



“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS”
CREACIÓN DE PERSONAJES TEATRALES A PARTIR DE DISPOSITIVOS
DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES
UNIMINUTO.

Línea de investigación
Didácticas específicas

CUERVO GARCÍA OSNAIDER ESTEBAN
HIGUERA FLÓREZ JENY CAROLINA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
Facultad de Educación
Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística
Bogotá
2018

“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS”
CREACIÓN DE PERSONAJES TEATRALES A PARTIR DE DISPOSITIVOS
DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES
UNIMINUTO.

Línea de investigación
Didácticas específicas

CUERVO GARCÍA OSNAIDER ESTEBAN
HIGUERA FLÓREZ JENY CAROLINA

Monografía para obtener el título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en
Educación Artística

Director de Tesis: Libardo López Rivera
Asesor: Juan Medrano

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
Facultad de Educación
Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística
Bogotá D.C. Colombia
2018

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá, Noviembre de 2018

AGRADECIMIENTOS

En primer momento agradecemos a Dios por brindarnos la vida y las oportunidades que se nos han presentado en ella, siendo un camino donde se adquieren conocimientos con cada una de las experiencias que se presentan.

De igual manera agradecemos a nuestras familias quienes han brindado un apoyo constante y se han preocupado por nuestro proceso de aprendizaje. A maestros de la Universidad que han compartido sus conocimientos, al maestro Libardo López que ha contribuido con conocimiento y tiempo para enriquecer nuestros argumentos, al maestro Juan Medrano que con sus interesantes tutorías y apasionada dedicación por el teatro, aterrizó cada una de nuestras ideas permitiéndonos soñar con la construcción del proyecto “DetónaTe”.

Por último, agradecemos a nuestros estudiantes del curso de Teatro de la Escuela de Artes Uniminuto, quienes con su entusiasmo, entrega y disposición, permitieron que este proyecto se hiciera realidad.

DEDICATORIAS

A mi madre Luz García y mi padre Gabriel Cuervo, quienes han dedicado gran parte de sus vidas para apoyarme en este proceso, a mi hermano Jerson Cuervo por estar en momentos de crisis, a mi novia Brenda Díaz por todo el apoyo y fortaleza que me brinda día a día, a mi compañera Jeny Higuera por brindarme una amistad desde el primer semestre y con quien hoy en día culminamos este proyecto. A la vida por ofrecerme oportunidades fabulosas y por último a todos aquellos que siempre han estado preguntando por mi proceso y han ofrecido pequeños tiempos de sus vidas para acompañarme en mi formación.

Osnaider Esteban Cuervo García.

A mi nona Hermelina, quien me regaló la inspiración para interpretar a Lucinda.

A Doña Nubia, Don Higuera, Jhoncho, César y Óscar, quienes siempre han apoyado cada paso que he dado. A mi esposo Leonardo pues es él quien hace que mi vida sea de colores. A mi parcerero Esteban Cuervo. A todos y cada uno de los que me preguntaron por la tesis...

¡Aquí está!

Jeny Carolina Higuera Flórez.

RAE

1. AUTORES	Osnaider Esteban Cuervo García Jeny Carolina Higuera Flórez
2. DIRECTOR DEL PROYECTO	Libardo López Rivera
3. TÍTULO DEL PROYECTO	“DetónaTe, dispositivos didácticos”. Creación de personajes teatrales a partir de dispositivos didácticos en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes Uniminuto.
4. PALABRAS CLAVE	Didáctica, dispositivo didáctico, enseñanza teatral, juego teatral, personajes teatrales, agente social.
5. RESUMEN DEL PROYECTO.	El proyecto “DetónaTe” es una investigación cualitativa, con un enfoque crítico social, dividida en cuatro fases, nace a partir de una encuesta diagnóstica donde se encuentra una problemática que los docentes deben enfrentar, la investigación se basa en la didáctica como una estrategia que aporta al proceso de enseñanza – aprendizaje, a partir de dispositivos didácticos que permiten la creación de personajes teatrales, esto en búsqueda de nuevas metodologías para implementar en el aula.
6. OBJETIVO GENERAL	Diseñar un dispositivo didáctico que permita la creación de personajes teatrales en la Enseñanza Teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> ● Elaborar un dispositivo didáctico que permita al estudiante construir un personaje teatral. ● Provocar por medio de talleres que el estudiante manipule un dispositivo didáctico. ● Construir personajes teatrales por medio de un dispositivo didáctico.
7. PROBLEMÁTICA. ANTECEDENTES Y PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.	<p>Pregunta problema. ¿Cómo un dispositivo didáctico permite la creación de un personaje teatral en los estudiantes de Teatro de la Escuela de Artes UNIMINUTO?</p> <p>Problemática La problemática que abarca el proyecto “Detónate” es la carencia de herramientas que trasciendan en el proceso de enseñanza – aprendizaje. En este caso los dispositivos</p>

	<p>didácticos en un aula de clase como apoyo en la enseñanza teatral.</p> <p>Antecedentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Castro , D., & Diaz , M. (2015). Dispositivos didácticos: Nuevas formas de enseñanza para detonar el aprendizaje. . Pro-Eduk@ Educación para la vida., 1-41. • Mallart , J. (2001). Didáctica: Concepto, objeto y finalidades. En N. Rajadell, & F. Sepúlveda , Didáctica general para psicopedagogos (pág. 186). España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. • Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. México: Gráficas Monte Albán. • R.W. de Camilloni , A. (2007). El saber didáctico . Buenos Aires : Cuestiones de educación <p>Línea de investigación:</p> <p>Didácticas específicas.</p>
8. METODOLOGÍA	El tipo de investigación que realiza el proyecto es cualitativa con un enfoque crítico social, está dividida en cuatro fases, aplicación de una encuesta diagnóstico, identificación de la problemática, aplicación de talleres y análisis de resultados.
9. RECOMENDACIONES Y PROSPECTIVA	El siguiente trabajo da la posibilidad que sea un punto de partida para otras investigaciones teniendo en cuenta los contenidos relacionados con dispositivos didácticos para la construcción de personajes teatrales, sea una referencia para aplicar en diferentes campos educativos y disciplinas, no solamente en el lenguaje teatral, sino que también aporte al proceso de aprendizaje de los demás lenguajes artísticos ampliando la mirada de investigación hacia un ámbito multidisciplinar.
10. CONCLUSIONES	El desafío de un docente por conquistar desde el inicio a sus estudiantes, suele tornarse intimidante, estremecedor y sobre todo poco apacible. A pesar de este cúmulo de sentimientos el docente debe confrontar esta situación con todos los recursos posibles y traer consigo las estrategias que lo apoyarán. Por otra parte, la interpretación de la didáctica desde distintas posturas teóricas, agudiza esas sensaciones y permite -en consecuencia- la obtención de esos recursos y/o materiales.
11. BIBLIOGRAFÍA	Calderón Herrera, K. (2002). La didáctica hoy: Concepción y aplicaciones. . Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.

	<p>Cañas Torregrosa, J. (2009). Didáctica de la expresión dramática . Barcelona : Octaedro .</p> <p>Castro , D., & Diaz , M. (2015). Dispositivos didácticos: Nuevas formas de enseñanza para detonar el aprendizaje. . Pro-Eduk@ Educación para la vida., 1-41.</p> <p>Cossio Moreno , J. A. (2016). Pedagogías y didácticas críticas latinoamericanas: La obra de Paulo Freire y Estela Quintar. . Pedagogías y didácticas críticas latinoamericanas. Medellín , Colombia: Universidad de Medellin .</p> <p>Dewey , J. (1980). El arte como experiencia. Nueva York : Perigee Books .</p> <p>Dewey, J. (2002). Democracia y Educación. Madrid: Ediciones Morata.</p> <p>Gabino , M. (2014). Interacción y motivación en el aula: enseñar desde el teatro. In A. Sainz Garcia, Arriba el telón: enseñar Teatro y enseñar desde el teatro. (p. 129). Portugal: Ministerio de Educación Cultura y Deporte.</p> <p>García, L. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. A parte Rei Revista de Filosofía, 1-38.</p> <p>Icle , G. (2009). Pedagogía teatral: ruptura, movimiento e inquietud de sí. . Educación y educadores, 129-142.</p> <p>Laferrière , G. (s.f.). La pedagogía teatral, una herramienta para educar. 54-65. Canadá: Facultad de arte, Universidad de Quebec.</p> <p>Mallart , J. (2001). Didáctica: Concepto, objeto y finalidades. In N. Rajadell, & F. Sepúlveda , Didáctica general para psicopedagogos (p. 186). España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.</p> <p>Morales , M. A., Lenoir , Y., & Jean , V. (2012). Dispositivos didácticos en la enseñanza primaria de Quebec. . Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa. , 116-132.</p> <p>Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. México: Gráficas Monte Albán.</p> <p>Picardo Joao , O. (2005). Diccionario Pedagógico de ciencias de la Educación. San Salvador: Centro de investigación Educativa Colegio García Flamenco.</p> <p>Pulecio, E. (2012). Esbozo sobre algunas características del personaje clásico. Teatros la construcción del personaje. , 4-7.</p> <p>R.W. de Camilloni , A. (2007). El saber didáctico . Buenos Aires : Cuestiones de educación .</p> <p>Salcedo, J. (n.d.).</p>
--	--

	<p>Salcedo, J. (2009). Pedagogía de la potencia y didáctica no parametral. Entrevista con Estela Quintar. . Revista Interamericana de Edicación de Adultos, 119-133.</p> <p>Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. (2009). Didáctica General. Honduras : Editorama.</p> <p>Vieties , M. F. (2012 , s.m. s.d.). Don Galan, revista audiovisual de investigación teatral. Núm.2. . From http://teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum2/pagina.php?vol=2&doc=1_4&despues-de-la-loe-presente-y-futuro-de-la-educacion-teatral-en-espana-en-los-inicios-del-siglo-xxi&por-manuel-f-vieites</p>
--	--

