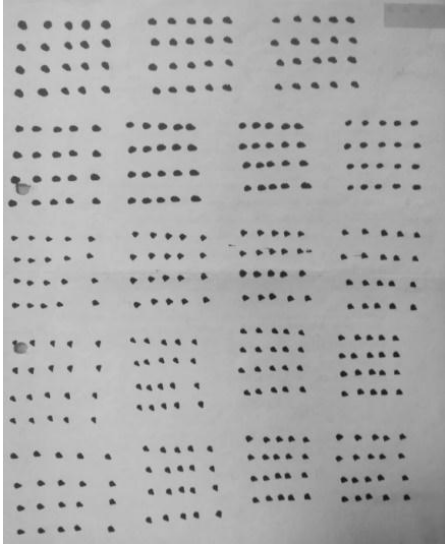


Ilustración 31[Memorias del tercer juego] ACPHES

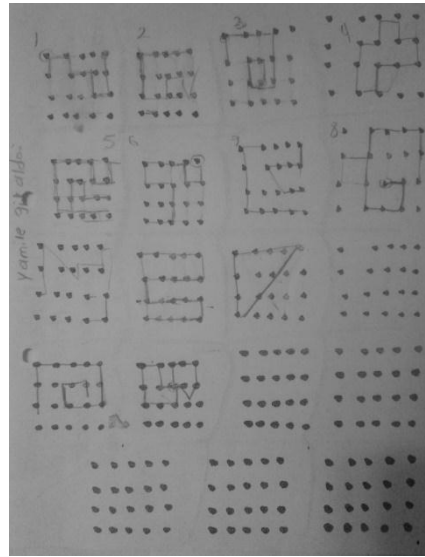


Ilustración 30[Memorias del tercer juego] ACPHES

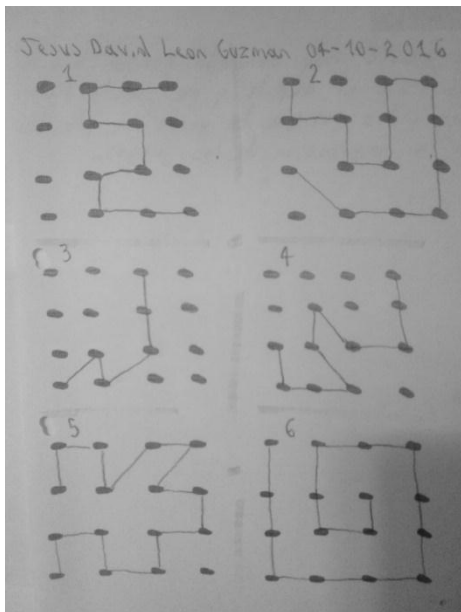


Ilustración 33[Memorias del tercer juego] ACPHES

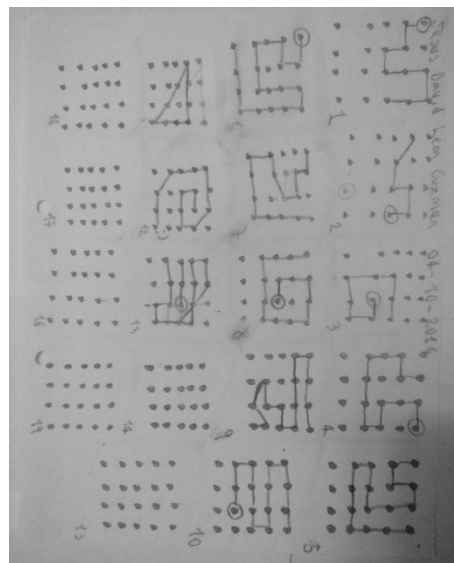
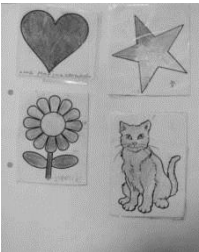