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	13
CONTEXTUALIZACIÓN (Ver)	15
1.1.1. Localidad diez Engativá	15
1.2. Microcontexto	16
1.2.1. Escuela de Artes UNIMINUTO	16
2. PROBLEMÁTICA (Ver)	17
2.1. Descripción del problema	17
2.2. Formulación del problema	18
2.3. Justificación	18
2.4. Objetivos	20
2.4.1. Objetivo General	20
2.4.2. Objetivos Específicos	20
3. MARCO REFERENCIAL (Juzgar)	21
3.1. Marco de Antecedentes	21
3.2. Marco Teórico	25
3.2.1. Didáctica.	25
3.2.1.1. Dispositivos Didácticos.	28
3.2.2. Enseñanza teatral	33
3.2.2.1. Juego teatral	35
3.2.2.2. Personaje Teatral	40
3.3. Marco Legal	47
4. DISEÑO METODOLÓGICO	49
4.1. Tipo de Investigación	49
4.2. Enfoque de investigación	50
4.3. Métodos de Investigación	51
4.4. Fases de Investigación	51
4.5. Población y muestra	53
4.6. Instrumentos de recolección de datos	53
5. RESULTADOS (Devolución creativa)	65
5.1. Técnicas de análisis de resultados	65
5.2. Interpretación de resultados	65
6. CONCLUSIONES (Devolución creativa)	97
7. PROSPECTIVA (Devolución creativa)	99
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	100
9. ANEXOS	102
10. CRONOGRAMA DEL PROYECTO	103
11. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	104
12. INSTRUMENTOS DISEÑADOS	114
13. CONSENTIMIENTO Y ASENTIMIENTO INFORMADO.	118

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Rango de edades	66
Tabla 2. Población	66
Tabla 3. Diagnóstico ¿Qué es didáctica?	67
Tabla 4. diagnóstico. ¿cuál es la estrategia para adquirir conocimientos?.....	68
Tabla 5. Diagnóstico. participación en grupos de teatro.....	69
Tabla 6. Diagnóstico. presentaciones teatrales	70
Tabla 7. Diagnóstico. Interés por el curso de teatro.....	70
Tabla 8. Diagnóstico. Valores.	71
Tabla 9. Encuesta de satisfacción. Didáctica.	72
Tabla 10. Encuesta de satisfacción. Dispositivo didáctico.	72
Tabla 11. Encuesta de satisfacción. Apoyo en el dispositivo didáctico.....	72
Tabla 12. Encuesta de satisfacción. Experiencia significativa.....	73
Tabla 13. Encuesta de satisfacción. Preguntas del dispositivo didáctico.....	73
Tabla 14. Encuesta de satisfacción. Ideas nuevas.	74
Tabla 15. Encuesta de satisfacción. Transformación social.....	74
Tabla 16. Encuesta #3. Importancia de la didáctica.....	75
Tabla 17. Encuesta # 3. Innovación.	76
Tabla 18. Encuesta # 3. Identificación del término dispositivo didáctico.....	76
Tabla 19. Encuesta # 3.Juego teatral.....	77
Tabla 20. Encuesta # 3. Comprensión de contextos donde vive.	77
Tabla 21. Encuesta # 3. Desarrollo de habilidades.	78
Tabla 22. Encuesta # 3. Guías o manuales.....	78
Tabla 23. Encuesta # 3. Teatro igual al nivel de las matemáticas.....	79
Tabla 24. Encuesta # 3. Transformación social.	79
Tabla 25. Encuesta # 3. Desarrollo social.....	79
Tabla 26. Tabla de evaluación.	80
Tabla 27. Dispositivo didáctico "Píntate con el cuerpo"	80
Tabla 28. Dispositivo didáctico "Roléate en este espacio"	81
Tabla 30. Dispositivo didáctico "cofre sentipensante"	82
Tabla 31. Dispositivo didáctico "Chismocréate"2.	82
Tabla 32. Dispositivo didáctico "Entrevístate con la multinacional zapatico".	83
Tabla 33. Dispositivo didáctico "Chismocréate"3.	83
Tabla 34. Dispositivo didáctico "Vístete".....	84
Tabla 35. Dispositivo didáctico "Chismocréate"4.	84
Tabla 36. Dispositivo didáctico "Ocupándote".....	85
Tabla 37. Análisis entrevista.....	92
Tabla 38. Análisis entrevista.....	95
Tabla 39. Análisis entrevista.....	96

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Taller “PíntaTe con el cuerpo”	80
Ilustración 2. Taller “RoléaTe en el espacio”	81
Ilustración 3. Taller “Cofre SentipensanTe”	82
Ilustración 4. Taller “EntrevistaTe con la Multinacional Zapatico”	83
Ilustración 5. Taller “VisteTe”	84
Ilustración 6. Taller “OcupándoTe”	85

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI se encuentran diferentes maneras de aprender, de adquirir conocimientos. Sin embargo, una escuela que no arriesga a proponer otras metodologías de enseñanza se convierte en una escuela sin dirección, las aulas de clase se tornan monótonas y los profesores en las sesiones de clase no conservan, ni continúan un proceso por miedo a tomar otro camino para el proceso de enseñanza – aprendizaje. “DetónaTe” es un proyecto que nace a partir de la observación y el encuentro de una problemática que muchos docentes presentan, como la búsqueda de estrategias de enseñanza para aplicarlas dentro del aula de clase, tiene como objetivo diseñar un dispositivo didáctico que permita la creación de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Para el desarrollo de la investigación se llevaron a cabo diferentes fases explicadas a continuación:

En primer momento el proyecto contextualiza el lugar donde se lleva a cabo el proceso investigativo, en este caso la Escuela de Artes UNIMINUTO brinda a la comunidad un espacio de Teatro donde los participantes expresan, sienten, exponen sus habilidades y comparten sus ideas en grupo.

En un segundo momento se desarrolla el marco referencial donde se realiza una codificación de las tres categorías que fueron encontradas, donde se toma la didáctica y la enseñanza teatral como una posible solución al problema. A continuación, el marco teórico evidencia los autores y teóricos que desde sus conceptos dan explicación a las tres categorías

que son: Didáctica (Dispositivos didácticos), Enseñanza teatral (juego teatral y construcción de personajes) y por último el Agente social.

En un tercer momento se propone una serie de actividades aplicadas en la Escuela de Artes, estos 7 talleres integrados entre didáctica y la enseñanza teatral llevan a cabo la construcción de personajes a partir de un dispositivo didáctico permitiendo la detonación de la imaginación y la creación que cada uno de los estudiantes exponen.

En el capítulo cuatro se precisa la metodología de investigación del proyecto dividido en seis fases, en este caso la investigación es cualitativa de tipo exploratoria realizando una recolección de datos a partir de diferentes instrumentos como las encuestas, entrevistas, diarios de campo y registros audiovisuales. Por otra parte, este capítulo describe el tipo de muestreo y las características de la población.

Posteriormente se realiza la recopilación de datos y resultados que originaron los talleres aplicados. A continuación, se analiza lo obtenido y por último se interpretan los resultados de acuerdo con el objetivo planteado por el proyecto.

Para finalizar se redacta una serie de conclusiones enlazando el análisis de resultados obtenidos y los objetivos del proyecto “DetónaTe” realizando un aporte a la Enseñanza Teatral en la Escuela de Artes UNIMINUTO.

CONTEXTUALIZACIÓN (Ver)

El proyecto “DetónaTe, dispositivos didácticos” se llevó a cabo en la Escuela de Artes Uniminuto, ubicada en el barrio La Serena de la localidad décima (10) Engativá.

A continuación, el Macro contexto (Localidad Engativá) y el Micro contexto (Escuela de Artes Uniminuto)

1.1. Macro contexto

1.1.1. Localidad diez Engativá

Fue un antiguo municipio del departamento de Cundinamarca, cuyos orígenes se remontan a la época precolombina. Su nombre en el idioma Muisca significa: “*Cacique de Inga*” También se conoce como ciudad azul por sus características físicas. Recuperado de: <http://engativa.gov.co/mi-localidad/conociendo-mi-localidad/historia> Alcaldía local de Engativá. La localidad de Engativá es la número 10 de Bogotá, está ubicada al Noroccidente del Distrito Capital, limita al Norte con el Humedal Juan Amarillo, localidad de Suba. Al Sur con la localidad Fontibón y la Avenida del Dorado. Al Este con la localidad de Barrios Unidos y Teusaquillo con la Avenida carrera 68. Al Oeste con los Municipios de Funza y Cota con el Río Bogotá. El principal eje económico se encuentra en el sector de Las Ferias por las microempresas manufactureras y la variedad de textiles. La población de la localidad está conformada en su mayoría por personas de clase media, familias que subsisten con un salario mínimo, pero sobre todo familias que se interesan por el crecimiento educativo de sus hijos.

1.2. Microcontexto

1.2.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

La Escuela de Artes UNIMINUTO nace en el año 2007, después de reuniones y acuerdos con la Universidad y la Facultad de Educación, la docente Julia Margarita Barco quien en ese momento era la Directora de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística, logra el aval para la apertura de la Escuela de Artes. Un espacio donde los estudiantes de la licenciatura podrían realizar sus prácticas profesionales, brindando un acercamiento a los diferentes lenguajes artísticos (música, artes plásticas y escénicas) a los habitantes del sector. Así como lo afirma la Fundación Universia (2007): “Es voluntad de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, orientándose por las aspiraciones de su fundador, el Padre Rafael García Herreros, comenzar a gestar una Escuela de Artes que pueda responder a las expectativas artísticas y culturales de los niños, jóvenes y adultos y en fin de toda la comunidad cercana al barrio y a la Organización Minuto de Dios”. De esta manera la Escuela abre talleres artísticos, acercando por medio del arte a toda la comunidad. Tal y como lo relaciona el objetivo de la Escuela de Artes “Apoyar los procesos de consolidación de las comunidades a través de una propuesta pedagógica, centrada en los lenguajes artísticos para contribuir en la formación de seres integrales con alta sensibilidad estética, cultural y con responsabilidad social”. (p.2).