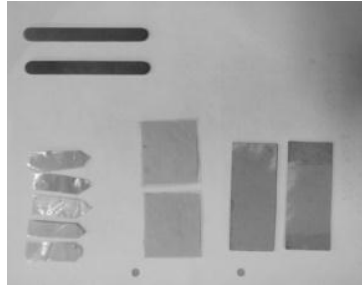
Ilustración 32[Memorias del tercer juego] ACPHES

Es turno de los juegos, es funcional confesarle que se utiliza esa metodología o planeación ya que las actividades mencionadas anteriormente en algunos casos logra generar cierta tensión, estrés o desmotivación ya que son ejercicios que dependen de la constancia y paciencia para cumplir con su objetivo, permitiendo utilizar el juego como eso, un juego para distraerse y divertirse, ya que en algunos casos se les explica porque se va a jugar y lo relacionan con una evaluación logrando consigo limitar su creación y desinhibición.

Tipo de metodología	Juego	
Nombre	<i>Tesoro del pirata</i>	
Número de participantes	20 participantes	
Condición	Contra reloj	
Material requerido		<p>Marcas (papeles de colores o imágenes impresas coloreadas por los participantes y plastificadas) que cumplen ciertas características como lo son: diversos colores, tamaños y formas, esas diferencias son utilizadas como convenciones las cuales adquieren un papel crucial a la hora de iniciar el juego.</p>
<p><i>Ilustración 34 [Materiales de juego] ACPHES</i></p>		<p>Siluetas de un par de zapatos: de un tamaño</p>
<p><i>Ilustración 35 [Materiales de juego] ACPHES</i></p>		

prudente en donde el morado hace referencia al pie derecho y azul al izquierdo.

Palos de paleta pintados de colores. Papeles de diferentes formas, tamaños y colores plastificados, y



una cinta de tela, aproximadamente de siete (7) metros.

Ilustración 36[Materiales de juego]

ACPHEs

En la próxima tabla de color rosa usted

encontrará las convenciones y las acciones correspondientes realizadas en ACPHEs.

Instrucción del juego

Tesoro del pirata consiste en generar un espacio dinámico, libre de prejuicios, límites y críticas que consiste en crear rutas las cuales el estudiante debe seguir recordando que por cada convención deben cumplir una tarea específica de forma continua y ágil.

Finalidad del juego

Las marcas adquieren un alcance pedagógico ya que se convierten en el apoyo visoespacial del participante, situándose en un lugar y momento indicado las marcas funcionan para cualquier ejercicio que gire en torno al manejo de espacio, caracterización de personaje o cualquier necesidad que se pueda manejar mediante estaciones, ciclos o rutas las cuales se

evidencian en el suelo, a su vez el manejo adecuado de las marcas fortalece diferentes inteligencias como la lingüística, la lógico matemática , la espacial, corporal y cinestésico, intrapersonal, interpersonal y naturalista.

Ilustración 37[Tabla metodológica primer juego] ACPHES

NOMBRE DE MARCA	UTILIDAD	OBJETIVO
FLECHA	Descanso, inhalar exhalar	Los participantes deben entrar en reposo, focalizando la concentración en la respiración, para recuperar el aliento o en estos casos liberar tensiones, ansiedad, o alguna crisis que tenga que ver con si diversidad.
PIES	Pantomima de sentimientos	Los jugadores por medio de la pantomima expondrán el sentimiento mencionado por el docente.
PALOS	Animalidad	El estudiante escoge algún animal de su agrado y lo imitará con la mayor cantidad de detalles posibles (corporeidad, sonido, actitud, expresión).
CINTA	Concierto	Todos los participantes deberán estar de pies sobre la cinta mientras cada uno se apropia de algún instrumento y mientras canta deberá interpretarlo.
FIGURA	Un objeto mil objetos	Cada individuo tomar el primer objeto que vea dentro del espacio y deberá encontrarle más de una utilidad, teniendo en cuenta que no se puede ejecutar con el fin para el que está elaborado.