Dentro de la Escuela de Artes, se encuentra el taller de Teatro, que brinda un acercamiento a la exploración de la interpretación, al descubrimiento de habilidades gestuales y corporales. En este espacio se encuentran diferentes rangos de edad, desde niños hasta adultos mayores, quienes con su actitud y energía logran un universo que fortalece la sensibilidad y la creatividad.

2. PROBLEMÁTICA (Ver)

La problemática que aborda el proyecto “DetónaTe” es principalmente la carencia de dispositivos didácticos para el acercamiento a la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes Minuto de Dios.

2.1. Descripción del problema

Cabe señalar que en el ejercicio docente es evidente la continua búsqueda de estrategias y herramientas que permitan la construcción de un puente para canalizar el conocimiento entre estudiantes y maestro. Esta práctica ha llevado a emplear recursos que sugieren lúdicas o dinámicas para promover el interés por aprender. Ahora bien, Área (1994) afirma: “Los materiales más frecuentemente utilizados en la historia de la educación han sido los textos impresos (..) y son el recurso predominante en las escuelas”. (p.85) En efecto suelen ser materiales imprescindibles en las planeaciones pues su objeto consiste en hacer accesible los conocimientos.

Dado que, el teatro convoca los sentimientos y debe trascender desde el principio en cada estudiante. La problemática que se evidencia apunta a la carencia de materiales y/o recursos para la construcción de personajes. El profesor de Expresión dramática Cañas (2009) dice:

No es esta otra asignatura más, otra estructura pesada y anquilosante, para retener a los chicos en sus asientos mientras les hablamos impertérritos de lo importante que es tener un nivel cultural y de conocimientos. Todo lo contrario: es, frente a lo estático, dinamismo, vida, libertad, y tú eres quien puedes y debes cambiar todo eso. (p.24).

Por esta razón, el material de trabajo para el taller de Teatro de la Escuela de Artes Uniminuto, no debe quedarse en un texto, pues, estos se pueden emplear para facilitar el conocimiento, sin embargo; el material que se necesita debe además de facilitar el conocimiento, lograr la apropiación de nuevos saberes, seducir, involucrar en el proceso a cada sujeto, generar una experiencia de aprendizaje.

2.2. Formulación del problema

¿Cómo un dispositivo didáctico permite la creación de personajes teatrales en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO?

2.3. Justificación

Dentro de las habilidades que debe adquirir el docente se encuentra relacionada el accionar la persuasión como estrategia para atraer al estudiante. Perrenoud (2004) nos dice:

La competencia aquí descrita pasa por el arte de comunicar, seducir, animar, movilizar, interviniendo como persona. Su pasión no basta si el profesor no es capaz de establecer una complicidad y una solidaridad creíbles en la búsqueda del conocimiento. Debe buscar con sus alumnos, aunque tenga un poco de ventaja, por lo tanto, renunciar a la imagen del profesor << Que lo sabe todo>> aceptar mostrar sus propios errores e ignorancias, no ceder a la tentación de hacer la comedia de que controla, no situar siempre el conocimiento al lado de la razón, la preparación del futuro y el éxito. En cuanto a los profesores a quienes dejan indiferentes los conocimientos que enseñan, ¿Cómo esperar que susciten el mínimo estremecimiento entre sus alumnos? (p.28):

Se deben emplear recursos y estrategias para compartir situaciones de aprendizaje, enriquecer mutuamente una experiencia, conquistando saberes, descubriendo habilidades, disfrutando el conocimiento, entendiendo las infinitas oportunidades que surgen dentro del ejercicio didáctico.

En palabras de Perrenoud (citado por Castro, D y Díaz, M 2015) “Para que una actividad sea generadora de aprendizaje, es necesario que la situación desafíe al sujeto, que a éste le apetezca enfrentarse a ella, y que todo ello esté dentro de sus posibilidades a costa de un aprendizaje nuevo”. (p.8). De esta manera uno de los múltiples retos que manifiesta la educación actual al rol de docente, se sintetiza en la configuración de materiales que envuelvan, seduzcan, involucren al estudiante con la búsqueda del conocimiento.

En la exploración por el diseño de materiales y la necesidad de que reúnan las características anteriormente nombradas, este proyecto pretende diseñar dispositivos didácticos para la construcción de personajes que permitan acceso a los saberes esenciales del teatro, innovando en las formas de recrear conocimiento, provocando en el estudiante la pasión por descubrir habilidades histriónicas, el entusiasmo al interpretar intenciones y sobre todo y ante todo el amor por el teatro.

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la creación de un personaje teatral en los estudiantes de Teatro de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

2.4.2. Objetivos Específicos

- Elaborar un dispositivo didáctico que permita al estudiante construir un personaje teatral.
- Provocar por medio de talleres que el estudiante manipule un dispositivo didáctico.
- Construir personajes teatrales por medio de un dispositivo didáctico.

3. MARCO REFERENCIAL (Juzgar)

3.1. Marco de Antecedentes

En este capítulo se describen los antecedentes de cada categoría, evidenciando los hallazgos y soporte teóricos frente a otras investigaciones.

En primer momento, para el proceso de construcción de los antecedentes se realizó una búsqueda de material basado en la primera inquietud que abordó este proyecto ¿Qué son los *dispositivos didácticos*? Al aproximarse a este tema, se descubrió que el concepto de dispositivos didácticos relativamente es reciente. La indagación propició el hallazgo de artículos que exponen:

La Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en un artículo menciona los dispositivos didácticos.

Título: Dispositivos didácticos para el desarrollo de competencia comunicativa en matemáticas.

Autores: Dora Inés Calderón & Olga Lucía León

En este artículo se relaciona la importancia de generar nuevas estrategias para brindar una experiencia de aprendizaje, ofreciendo orientaciones sobre la conceptualización de dispositivo didáctico. Calderón, D. & León, O. (2016) afirman: “Un sistema de dispositivos didácticos que favorecen la experiencia discursiva y matemática: como macro dispositivo el proyecto de aula y como dispositivos complementarios el juego y el taller” (p.143).

Este material aporta orientaciones precisas sobre el alcance que puede tener un dispositivo didáctico en diferentes áreas del conocimiento. Proponiendo a “DetónaTe” una reflexión acerca del impacto que puede generar la construcción de *dispositivos didácticos* para la enseñanza teatral.

En la Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, se encuentra el artículo:

Título: Dispositivos didácticos en la enseñanza primaria de Quebec

Autores: María Alejandra Morales, Yves Lenoir & Valerie Jean.

Morales, M. Lenoir, Y & Jean, V. (2012) afirman: “Sin duda alguna que la implantación de nuevas orientaciones curriculares implica un cambio, o a lo menos una actualización, una readaptación de las maneras de hacer del docente en el aula, es decir, de sus prácticas de enseñanza.” (p.117). Este artículo le permite a “DetónaTe” reafirmar su percepción acerca de la innovación en los materiales didácticos, puesto que muchos que actualmente se emplean y que en su momento fueron pertinentes, necesitan avanzar a la par del crecimiento social. Por otra parte, en este artículo propone emplear los dispositivos didácticos a partir de estrategias didácticas, que si bien ya se encuentran posicionadas en la praxis pedagógica (textos, cartillas, exposiciones, etc.) precisan maestros que tomen el riesgo de deconstruir ese material. Por esta razón, este artículo sugiere a la investigación como categoría de búsqueda la *didáctica*, puesto que para deconstruir unos materiales y/o recursos es conveniente comprender el génesis de las estrategias didácticas.

El proyecto “DetónaTe” propone los dispositivos didácticos en la enseñanza teatral, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España en la publicación:

Título: Arriba el telón: enseñar Teatro y enseñar desde el teatro.

Capítulo: Interacción y motivación en el aula: enseñar desde el teatro

Autor: Gabino Boquete Martín

Gabino, M. (2014) afirma: “La enseñanza teatral por medio del juego permite ventajas para el aprendizaje. A la hora de usar el juego como método de enseñanza, es la capacidad de desarrollar reglas que estructuran las actividades de una manera clara y natural.” (p.8). Es así, como “DetónaTe” plantea la *enseñanza teatral* a partir del *juego teatral* dirigido, implementándose como otra categoría de esta investigación.

En el proceso de encuentro con los antecedentes, poco a poco se establecieron los hilos conductores para el desarrollo del proyecto. En la revista:

Título: Teatros: La construcción del personaje "Tres mitos sobre la construcción del personaje”

Autor: Rozo Pedro Miguel

Rozo, P. (2012) afirma: “La creación de un personaje teatral como un proceso creativo que involucra no solo al actor sino también a directores y dramaturgos, de igual manera todos desde su rol se realizan preguntas similares para tratar de dilucidar la esencia de lo que sería dramáticamente más interesante para la pieza.” (p.9). Rozo, aporta apreciaciones que llaman la atención del proyecto. Puesto que, el juego teatral permite la *construcción de personajes* a partir de dispositivos didácticos. De esta manera “DetónaTe” proyecta la *construcción de personajes* como otra categoría para trabajar, apoyados en los dispositivos didácticos.

En UNIMINUTO, Colombia se encuentra la tesis de grado:

Título: Proyecto ISFAHAM, Propuesta didáctica para favorecer el aprendizaje musical y la interpretación a través de la conciencia corporal en los estudiantes de guitarra infantil de la Escuela de Artes Uniminuto.

Autor: Rodríguez Camargo Angie Milena

Esta monografía plantea una propuesta didáctica que le apunta a la conciencia corporal para mejorar el aprendizaje musical. La población en la que se aplicó el proyecto infiere de manera directa con “DetónaTe” puesto que, se encuentra en el mismo espacio de aplicación, notando claramente que estos proyectos generan un impacto que repercute socialmente en toda la comunidad. En efecto, “ISFAHAM” orienta el *factor social* como otra categoría, que involucra el análisis de los alcances de “DetónaTe”.

En segundo momento, se procedió a una codificación primaria cuyo objetivo es identificar las categorías principales de cada fuente consultada. Después se realizó una codificación secundaria con el fin de agrupar por similitud las categorías de cada fuente y así identificar los grandes grupos o ejes discursivos en torno a los cuales apuntaremos este proyecto.

- Didáctica. (Dispositivos didácticos)
- Enseñanza teatral. (Juego teatral - Construcción de personajes)
- Agente social.

3.2. Marco Teórico

DetónaTe, precisa un hilo conductor por cada categoría especificando la trascendencia de cada una. En este capítulo se presentan las categorías con su correspondiente sustento teórico.

3.2.1 Didáctica.

El término didáctica se relaciona de primera mano con los verbos enseñar, instruir, educar, ilustrar. Desde su origen en la antigüedad clásica griega, el término didáctica ha sido empleado para designar un género literario, precisamente, aquel género que pretende enseñar, formar al lector (Mallart, 2001). Es así, como la literatura entabla una especie de conversación entre el que lee y el que aprende.

A mediados del siglo XVII en Centroeuropa, tomaron la denominación de didáctica desde el latín, Comenio (citado por Picardo, 2005) afirma que la “Didáctica es el artificio universal de enseñar todo a todos con rapidez, alegría y eficacia” (p.80). Concibiendo la didáctica como la “Técnica de la enseñanza” y criticando el aprendizaje que sólo implicaba la memoria. Comenio, invitaba a originar en el estudiante la reflexión, la búsqueda de la solución sobre lo que se debe hacer. No solo que el estudiante recuerde la lección del día. Es aquí donde se configuran las principales herramientas del docente; el método desde la organización y el instrumento diseñado para llevar a cabo la enseñanza.

Dentro de este recorrido, por identificar la definición de didáctica, hallamos a Mallart, quien recopila diversas posturas frente a la didáctica e identifica en ellas elementos claves y factores en común, encajando en cuatro aspectos, como se muestra en el siguiente cuadro.

Aspectos	Descriptorios en la definición de Didáctica
Carácter	disciplina subordinada a la Pedagogía teoría, práctica ciencia, arte, tecnología
Objeto	proceso de enseñanza-aprendizaje enseñanza aprendizaje instrucción formación
Contenido	normativa comunicación alumnado profesorado metodología
Finalidad	formación intelectual optimización del aprendizaje integración de la cultura desarrollo personal

Cuadro 1: Elementos presentes en las definiciones de Didáctica. Juan Mallart: Didáctica: Concepto, objeto y finalidad.

Es así como Mallart (2001) afirma: “Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de *enseñanza – aprendizaje* con el fin de conseguir la formación intelectual del educando” (p. 5). En este punto Detónate, visibiliza la posibilidad de comprender la didáctica como factor que interviene en el proceso de *enseñanza – aprendizaje*. Sin embargo; y en contraste con Mallart, se tiene la convicción de que la finalidad va más allá de una formación intelectual. Pues, se repara en creer que debe integrar todos los elementos que él relaciona en la tabla, *una formación intelectual que optimice el aprendizaje, integrando la cultura para el desarrollo personal*.

Dewey (citado por Calderón, 2002) se reveló contra el intelectualismo y generó un estilo de pensamiento en el que destaca el papel de la experiencia, el contacto del individuo con el exterior, dando, así como resultado un desarrollo y mejoramiento de la vida de cada ser. De esta manera, con esta posición llega el concepto de interacción, Calderón (2002) dice:

Fundamental en la didáctica actual; es decir, cuando el individuo en continua interrelación con el medio adquiere múltiples experiencias, éstas a su vez deben adquirir un significado educativo, que solamente será tal hasta que sean ordenadas y predispuestas en un cierto sentido. (p.21).

La didáctica como visión artística, y bajo los principios de enseñanza de Eisner (1982), debe ser una experiencia estética que se encuentre bajo un clima de creación, que combine las intenciones de los docentes con los deseos de los estudiantes. El docente debe ser innovador, investigador de nuevas formas de hacer que rompan con la rutina. En efecto y como lo relaciona Mallart, el docente debe ser un artesano pues hace su práctica empírica, debe ser un artista, pues hace que evoque la inspiración y la belleza y ante todo un didacta que enseñe instruya, comunique, que haga aprender.

Torres M. & Girón P. enfatizan en los ingredientes claves que contribuyen a proceso, incentivar y orientar. Detónate, interpreta estos conceptos en primera medida como la estrategia para conquistar al estudiante, seducirlo en la aventura del conocimiento y aprendizaje, permitiéndose como docente, adentrar en la creatividad, en el juego dirigido. De igual manera, los complementa con Mallart, debe haber un proceso de enseñanza – aprendizaje y las estrategias de este proceso se basan en incentivar y orientar.

Teniendo en cuenta los postulados de John Dewey, el aprendizaje debe ser significativo. De forma tal que, le sumamos otro componente a la didáctica, pues, Mallart y Torres M. & Girón P. Destacan el cómo, pero Dewey complementa el fin. Originar un aprendizaje significativo, una experiencia educativa que fomente el desarrollo holístico del individuo y de esta forma se conecten otros lenguajes.

3.2.1.1 Dispositivos Didácticos.

Este proyecto le apunta al manejo del término “*Dispositivo*” desde una postura pedagógica. Localizando un primer acercamiento de la definición del dispositivo, García (2011) afirma: “Tanto Michel Foucault, como Gilles Deleuze y Giorgio Agamben lo describen como una red: un dispositivo no es un discurso o una cosa o una manera de ser sino la red que se establece entre discurso, cosa y sujeto” (p.7). De esta manera, se comienza a configurar el concepto, entendiendo que es la red que vincula el discurso, la cosa y el sujeto. En el Diccionario de la Real Academia Española encontramos: Dispositivo, Que dispone. Mecanismo o artificio para producir una acción prevista. Disposición, expedición y aptitud.

En la pesquisa por encontrar definiciones, Quintar (2009) nos dice:

De repente el uso de palabras como “instrumento”, “estrategias” y “técnicas”, entre otras, comenzaron a tener una recurrencia discursiva singular, dando cuenta –en mi opinión– de un entramado de significaciones que nos constituyen y que va más allá de las intenciones de los sujetos que las usamos. Es desde esta inquietud, que me parece pertinente usar este concepto como activador de procesos, más que palabras que conllevan connotaciones de instrumentalización o de orientación militar, tales como: estrategia, táctica, objetivos, etc. Es por ello que me propuse buscar un significante que, más allá de lo polisémico del lenguaje, pudiera ser más congruente con la intención y la apuesta formativa de la didáctica no-parametral. (p.132).

Morales, Lenoir, & Jean (2012) afirman: “Globalmente, un dispositivo es un espacio de interacción social y de cooperación compuesto de intenciones y materiales, que posee [además] un funcionamiento simbólico al igual que sus propios modos de interacción”. (p.119). Con este orden de premisas, Peeter y Charlier (citado por Morales et al., 2012) explican que el dispositivo:

“Se enmarca en una lógica de medios implementados que persiguen un fin” (p.119). Siendo clave la participación activa de sus creadores y de los sujetos usuarios. Morales, Lenoir, & Jean (2012) manifiestan:

Cabe agregar que los dispositivos serían, en consecuencia, soportes técnico-instrumentales disponibles y adaptables a una situación determinada. Sin embargo, no podemos dejar de señalar que éstos no se limitan únicamente a objetos físicos. Así, los dispositivos serían a su vez técnicos y simbólicos, lógicos y empíricos; es decir, un recurso de mediación que organiza relaciones funcionales entre seres humanos, instrumentos, intenciones y acciones. (p.119).

De esta manera, la postura de Quintar aproxima el concepto de “*Dispositivo*” desde una Didáctica no parametral, que invita a la reflexión del quehacer docente, a partir de las estrategias y/o recursos pedagógicos, manejándola como un campo abierto, que está en constante construcción, no como un campo que ya está construido, mediado por disciplinas y contenidos para llevar al aula de clase. Concibiendo la didáctica como una praxis que se encuentra en contingencia y construcción, para proponer el encuentro del sujeto consigo mismo, con el otro y lo otro. (Cossio, 2016).

Morales, Lenoir, & Jean, exponen que la clave del Dispositivo es la participación activa del creador y del sujeto. Es decir; los dispositivos didácticos le apuestan a una innovación y transformación de las concepciones de enseñanza, entretejiendo una red de comunicación y complicidad, que trasladan a los participantes a una situación de aprendizaje. Una experiencia de aprendizaje, Dewey (1980) dice:

El espacio se hace entonces algo más que un vacío en el que girar y que contiene aquí y allí cosas peligrosas y cosas que satisfacen el apetito; se hace un escenario amplio y cerrado dentro del cual se ordena la multiplicidad de los actos y padecimientos que el hombre acomete y sufre. (p.27).

El tener un espacio vacío, y el pensar en los efectos que puede traer consigo la implementación de dispositivos didácticos, es una clara propuesta por ir más allá de un sencillo proceso de enseñanza, de una transmisión de conocimientos. Cada participante se considera constructor de ideas a partir de sus realidades, pues no sería congruente hablar de didáctica sin el reconocimiento del ser humano (Quintar). Y al momento de hacer contacto con el ser humano, no sería válido dejar de mencionar la experiencia. Es en este punto, donde el dispositivo comienza a tomar un valor trascendental y cautivador. Dewey (1980) nos dice:

Me refiero a estos hechos evidentes como preliminar a un intento de mostrar que concebir la experiencia consciente como una relación percibida entre el hacer y el padecer, nos capacita para entender la conexión que el arte como producción y percepción, y la apreciación como goce, sostienen recíprocamente. (p.54).