Ilustración 38[convenciones primer juego] ACPHES

Esas convenciones se incorporan al juego con un fin mayor al de jugar por distraer ya que cada marca tiene un interés pedagógico en donde es primordial el trabajo en equipo como se puede ver en la cinta o la conciencia de espacio que se requiere a la hora de realizar alguna puesta escena.



Ilustración 40[Materiales de juego] ACPHES

Puede que en este momento se esté preguntando que si realmente es necesario utilizar las misma marcas que se muestran este documento, realmente no, usted de hecho puede ser más recursivo o ingenios el todo es mantener el hecho de creación y articulación de material, en donde se le permita al cuerpo sensorial descubrir su capacidad de adaptación como se muestra a la hora de enfrentarse a la mimesis de un animal o un objeto demostrando su habilidad por abstraer hasta el más mínimo detalle cómo se puede apreciar con la convención de los pies. Eso sí el juego debe lograr un ritmo sostenible en donde las preocupaciones que existan a nivel grupal no limiten el juego sino todo lo contrario que permita apadrinamientos ya que a quienes más se les facilita comienzan a buscar formas para ayudar a los otros y no tener que volver a repetir el ejercicio.



Ilustración 39[Materiales de juego] ACPHES

<i>Tipo de metodología</i>	Juego
<i>Nombre</i>	<i>Situaciones</i>
<i>Número de participantes</i>	Ilimitado
<i>Condición</i>	Contra reloj
<i>Material requerido</i>	Voz, ropa cómoda y un espacio amplio.
<i>Instrucción del juego</i>	<p>Todos los participantes realizan un círculo en el cual se enumerarán del uno al tres después de la enumeración se les preguntará de forma individual que numero les correspondió.</p> <p>Luego se les indica que cierren los ojos inhalen y exhalen de forma repetitiva, lo que permitirá centrar su atención, nivelar la energía y crear lazos de confianza, lo que facilita la creación de un ambiente adecuado para un juego donde la imaginación es primordial.</p> <p>Para comenzar, el docente deberá describir un lugar que les sea familiar, como lo puede ser alguna de las partes de la casa, por protocolo se les deberá preguntar si conocen ese lugar, si han interactuado en él, que se hace en ese lugar, que función tiene, que características físicas, energéticas conocen y qué pasa con las personas cuando están ahí, eso se realiza para confirmar que reconocen el espacio y lo pueden imaginar Luego se deberá preguntar quién se anima a iniciar el juego</p>

voluntariamente; cuando el primer participante pase a la mitad del círculo, el guía deberá abrir el banco de propuestas, el cual consiste de la participación de todos ya que deberán inventar o crear situaciones que el jugador voluntario deberá afrontar, si dentro de esas situaciones se ve la necesidad del ingreso de más personas.

El docente deberá tomar la iniciativa o recalcar la necesidad que tiene la escena por medio de preguntas como: según lo que dijo x persona ¿no creen que hace falta algo o alguien?, dependiendo de la atención prestada ellos contestarán, mientras el docente será quien permita el ingreso de alguien más, por cuestiones naturales de los participantes todas las propuestas son válidas , ya que en la gran mayoría de situaciones las lluvias de ideas son desenfrenadas, el acompañamiento sonoro o la participación impulsiva, son comunes; recuerde que todo es válido desde que no se pierda el fin de crear una historia con estructura clásica, con un inicio, un conflicto, la solución del conflicto y un final.

Finalidad del juego

Trabaja la atención, enfocada hacia lo visual, auditivo, sensorial, espacial y corporal. Permitiéndole al participante potenciar sus habilidades de agilidad,

escucha, lateralidad, espacialidad, creatividad,
expresión y confianza de sus decisiones.

Ilustración 41 [Tabla metodológica segundo juego] ACPHES

<i>Nombre de la actividad</i>	<i>Papel del estudiante</i>	<i>Posibles situaciones que presentan los jugadores a la hora de ejecutar la actividad</i>	<i>Papel del guía</i>
Situaciones	Participativo	El individuo comparte su idea y no cesará de compartirla hasta verla en escena.	El guía debe estar dispuesto a bombardeos de información y propuestas, lo cual le exige convertirse en un mediador para no generar tensiones y mal entendido, para ello se recomienda siempre manejar las propuestas por turnos aclarar el orden de participación.
	Propositivo	El estudiante querrá ingresar al espacio de interpretación sin autorización previa, ya sea para dirigir el ejercicio, convertirse en un objeto, llamar la atención o cambiar algo con lo que no está de acuerdo.	El docente debe generar un espacio libre de conflicto en donde es importante dejarles claro a los participantes las reglas de convivencia, como respetar la palabra, o si existe algún estado de crisis, se debe respetar el momento para que la persona comparta su sentir o su idea y cuando el jugador manifieste desahogo o descanso por compartir el sentimiento reprimido se pueda retirar del centro, continuando así con las intervenciones grupales.
	Ansioso	Durante el juego puede que algunos jóvenes presenten cierto cuadro de ansiedad por la situación que está presenciado, ya sea por el exceso de ruido, de movimiento o por no saber en qué momento pueda compartir sus ideas.	Se debe estar muy atento a todo indicio de ansiedad como lo puede ser la inquietud, la risa nerviosa, movimientos repetitivos, entre otros; los cuales pueden ser señales de auto cohibición, autoevaluación, atención dispersa o ensimismamiento. Para ello se recomienda hablar

			con el participante que presenta ese cuadro de ansiedad y se le abre el espacio para preguntarle si quiere aportar algo, si quiere hacer algo, si necesita algo, o que es lo que tanto le inquieta, lo cual le permitirá desahogarse y disfrutar de la calma interna por un lapso de tiempo moderado.
	Impulsivo	Puede que el jugador no diferencie la realidad con el juego.	Durante el juego se deben realizar pausas activas en donde se compartan paralelos entre la realidad y las situaciones que se crean dentro del juego donde todos los estudiantes participen, ya que si no se aclaran pueden generar delirios de persecución o indisposiciones a la hora de salir de clase y manejar situaciones cotidianas. Se aconseja que al finalizar los paralelos se realicen una serie de preguntas múltiples de forma individual para concretar que la situación está bajo control y los estudiantes logran diferenciar las situaciones.
	Expresivo	La participación varía según el estado de ánimo con el que el participante se encuentre, y de ello depende su propuesta en la escena, ya que puede ser acompañamiento desde el sonido, la expresión física y verbal de forma continua, repetitiva e intensa.	Cuando el jugador presenta indisposición en la clase o una actitud no favorable, lo mejor es hablar de forma individual respetando el espacio personal e informando a los coordinadores sobre la situación ya que puede ser el inicio de una crisis o el llamado de alerta sobre un conflicto que necesita solución.
	Creador	Algunos participantes dependiendo de las dinámicas del círculo de creación, mostrarán sus propuestas mediante su zona de confort, ya	El docente tomará el papel de moderador como se menciona en el primer recuadro.

		sea por voluntad propia, impuesta por el grupo, el docente, por el detonante que se trabaje o el conocimiento previo.	
--	--	---	--

Ilustración 42[Tabla de situaciones segundo juego] ACPHES

A continuación se tomará el juego de Situaciones y se expondrán las posibles situaciones que se pueden presentar a la hora de su ejecución. Preparándolo de cierto modo, para que en cualquier caso la situación no lo coja de sorpresa.

Y aquí concluye el banco de actividades, el cual se espera que en algún momento pueda servir de referente o ayuda a la hora que quiera jugar. Y para que se anime aún más de incluirlos en su repertorio se le agregarán tres tablas más en donde usted podrá encontrar porque las actividades de iniciación son importantes y se les puede llamar juego. Se realizará un estilo de checklist en donde a forma de inventario se demostrará de forma directa la fundamentación compartida por los jugadores innatos y estrellas y relación con el banco de juegos que se le socializan en este capítulo.