De esta manera se generan situaciones de aprendizaje, aprendizaje experiencial, pues el dispositivo permite más que crear un vínculo, permite generar un desafío. Seduce al usuario y lo cautiva desde un inicio, una especie de hipnotización, donde se toman saberes y experiencias previas, que interactúan y complementan con los conocimientos, al fin de cuentas todo puede ser válido. Camilloni (2007) afirma: “Estos dispositivos didácticos le apuestan a la transformación de las concepciones de enseñanza para llenarlas de sentido”. (p.3). La interacción con los demás posibilita el aprendizaje colectivo, a través del goce. Es como el juego de chicos, cuando no se tenía balón, una tapa de gaseosa podría reemplazarlo. En efecto; la experiencia y el saber previo de cómo se jugaba con éste, hace que esa tapa cobre sentido y la capacite para construir una situación de aprendizaje.

Castro & Diaz (2015) afirman:

El dispositivo es mucho más complejo que un instrumento – sin dejar de serlo-, pues su complejidad radica en su función de “bisagra” entre mundos simbólicos y/o sistemas materiales u orgánicos. Esta condición de bisagra para poner en conexión y movimiento es lo que le da pertinencia a este concepto en didáctica, justamente como artificio activador de procesos subjetivos, intersubjetivos y situacionales. (p. 10).

En este sentido, el dispositivo adquiere un carácter de planeación intencionada y estructurada, teniendo en cuenta los fines. Por esta razón, debe asumir condiciones y/o elementos que responden a un diseño didáctico. La planeación o planificación didáctica, teniendo en cuenta el objeto de estudio, los participantes, los recursos disponibles, factores tales como el ambiente.

No obstante, Quintar (2009) relaciona: “Este esfuerzo hermenéutico en el uso del lenguaje debe ser constante; no podemos negar que hoy, en este ambiente belicista que vivimos, también la palabra “dispositivo” ha entrado en esa atmósfera” (p.132). Caso similar con la palabra “competencia” y que se emplea en una lógica de formación educativa. Quintar (2009) “Por ahora, el concepto de dispositivo que explícito es el que más se aproxima para dar cuenta de la complejidad dinámica del proceso de potenciación de sujetos en todas sus dimensiones y facultades” (p.132).

Debe existir una intencionalidad que propicie la situación de aprendizaje, el dispositivo dispone principios y fundamentos didácticos e invita a la participación de todos los involucrados, docentes y estudiantes. El dispositivo puede ser apropiado por los alumnos para la obtención de nuevos saberes. Sin embargo; este acto, se refleja como un acto de voluntad. Pues, a diferencia de un ejercicio de tarea, el estudiante es quien decide -desde su autonomía- enriquecerse de experiencias de aprendizaje.

A modo de conclusión, el dispositivo detona una experiencia de aprendizaje y es en congruencia con Ryan, (citado por Laferrière, s.f.):

"Acto de acompañar a alguien en su busca de la expresión, dándole plena libertad de ser y ofreciéndole medios para que se exprese lo mejor posible. (...) cuya meta es desarrollar actitudes creativas que llevarán al individuo a vivir plena y auténticamente". De la misma manera, con la formación, creemos que podemos ayudar al estudiante a crear sus propias herramientas pedagógicas a partir de su conocimiento del arte, su aptitud para dominarlo y su competencia para transmitirlo. Todo mezclado con técnicas bien seleccionadas y justificadas. Utilizando la creación pedagógica en el sentido de un acto creativo, es decir

un descubrimiento, una mezcla, una combinación, una síntesis de hechos, de ideas, de facultades que ya existían. El resultado será como una sorpresa porque los elementos utilizados serán más conocidos y familiares (Koestler, 1965). Por esta razón utilizamos la mezcla al servicio del artista-pedagogo. (p.56).

3.2.2 Enseñanza teatral

La enseñanza teatral ha tomado gran auge en las comunidades educativas, siendo este el medio que acerca las dinámicas formativas, de esta manera toma de las técnicas, de la experiencia escénica y del oficio del actor, todas aquellas actividades de entrenamiento tanto corporal como expresivo, encontrando así, la edificación de nuevos imaginarios. Icle (2009) nos dice:

El teatro como herramienta de liberación de los cuerpos tullidos por la mecanización de lo cotidiano, como instrumento de concienciación, como modelo de vivencia grupal, como forma de integración de los individuos en una vida más regulada y adaptada, como garantía de acceso a los bienes culturales de un pueblo. Funciones que la actividad teatral ha cumplido en diferentes lugares, en diferentes discursos, y en variados proyectos de liberación del hombre. (p.130).

La enseñanza teatral, requiere disposición y dedicación. Entrando en una conciencia, en un reconocimiento de la expresividad humana. Pues, es el teatro el que estudia lo trágico, pasional, impulsivo, cómico que puede llegar a ser el individuo. Otro elemento significativo

es el espectador, que aunque solo intente acercarse al espectáculo por diversión, se verá persuadido por la reflexión, por la invasión de sentimientos y emociones, que se apropiaron de su cuerpo con encanto y sorpresa. Icle (2009) afirma: “El teatro pasó a ser, entonces, una especie de inquietud de sí, una manera de vivir mejor, de cuidar su interior, de conferir atención a su yo, al cuerpo, al pensamiento y a la alteridad” .(p.131.)

El teatro configura una serie de cualidades y elementos que enaltecen su protagonismo y valor trascendental. En efecto, si el teatro se confabula con la enseñanza para respaldar la experiencia de aprendizaje, la enseñanza teatral cubriría la gran brecha de desinterés por cultivar conocimientos. Vieties (2012) afirma:

La Pedagogía teatral se define, en suma, por su carácter general, globalizador, sistemático y de fundamentación, y configura ese marco en el que se integran otras disciplinas que tienen una dimensión más procedimental y aplicada. Estaríamos, entonces, ante un amplio campo de conocimiento configurado por una notable diversidad de prácticas educativas, de metodologías y de teorías, que, hasta la fecha, no ha sido objeto de estudios de sistematización pese a su especial relevancia, lo que es una muestra de todo lo que queda por hacer. (p.1).

En tanto, la enseñanza teatral es un conjunto de disciplinas fundamentales en la formación integral de un sujeto (Vieties, 2012) ya que, favorece el aprendizaje para un desempeño social, la resolución de conflictos, la interacción y mediación con los demás. A través de la enseñanza teatral, se encuentran intrínsecos objetivos que permiten afianzar el proceso de formación. Descubrir, aceptar, valorar y mejorar las cualidades que definen desde lo individual, lo grupal y lo colectivo. Se potencia la autonomía y también el trabajo en equipo.

Se promueve y potencia la creatividad, con ayuda de un pensamiento divergente. Vieties (2012) generaliza y enfatiza la trascendencia de la enseñanza teatral, afirmando:

Son objetivos que, de una u otra forma, aparecen formulados en las competencias o finalidades propias de cada una de las etapas educativas consideradas (infantil, primaria y secundaria), y que habitualmente se vinculan con competencias y aprendizajes transversales, lo que en muchos casos implica que no sean abordados, en tanto no hay un área específica responsable. En su dimensión más propedéutica, también permiten que esos individuos desarrollen intereses, capacidades, actitudes y expectativas en relación con futuros itinerarios formativos y profesionales. (p.2).

3.2.2.1 Juego teatral

Para que la enseñanza teatral tenga un apoyo, a continuación se da a conocer la manera en que el proyecto trabaja el teatro unificado con el juego.

Perrenoud (2004) nos dice:

La mayoría de la gente es, en algunos momentos, susceptible de introducirse en el juego del aprendizaje, si se le ofrecen situaciones abiertas, estimulantes e interesantes. Hay maneras más lúdicas que otras de proponer la misma tarea cognitiva. No es indispensable que el trabajo escolar parezca un vía crucis, se puede aprender riendo, jugando, disfrutando. (p.28).

Los juegos teatrales posibilitan el interés, la participación, la imaginación, la creatividad, la socialización. El docente debe permitir ese acercamiento, propiciar un ambiente para que la imaginación sea la protagonista de este proceso de aprendizaje. Cañas T.(2009) nos dice:

El juego, sin más, puede ser el desencadenante de muchas situaciones nuevas (o quizá, no tan nuevas; tal vez sólo permanezcan en estado latente en los niños, en ti también). Y juega, ¿a qué? A todo. Habrá que escuchar sus propuestas, dejarse llevar por sus juegos. También deberás tú proponerles otros (los que recuerdes de tu infancia, los que encuentres en manuales, en didácticas, en libros de técnica teatral...). Aquí empezará tu formación. (p.28).

Y el proyecto, aceptando la invitación de Cañas, y con lo ya expuesto acerca del Dispositivo didáctico y la enseñanza teatral, le apostó al juego como mediador entre el dispositivo el personaje teatral. Pues, el dispositivo detona la curiosidad por el aprendizaje, y el aprendizaje en este caso aplica al personaje teatral. El dispositivo se complementa con el juego teatral diseñando así en un principio pequeños fragmentos de dispositivo (conjugados con premisas) que con el vínculo que empieza a surgir con los estudiantes, se termina de construir

El dispositivo y el juego, globalizan y fundamentan la base de esta situación de aprendizaje. Que tiene como objetivo y según Dewey, generar un aprendizaje significativo y experiencial. Es por esto que se encuentra en este dúo la oportunidad de resaltar habilidades, destrezas, cualidades y características de cada uno de los participantes. Cabe anotar, que la exaltación de éstas, no son más que el resultado y las consecuencias de un trabajo que

permite la libertad de creación. Ante este cúmulo de sorpresas, de nuevo Cañas T (2009) asiente:

Dedicación, entrega, deseos de experimentación y un compromiso de formación —pronto la propia marcha de la experiencia te lo exigirá—, serán, por lo tanto, las bases donde se sustente esta invitación a la fiesta de la libre expresión en nuestros centros. Pero la dedicación, la entrega, el propio juego, te pedirá un nuevo —y definitivo— sacrificio. Ni el mayor conocimiento de técnicas de carácter corporal, lúdico y teatral hará de ti un auténtico especialista en la materia si tú no rompes con la vieja idea del profesor omnisciente y omnipotente y te desligas de cuanto frontalmente te separa de los alumnos e intentas, en la medida de lo posible, hacerte uno más entre ellos. (p.29).

Por ese motivo es que se rescata el Dispositivo Didáctico, ya que éste tiende a ser como un camaleón, se transforma, se transmuta y puede originar otros escenarios propicios para la creación y la imaginación. Piaget (citado por Cañas T. 2009) afirma que los juegos: “Tienden a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla o compensarla” (p.33). El valor del juego, estriba esencialmente en la provocación de los niños la manipulación de una realidad, realidad que asimila, reproduce, utiliza, domina. (Cañas, T. 2009).

Ahora bien, Gabino (2014) afirma:

Enseñar teatro de manera lúdica permite y ofrece un aprendizaje más práctico. Otra ventaja es que los juegos constituyen actividades ideales para el trabajo en parejas y pequeños grupos, por lo que permiten aumentar de manera notable el tiempo de práctica,

especialmente en grupos numerosos. A ello colabora la creación de una atmósfera de familiaridad y relajación, donde es posible realizar ejercicios de práctica de lo estudiado sin inhibiciones, lo que ayuda a conseguir una dinámica de clase activa y productiva. (p.8).

La atmósfera a la que hace referencia Gabino, es un elemento esencial a la hora de llevar a cabo juegos teatrales. Abad, J & Ruiz, A. (2014) complementan:

La instalación, desde su configuración inicial, es un contexto de interacción que favorece y permite la aparición del símbolo. Al igual que los artistas, los educadores diseñan y organizan la intencionalidad del espacio de juego, conscientes de que su rol es proponer (el <érase una vez>) y el de los niños es disponer. (p.12).

Moto y Tejedo (citado por Gabino 2014) el juego teatral para ellos es:

La práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores que improvisan colectivamente según un tema elegido de antemano y/o precisado por la situación" La dramatización es un proceso de creación que utiliza técnicas del lenguaje teatral como apoyo lúdico, pedagógico o didáctico. (p.8)

Moto y Tejedo, comienzan a nombrar juego teatrales puntuales que funcionan como cómplices y apoyo, de esta manera se puede complementar el dispositivo, el juego y la enseñanza teatral. Gabino (2014) explica la importancia de uno de los ejercicios como es la improvisación pues "Son una fuente muy productiva de recursos (...) y permiten la intercomunicación entre los estudiantes, enriqueciendo, no sólo su vocabulario, sino su desarrollo creativo y personal" (p.12) Por otra parte la improvisación no solo es un ejercicio teatral, Vaqueiro (2014) afirma que: "Es medio de expresión y observación. Permite el desarrollo de competencias básicas, promoviendo el desarrollo de la personalidad, de las

competencias sociales y comunicativas, la motivación, la tolerancia y el espíritu de equipo.".

(p.40)

Otro de los ejercicios que aportan a la enseñanza teatral es la mímica, Gabino (2014) dice:

Se puede considerar la comunicación no verbal como parte de la comunicación oral, ya que se usa como medio de retroalimentación recíproca entre el emisor y el receptor durante su interacción; gracias a la utilización de signos no verbales, la expresión de la cara, los movimientos de las manos o la disposición del cuerpo, se pueden mostrar sentimientos, estados de ánimo, deseos, necesidades, etc. Hay momentos en que la comunicación no verbal tiene, si cabe, más significación que los mensajes verbales. Hay que considerar que algunos de los signos no verbales son universales; otros, en cambio, son culturales. Por ello, conocer los códigos del lenguaje no verbal propio de una cultura, puede ayudar al extranjero en la interpretación de los mensajes, y puede facilitarle, asimismo, la tarea de hacerse entender. (p.12).

La enseñanza teatral maneja más ejercicios, otro de ellos es el juego de rol, pues allí permite al estudiante entender al otro, Gabino (2014) define el juego de roles como:

Esta técnica dramática consiste en reproducir una situación comunicativa que se caracteriza por no tener un número fijo de participantes y por ser de temática libre, aunque es conveniente que esté relacionada con la edad, las necesidades y los intereses del grupo. Cada estudiante asume un rol propuesto por el profesor para actuar en ese contexto de acuerdo con el papel asignado. Los roles pueden estar inspirados en necesidades reales, como un entrevistador y un entrevistado, un policía y un peatón, etc., y reproducir una

variedad de situaciones que pueden o no tener una relación directa con la experiencia de los aprendices, como la queja a un camarero, la solicitud de información sobre un trayecto de tren o una experiencia indirecta. (p.13)

3.2.2.2 Personaje Teatral

El proyecto “DetónaTe” se basa principalmente en el diseño de un dispositivo didáctico que detone la experiencia de aprendizaje en la enseñanza teatral y de esta manera se construya un personaje teatral.

El término personaje viene desde hace mucho tiempo, en palabras de Aristóteles, este concepto se le denominó “carácter” es aquel que hace. Como bien se sabe, un personaje necesita de un proceso de construcción, muchos espectadores se han sentido identificados con el personaje, Pulecio (2012) nombra el objetivo del personaje como: “Representar a la humanidad sin límites ni distinciones morales, sociales, intelectuales o psicológicas” (p.4). No es solamente representar un personaje, también el papel del actor cuando encarna al personaje. Pulecio (2012) interpreta: “El personaje va a identificarse cada vez más con el actor que lo encarna (...) el personaje cobra sus derechos individuales” (p.6).

Según Rozo (2012) describe la creación de un personaje teatral como un proceso creativo que involucra no solo al actor sino también a directores y dramaturgos, de igual manera todos desde su rol se realizan preguntas similares para tratar de dilucidar la esencia de lo que sería dramáticamente más interesante para la pieza. (p.9). Para Rozo (2012) también es importante la puesta del personaje en escena en diferentes situaciones, para él la construcción debe pasar por tres mitos. El personaje como vector de acción, es cuando el

actor se hace preguntas tales como: ¿Que quiere el personaje? Pues el deseo de un personaje le permite realizar una acción dramática. Después el personaje pasa a un segundo mito, el personaje como valor moral, allí el personaje debe representar moralmente una unidad de valor, por ejemplo, la representación de la justicia, la calma, el desorden y la maldad. Por último, el personaje debe pasar por un arco de transformación, en este mito la creación debe tener un cambio notorio, es decir, si un personaje es un ángel, al finalizar se convierte en una representación de maldad. (pp. 9-12)

Por otra parte para complementar, en palabras de Egri (citado por Pulecio 2012) el actor debe tener en cuenta tres aspectos básicos: lo fisiológico donde se define el sexo, la edad, las características físicas, los efectos y herencia. Lo sociológico donde se menciona la clase social, el tipo de ocupación, la educación, vida de hogar, coeficiente intelectual, religión, raza, nacionalidad, posición que desarrolla en la comunidad, filiación política, pasatiempos y manías. Por último, lo psicológico donde maneja la vida sexual, normas morales, premisa personal, ambición, contratiempos, primeros desengaños, temperamento, actitud hacia la vida, complejos, extrovertido, introvertido, facultades, cualidades. (p.6)

Es en este momento, donde cada uno de los ingredientes mágicos por los que hemos pasado, empiezan hacer efecto. Pues, al construir un personaje teatral, el participante aporta su propia personalidad y experiencia en el proceso de aprendizaje, emplea la habilidad innata para imitar, hacer gestos, expresar ideas a través de su cuerpo y su voz, proyectarse en otros personajes. Con la creación de personajes teatrales, el participante experimenta la exploración y descubre destrezas que le funcionan para enfrentarse a situaciones cotidianas viéndolas desde otro punto de vista.

Para iniciar la creación de personajes teatrales, partimos desde los postulados del maestro Stanislavski. Icle , (2009) hace referencia a:

Al analizar uno de los estudios principales de Stanislavski, en sus dos tomos –El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso de la vivencia (2007) y El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso de la encarnación (1997)– encontramos, ya en el índice, una serie de nomenclaturas que implican un vocabulario ético; así, vemos delante de nuestros ojos palabras como “actitud”, “perspectivas del actor”, “dominio de sí mismo”, “ética y disciplina”, “actitud general del actor”. (p.140).

Teniendo en cuenta que nuestro interés es un primer acercamiento para que la comunidad se apasione. Se decide llevar la construcción de los personajes basados en los métodos de Stanislavski, empleando premisas no tan directas, pero que argumenten nuestra actividad. De esta manera Icle , (2009) afirma:

La improvisación tendrá un papel fundamental en ese proceso como procedimiento creativo. Si antes el aprendiz obtenía el estatus de actor al reproducir de forma imitativa al maestro, ahora el actor deberá crear, él mismo, una “versión” para el papel. Debemos al método de las acciones físicas de Stanislavski, como primer conjunto sistematizado de improvisaciones, ese legado. En él, el actor ruso propone una serie de improvisaciones sobre las circunstancias del texto y de circunstancias ficticias, en las cuales el actor debe resolver desafíos y completar el universo del texto. (p.140).

A partir de entonces, los dispositivos diseñados para la construcción de personajes, en su mayoría emplearon la improvisación. Generando un ambiente de imaginación y creatividad que poco a poco, fue floreciendo hasta llegar a una puesta en escena de creación colectiva.