Nombre del juego	Tipo de didáctica	P. de referencia
<i>Actividades de iniciación</i>	Didáctica especial o específica	24-25
<i>Tesoro del pirata</i>	Didáctica Diferencial o específica.	25
<i>Situaciones</i>	Didáctica Diferencial o específica.	25

Ilustración 43[Primera tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES

Nombre del juego	Tipo de juego	P. Referencia	Tópico de juego	P. Referencia
<i>Actividades de iniciación</i>	Agon	30	Reglamentado	29
<i>Tesoro del pirata</i>	Mimicry	30	Reglamentado	29
<i>Situaciones</i>	Alea	30	Ficticio incierto	29

Ilustración 44[Segunda tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES

Observación: <i>Los juegos socializados cumplen con los planteamientos que se mencionan a continuación, lo cual permite establecer una base sobre el material que se ha identificado, estructurado y trabajado durante el proceso de formación teatral en ACPHES, logrando mencionar algunas de las características que permiten encontrar en aquellos juegos las herramientas didácticas.</i>		
Referente	Planteamiento	P. referencia
(Fernández, 2011).	enseñar a través de todas las cosas a todos los hombres	21
Torres (1993) & (Barrios, 2000).	En la formación del discente prevalece la comprensión sobre la imitación, La didáctica va más allá de ser un método de enseñar requiere cierto estímulo hostil.	22
(Medina & Salvador, 2009).	La Didáctica amplía el saber pedagógico y psicopedagógico aportando modelos y teorías más explicativas y comprensivas de las acciones docentes – discentes, ofreciendo la interpretación y el compromiso más coherente para la mejora continua del proceso educativo	22
(Medina & Salvador, 2009).	la didáctica como una disciplina de naturaleza pedagógica, orientada por finalidades educativas que están comprometidas con la mejora de los seres humanos mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la acomodación y desarrollo apropiado del proceso enseñanza aprendizaje	23

Ilustración 45[Tercera tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES

Planteamiento	Referente	P. referencia
<p style="text-align: right;">Cumple con los requisitos</p> <p>✓</p> <p>No vivir, la vida corriente o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia”</p>	<p>(Caillois, 1958). (Huizinga, 1972).</p>	<p>27</p>
<p>✓</p> <p>Incluir dentro de su estética orden- des orden contradicción libremente aceptada ya que está acompañada por sentimiento de tensión y alegría o de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.</p>		
<p>✓</p> <p>Debe cumplir determinados límites de tiempo y espacio. Lo que lleva al agotamiento progresivo y un sentido dentro de sí mismo, lo que lleva a la siguiente.</p>		
<p>✓</p> <p>El juego agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Este comienza y, en determinado momento, ya se acabó. Termino el juego. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace” por esta limitación temporal se genera la siguiente característica.</p>		
<p>✓</p> <p>Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo.</p>		
<p>✓</p> <p>La posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales</p>		

✓	Cobrar inmediatamente sólida estructura como forma cultural, ya que los juegos no son representación, si no anticipación de las actividades útiles y serias, será posible deducir de la naturaleza del juego el carácter y matriz de las culturas		
✓	La descarga de un exceso de energía vital” en donde el ser vivo hace caso desde que acepta hacer parte del juego, la segunda seria el impulso de imitar o satisfacer una necesidad de relajamiento y por ultimo; hace alusión a que el juego es como un entrenamiento para el enfrentamiento que tendrá el ser vivo con la vida, su quehacer diario o le permitirá adquirir dominio de sí mismo.	(Huizinga, 1972).	26
			26
✓	El jugador debe crear un mundo provisional, con códigos propios dando lugar a nuevas posibilidades de comunicación y adaptación.		27
✓	Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza.		
✓	Es necesario aclarar que para lograr resultados o cumplir un objetivo por medio del juego, debe existir previamente un algo provocación, incitación, metáfora o punto de partida que funciona como detonante; pregunta problema, conflicto, dificultad, reto, riesgo individual o colectivo, la duda, el acierto y el desacierto en el aula, impulso o misterio.	Caillois (1958).	29
✓	El teatro no construye un fin en sí mismo, sino que se articula como apoyo y medio de integración social. Trabaja con las áreas impedidas del campo físico o psíquico de las personas, ayudándoles a comprender su limitación para valorar e intervenir en la sociedad desde su diferencia y unicidad. En esta dimensión, se busca que el actor creativo signifique capacidad de sanación para recuperar el sentido de vida y autoestima de las personas discapacitadas.	(Huidobro, 1996).	31

Ilustración 46[Cuarta tabla de categorización de los juegos juego] ACPHES

Ahora sí queda más que confirmadas las características de los juegos que se han ejecutado y su relación con todo el banco de conceptos compartido en ¿Y eso que es?, ahora, se espera que hasta el momento el documento lograra persuadirlo de tal forma que prometa no dejar de jugar y mucho menos deje de implementar el juego dentro de su campo.

¡SALVO PATRIA!

Ojala su respuesta sea sí, ya que han sido casi tres (3) años de recolección de información tanto física como audiovisual durante diversas etapas del procedimiento, las cuales muestran creaciones, ejercicios y ensayos que se han ido ejecutando con el pasar del tiempo; esta recolección de información se ha venido realizando desde que se comenzó el proceso ya que siempre fue muy claro el hecho de querer realizar un documento en donde se justificará aquellos procedimientos que guiaron tanto el camino profesional como artístico del observador o acompañante.

Dentro del material recolectado encontrarán imágenes similares a las que ya ha logrado observar en donde el lápiz es un fiel aliado de ellos, los dibujos y el pulso fuerte. Por otra parte el registro audio visual es más escaso ya que por cuestiones legales y políticas de la institución no es permitido realizar grabaciones de los usuarios, ya que una gran porcentaje de ellos están beneficiado por programas distritales y estatales los cuales requieren de unos derechos reservados a la hora de exponer sus usuarios. Dentro de estos archivos se pueden evidenciar videos y grabaciones de voz de diferentes actividades que se han venido ejecutando, en compañía de socializaciones realizadas después de un corte trimestral, o de diferentes actividades además este paquete de información encontrará entrevista formales netamente académicas donde se hace alusión a procesos específicos en el área artística como en la educación especial que

existe dentro de la entidad ACPHES, y fuera de ella, con otras personas y diversos procesos que han dejado su granito de arena para el desarrollo de este trabajo.

¡QUEMO LA OLLA!

Bueno tristemente se nos están acabando las hojas y por ende el documento va finalizando, no sobra agradecer por el tiempo dedicado para leer esta experiencia y sobre todo entender por qué nunca se debe dejar de jugar.

Para concluir se hará una retroalimentación de Quienes van a jugar, ya que si lo recuerda allí se hizo mención de tres objetivos complementarios los cuales se socializaran aquí y se mencionaran si fueron cumplidos o no.

Iniciaremos con el hecho de que es crucial para un proceso de formación teatral implementar los juegos dentro de la educación especial en la institución por tres (3) razones

1. Apoya el refuerzo de actividades básicas cotidianas y cumplimiento de normas, las cuales son necesarias para la convivencia. En ello refleja la necesidad de rutinas y paso a paso, los cuales le permiten al participante generar avances o mantener un proceso terapéutico constante con gran posibilidad de desarrollo físico, social y cognitivo según la necesidad que se presente.
2. Es una herramienta muy útil que le brinda al participante aprender por medio de la experiencia abriendo espacio al error y la solución inmediata de problemas exigiéndole la conciencia de estar y participar de manera coherente y en relación con lo que se le plantee.

3. Le permite a los participantes crear un banco de experiencias el cual cumple la funcionalidad de brindarle herramientas las cuales pueda implementar en su diario vivir, logran así cierta independencia que le permita aceptar sus responsabilidades y derechos dentro de circunstancias que hagan parte de su diario vivir.