3.2.3 Agente Social.

El proyecto "DetónaTe" tiene como agente social la escuela de artes Uniminuto, en este caso es la población a intervenir, la pedagogía o la educación social maneja tres componentes. Juliao (2014) dice:

La educación, como quehacer, implica siempre la relación entre teoría, práctica e investigación, en un proceso crítico- reflexivo y praxeológico que no favorece a ninguno de los tres componentes, pero los considera a todos esenciales. por eso la educación como campo de estudio (más específicamente, la educación social) está constituido por y en la teoría, la práctica y la investigación, dando origen a la pedagogía. (p. 18-19):

Por otra parte lo social se enlaza con la educación siempre y cuando se tenga en cuenta una educación de inclusión y de construcción de saberes de forma colectiva. García (citado por Juliao 2014) define el adjetivo *social* que acompaña a *pedagogía* y a *educación* es válido siempre y cuando sea utilizado en el sentido en que lo acuñaron los pioneros (...) promover una educación para la vida pública, para el nosotros. (p. 19)

Así mismo se tiene presente un proceso de aprendizaje a partir de las experiencias que se construyen de manera grupal, Dewey (citado por Juliao 2014) el discernimiento de las

experiencias se produce en grupo, porque es el contacto con los otros como el individuo produce y estimula la comprensión de las experiencias (p.100) Pues es un proceso de contacto, de un nosotros y no de un yo.

Por otra parte el papel del profesional en el quehacer reflexivo le compete siendo investigador y educador como una de las finalidades del agente social educativo que maneja el Minuto de Dios, Juliao (2014) dice:

El quehacer reflexivo y la responsabilidad social del agente de la educación y las finalidades sociales que esta práctica pretende. Desde la perspectiva de El Minuto de Dios, la educación es un compromiso de todo profesional que lo obliga a entrar en una actitud ética (...) Este profesional da cuenta de la ética y la responsabilidad sociopolítica cuando consigue, desde su práctica profesional como líder, gestor y educador social, aumentar las posibilidades de logro y disfrute de la cultura, mientras simultáneamente enriquece los contextos para que la educación pueda desplegar sus potencialidades como transformadora de realidades individuales y sociales. (p.21)

El papel del profesional es de intervenir en aquellos procesos educativos que necesitan de una orientación de un líder, gestor y educador social, donde participan todos los ciudadanos, pues Juliao lo define como un derecho al que todos participan construyendo su propio conocimiento, incorporando la inclusión, la gestión cultural y social ampliando las perspectivas de los ciudadanos y así contribuyan al desarrollo humano y social (Juliao 2014). Cada uno de los estudiantes se apropian de saberes que les puede dejar huella en la vida diaria.

Para el proyecto “DetónaTe” es importante la construcción de conocimientos a partir de la experiencia, pero viéndola desde los aprendizajes que se van adquiriendo en el diario vivir, para Dewey (citado por Juliao 2014) la educación es un proceso completo que le permite al individuo vivir y decodificar nuevas experiencias. (p.98) y estas experiencias no se quedan congeladas o estancadas en un tiempo, sino que continúan un proceso, Dewey lo manifiesta como un proceso que tiene en cuenta las experiencias y los conocimientos pasados, él lo define como una experiencia educativa que promueve la participación de los estudiantes, permitiendo que ellos mismos construyan su proceso de aprendizaje generando nuevas experiencias, es un lazo que se une entre el antes y el después. Dewey (citado por Juliao 2014). La educación se transforma a partir de los conocimientos encontrados en el grupo, es una construcción colectiva que cada uno de los estudiantes aporta de manera individual a partir de su experiencia.

Juliao (2014) define, la vida humana está llena de múltiples situaciones que, con el paso del tiempo, se encargan de conformar. A eso es a lo que se llama, en el sentido más sencillo y común, experiencia. (p.131) estas múltiples situaciones las expresan en el campo de acción o en el campo educativo y son en efecto, importantes para la educación social. Sin embargo la construcción de conocimientos en la educación social, no se adquiere sólo con la experiencia, también se tiene en cuenta la teoría.

Para explicar acerca de la importancia de la práctica y lo teórico en la educación social es necesario definir dicho término, Juliao lo define como la praxis o la práctica, el hacer, sin embargo no es solamente actuar, se necesita de un proceso que va ligado a las artes a partir de la creación, es la construcción de algo nuevo en lo que ya está, en pocas palabras es crear algo nuevo. El papel del docente y del investigador es de convertir, de innovar, en el

lenguaje artístico es el que moldea su escultura, llevando a cabo un trabajo de transformación de saberes.

En el teatro, existen postulados que se inquietan por los aportes que retribuyen el entrenamiento y la vivencia escénica. Stanislavski, Grotowski, Barba, entre otros, instauran que la práctica teatral va más allá de la técnica, la eficacia del actor y la calidad de los cuadros escénicos. Se establece que esta práctica trasciende como método y que promueve herramientas para la configuración del individuo. Icle (2009) afirma: “Aquí está la ética Stanislavskiana: la atención a sí, al cuerpo, al universo interior, a la disciplina, al compañero, al conjunto de la obra teatral, implica una transformación de sí” (p.138).

A modo de conclusión en la práctica teatral, se generan transformaciones que conllevan al conocimiento de sí mismo. Es durante este proceso, que la construcción de un lenguaje escénico permite a los participantes involucrarse y adentrarse en sus más remotas reminiscencias, encontrando el auto reconocimiento que fortalece su autoestima y por ende la convivencia y participación social. Icle (2009) afirma: “En la situación pedagógica, la relación de un profesor-director con alumnos-actores, el espectáculo es momento de coronación de un proceso de transformación... lo más importante es mostrar – o enfatizar – la transformación en la que los sujetos envueltos fueron protagonistas” (p.131).

3.3. Marco Legal

Es de suma importancia para esta investigación, relacionar a continuación algunos artículos que involucra los fines que establece la Ley, cabe recordar que este trabajo se realiza dentro del ámbito educativo.

Bajo la Constitución Política de Colombia de 1991

Artículo veintisiete (27)

“El estado garantiza las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra”.

Artículo sesenta y siete (67)

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.”

Artículo setenta (70)

“El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidad por, medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística, y profesional en las etapas del proceso de creación de la identidad”.

Bajo la Ley 115 de 1994 del Ministerio de Educación Nacional (MEN)

Artículo quinto (5) numeral siete (7)

“El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones”.

Artículo sesenta y nueve (69)

“Procesos pedagógicos. La educación para la rehabilitación social es parte integrante del servicio educativo; comprende la educación formal, no formal e informal y requiere métodos didácticos, contenidos y procesos pedagógicos acordes con la situación de los educandos.”

Artículo setenta y tres (73)

“Proyecto educativo institucional. Con el fin de lograr la formación integral del educando, cada establecimiento educativo deberá elaborar y poner en práctica un Proyecto Educativo Institucional en el que se especifiquen entre otros aspectos, los principios y fines del establecimiento, los recursos docentes y didácticos disponibles y necesarios, la estrategia pedagógica, el reglamento para docentes y estudiantes y el sistema de gestión, todo ello encaminado a cumplir con las disposiciones de la presente ley y sus reglamentos.”

4. DISEÑO METODOLÓGICO

En el diseño metodológico, el proyecto “DetónaTe” describe el cómo se va a realizar el proceso de investigación, se basa en cinco apartados, el tipo de investigación que realiza el proyecto, su método de investigación, el enfoque de investigación junto a las fases que implementa, la población y muestra que tiene en cuenta para la aplicación de la propuesta y por último los instrumentos de recolección de datos.

“DetónaTe” tiene en cuenta la construcción de personajes para teatro a partir de un dispositivo didáctico que detone la creatividad y la imaginación del estudiante, el proceso de enseñanza aprendizaje es colectivo y permite al estudiante trabajar no solamente individual si no en equipo, a continuación la descripción de cada uno de los apartados.

4.1. Tipo de Investigación

El proyecto “DetónaTe” maneja la investigación cualitativa pues se tiene en cuenta la participación de los docentes y de los estudiantes para analizar el proceso de desarrollo de las actividades expuestas en el aula, generando un acercamiento al tema que maneja el proyecto, según Hernández (2007) “la cualitativa se pretende que las relaciones interpersonales entre alumnos y profesores sean más cordiales y abiertas, aspectos que se deben extender también al proceso evaluativo, el cual se considera que debe ser asumido de manera democrática, horizontal y participativa” (p.219).

Lo que se pretende realizar en el proceso de investigación es indagar el proceso de construcción de cada uno de los personajes encontrando un por que. Según Rodríguez (1997) “el método cualitativo hace posible indagar por qué lo social toma esa forma”. (p.70) teniendo en cuenta que lo social es la población a trabajar, en este caso los estudiantes del curso de teatro de la escuela de artes Uniminuto. La investigación realiza un proceso de observación y de acercamiento al tema, en este caso es exploratoria, pues el grupo de investigación va en búsqueda de conocimientos que alimenten el tema de investigación y deja planteada una hipótesis para que así sea retomada en otras investigaciones.

Por otra parte la investigación exploratoria se basa en la recolección de datos a través de entrevistas y encuestas, en segundo lugar en la recolección de información en libros, tesis, revistas, etc.

4.2. Enfoque de investigación

La mirada, enfoque o focalización que desarrolla el proyecto es socio crítico, ya que se tiene en cuenta la autorreflexión a través de la observación y la comprensión de la realidad por medio de la práctica; es decir la unión de la práctica (acción) y la teoría (conocimiento). El conocimiento se va construyendo por interés, de esta manera cada miembro que es partícipe de esta construcción desempeña un rol en el grupo a partir del análisis. así mismo el proceso de enseñanza-aprendizaje va unida entre la teoría y la práctica, Freire (citado por Juliao 2014) denomina la unión entre la teoría y la práctica. “la práctica sin la teoría es activismo; y la teoría sin la práctica es bla-bla-bla. (p.132). Necesitando un eje del otro para llevar a cabo una autorreflexión y la toma de decisiones que plasma como huella la transformación social.