La segunda regla complementaria da pie para mencionar que las didácticas utilizadas fueron anteriormente descritas y ciertamente identificadas en el capítulo ¡UN DOS TRES POR MI! En donde se comparte la descripción, objetivo y las herramientas que se implementaron para desarrollar los juegos; como lo son las diferentes marcas, creación de circuitos de movimiento, el recurso de papel y lápiz como medio para disponer de un ambiente apropiado para el desarrollo del juego o la utilización de las preguntas con respuesta múltiple, para identificar que tan asertivas son las formas en el que se comparte la información, y por ultimo pero no menos importante la creación de preguntas constante ayudando a identificar momentos que le permitan al participante crear enlaces o detonantes para ampliar los recursos y nutrir las situaciones que el juego va generando.

Y por último se ve la necesidad de confesar que hasta el momento ha sido necesario identificar el cuerpo como receptor de información además como el tesoro y la herramienta más grande, ya que por medio de él se cuenta la historia que lleva cada uno en los hombros y que su naturalidad la cual ha permitido encontrar rasgos dentro del aula que llevan a identificar al cuerpo no como extensión del cerebro si no un motor que puede generar pensamientos, y hacer de forma inconsciente la particularidad que identifica el movimiento de cada persona. Esta idea todavía está en crecimiento ya que la diversidad funcional de los participantes afecta los cuerpos

de forma directa creando variaciones en algunas de las que se creían conclusiones sobre qué tipo de cuerpo se encuentra como recurso dentro del proceso de formación teatral en ACPHES.

No sobra agradecer por el tiempo dedicado para leer esta experiencia y sobre todo entender por qué nunca se debe dejar de jugar porque ya no es un secreto que por medio de un juego el conocimiento se trasmite nutriendo el ámbito tanto personal como profesional porque una cosa lleva a la otra. Si eso se puede lograr con un juego que nace en la calle y esta encasillado para ser de la calle. Ya está siendo un hecho el impacto que este está teniendo dentro de un programa terapéutico y educativo, en donde la repetición, la constancia y el ensamble de las diferentes áreas de conocimiento crean un impacto claro y contundente, ya que se nutren entre ellas.

TABLA DE REFERENCIAS

- Caillois, R. (1958). Teoría de los Juegos. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/teoria-de-los-juegos-de-roger-caillois-brujula-de-actualidad.pdf>
- Fernández, A. (2011). Didáctica como Disciplina Pedagógica. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/La%20Didactica%20como%20disciplina%20pedagogica.pdf>
- García, S. (2007). El cuerpo en el teatro contemporáneo. Editorial Ltda. Proyecto Cultural de Sistemas y Computadores S.A.
- Huidobro, V. (1996). Manual de pedagogía Teatral. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/MANUAL%20PEDAGOGIA%20TEATRAL.pdf>
- Huizinga, V. (1972). Homo Ludens. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/Homo%20ludens%20completo.pdf>
- Medina, F., Salvador. (2009). Didáctica General. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/Didactica%20General%20-%20PEARSON%20Prentice%20Hall.pdf>
- Motos, T. (2009). El Teatro en la Educación Secundaria: Fundamentos y Retos. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/fundamentos%20pedagogicos%20teatrales.pdf>
- Olarte, G. (2006). Juegos Teatrales: Sensibilización, Improvisación, construcción de personaje y técnicas de actuación. Colombia: Corporativa Editorial Magisterio
- Planella, J. (2006). Cuerpo cultura y educación. España: Editorial Desclée de Brouwer
- Rojas, M. (2015). La didáctica, disciplina pedagógica aplicada: campo de formación de estudiantes y profesores. Recuperado de <file:///D:/Backup/Documentos/Trabajo%20de%20grado/bibliografia/La%20didactica,%20disciplina%20pedagogica%20aplicada....pdf>