Así mismo Maturana (citado por Juliao 2011) señala que nadie enseña a nadie porque nadie aprende de nadie, ya que el conocimiento es un proceso de construcción colectiva, donde los sujetos hacen de la acción no un nuevo concepto o una nueva palabra, sino como lo plantea Maturana un lenguaje.. (p. 143).

4.3. Métodos de Investigación

“DetónaTe” desde la praxeología tiene en cuenta el método de investigación acción participativa pues los participantes se incluyen en la investigación Grawtiz (citado por Juliao 2014) define la investigación de acción participativa como las relaciones entre el individuo y lo que lo rodea en términos de campo. (p.66). En este caso los estudiantes son partícipes de la investigación junto al grupo investigativo y los elementos encontrados en el entorno que cada uno experimenta. Una de las técnicas que Juliao expone acerca de la investigación de acción participativa, es la investigación colectiva que de una u otra manera conducen a una creación del conocimiento.

4.4. Fases de Investigación

El proyecto “DetónaTe” maneja cuatro fases de acuerdo al método praxeológico y se explican a continuación.

4.4.1 Ver: En esta fase de investigación, el proyecto “DetónaTe” en primer momento realiza una encuesta diagnóstica donde se encuentran términos relacionados con didáctica y enseñanza teatral, a partir de los resultados obtenidos por los estudiantes del curso de teatro de la Escuela de Artes Uniminuto, en ese orden de ideas se realiza una codificación de cada una de las categorías encontradas y son organizadas con sus respectivas subcategorías

(dispositivos didácticos, juego teatral, la construcción de personajes y el agente social). A partir de la encuesta diagnóstica se presenta una problemática que el proyecto va a abordar.

4.4.2 Juzgar: En esta segunda fase, se relaciona las categorías (Didáctica, enseñanza teatral y agente social) y subcategorías (dispositivos didácticos, juego teatral, construcción de personajes) que son recopiladas para diseñar e implementar una propuesta que dé una posible solución a la problemática encontrada.

4.4.3 Actuar: En esta fase se realiza la aplicación de la propuesta que está dividida en 07 sesiones, cada una está dividida de tres a cuatro momentos. A continuación se realiza la explicación de cada uno de los momentos.

Momento 1 (Calentamiento): En cada una de las sesiones se tiene en cuenta el calentamiento y estiramiento de músculos y articulaciones, dándole al estudiante un mejor manejo corporal en los demás ejercicios.

Momento 2: (Manejo del espacio o improvisación): En este momento los estudiantes manejan lateralidad, los tres niveles en escena desde el suelo hasta lo más alto que puede llegar el estudiante y los tres planos escénicos, también se realizan ejercicios de improvisación que ayuden al estudiante a crear e imaginar permitiendo una relación social.

Momento 3: (Creación de personaje): En el tercer momento los estudiantes realizan un proceso de construcción de personaje con ayuda de un dispositivo didáctico y la improvisación que le permita observar su entorno que le puedan dar instrumentos o elementos que alimenten la construcción de los personajes.

Momento 4: (Reflexión o evaluación): En el último momento los estudiantes hablan de la experiencia y se realiza una retroalimentación de lo que hace falta por mejorar. Es un proceso de autorreflexión.

4.4.4 Devolución creativa: En la última fase el proyecto “DetónaTe” durante y después de la aplicación de la propuesta se realiza la aplicación de entrevistas, encuestas y diarios de campo. A continuación se analizan los resultados para luego dar una interpretación, dando respuesta a la pregunta y a su problemática, encontrando falencias y fortalezas.

4.5. Población y muestra

La aplicación de la propuesta y de los talleres del proyecto “DetónaTe” se realizó en la Escuela de Artes Uniminuto, en el espacio de teatro donde asistieron 16 estudiantes de diferentes localidades y distintos barrios de la localidad de Engativá, Bogotá. En el grupo se encuentran niños entre los 10 y 13 años de edad, jóvenes entre los 15 y 18 años de edad, adultos entre los 30 y 45 años de edad y adultos mayores entre los 60 y 72 años de edad de diferentes profesiones interesados en el aprendizaje teatral. Son pocos los estudiantes que han tenido acercamiento al aprendizaje teatral. La población escogida es de 9 estudiantes de diferentes edades (tres niños, tres jóvenes, un adulto y dos adultos mayores).

4.6. Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos del proyecto “DetónaTe” se tiene en cuenta entrevistas, diarios de campo y encuestas para establecer conocimientos de la población acerca de las

categorías (didáctica, personaje teatral y agente social). A continuación la explicación de cada uno de los instrumentos.

Entrevista semiestructurada.

La entrevista se define como “una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.³ Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial” (Díaz 2013)

En el proceso de investigación se tiene en cuenta la entrevista semiestructurada, siendo esta un tipo de entrevista que según Díaz (2013) define “Presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos” (p.163). Pues este tipo de entrevistas permiten al entrevistado responder de acuerdo a lo que se está preguntando sin dejar de lado el tema o las categorías a intervenir.

A continuación se relaciona el formato de la entrevista.

Dispositivo didáctico para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Entrevista personal administrativo

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Consentimiento: Anexo 1.

1. Información personal

1.1 Nombre y apellido:

1.2 Profesión:

1.3.Edad:

2. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

- ¿Qué herramientas pedagógicas se pueden emplear para desarrollo del juego teatral?
- ¿Cuáles serían las características que deberían asumir estas herramientas?
- ¿Qué entiende por dispositivos didácticos para la construcción de personajes?
- Se ha evidenciado que las estrategias de la educación tradicional son causales de desmotivación y desinterés en el proceso de aprendizaje. ¿Cuáles cree que son los retos que actualmente deben sobrepasar los docentes para motivar y generar interés en el proceso de aprendizaje?

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

- ¿Qué capacidades y/o habilidades se logran entrenar con el juego teatral?
- ¿Cómo considera que se debería abordar la construcción de personajes, en una población entusiasmada por explorar el teatro?
- ¿Existe alguna estrategia para la construcción de personajes?

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

- El teatro fomenta hábitos de conducta que potencializan la tolerancia.
¿Considera que puede ser la clave para transformar la sociedad?
- ¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?
- ¿Cuáles considera que son los beneficios culturales y sociales que aporta el teatro?

La encuesta.

La encuesta es “Un procedimiento para la recogida de información en una población concreta y a su vez la técnica que se utiliza para guiar la recogida de la misma (...) requiere de una indagación exploratoria sobre lo que se quiere lograr. Se preparan las preguntas y posibles respuestas en función de las variables, categorías y dimensiones a estudiar. Se analiza el tiempo, espacio y población a encuestar para definir el instrumento a utilizar, su formato y aplicación” (Hechavarría 2012)

“DetónaTe” emplea este instrumento para recolectar información acerca de las categorías que maneja el proyecto, esta encuesta se aplica a estudiantes del taller de teatro como diagnóstico (previa a la implementación de los dispositivos didácticos) Se cuenta con una encuesta de satisfacción (posterior a la implementación de los dispositivos) y una encuesta a los estudiantes de la Licenciatura de Educación Básica con énfasis en Educación Artística de la Universidad Minuto de Dios.

A continuación se relacionan los formatos de encuestas aplicados.

Dispositivo didáctico para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Diagnóstico Estudiantes Escuela de Artes UNIMINUTO, curso de teatro.

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Consentimiento: Anexo

1. Información personal

1.1 Nombre y apellido:

1.2 Profesión:

1.3. Edad:

2. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

- ¿Qué entendemos por didáctica?

-
- ¿Cuál es tu estrategia para aprender conocimientos?
-

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

- ¿Has participado o perteneces a algún grupo de teatro?

-
- ¿Has tenido la oportunidad de participar en alguna presentación teatral? ¿Cuál? ¿Dónde?
-

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

- ¿Por qué te interesó ingresar al curso de teatro que ofrece la Escuela de Artes de la Universidad Minuto de Dios?

-
- ¿Qué valores consideras que puedes aprender con el teatro para compartir con la sociedad?
-

Dispositivo didáctico para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Encuesta de satisfacción (Evaluación de la propuesta)

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Consentimiento: Anexo

1. Información personal

- 1.1 Nombre y apellido:
- 1.2 Profesión:
- 1.3. Edad:

2. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

A continuación indique qué tan de acuerdo está usted con las siguientes preguntas y/o afirmaciones. Donde uno (1) es Totalmente en desacuerdo y cinco (5) Totalmente de acuerdo.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Imparcial	Deacuerdo	Totalmente de acuerdo

Pregunta	1	2	3	4	5
¿La didáctica le permitió comprender de manera más encantadora durante el proceso de aprendizaje?					
¿La implementación de un dispositivo didáctico en el curso de teatro le ha permitido la construcción de un personaje?					
¿Se apoya en el dispositivo didáctico con frecuencia para fortalecer la construcción de su personaje?					
¿Considera la construcción de personajes como una experiencia significativa?					
¿Cree que es importante el teatro para la transformación social?					
Contesta las preguntas encontradas en el dispositivo didáctico de acuerdo con su personaje.					
Trae ideas nuevas con el fin de responder a las preguntas del dispositivo didáctico.					

Dispositivo didáctico para la para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Encuesta Estudiantes Licenciatura Educación básica con énfasis en Artística

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

1. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

A continuación indique qué tan de acuerdo está usted con las siguientes preguntas y/o afirmaciones. Donde uno (1) es Totalmente en desacuerdo y cinco (5) Totalmente de acuerdo.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Imparcial	Deacuerdo	Totalmente de acuerdo

Pregunta	1	2	3	4	5
¿Considera que es importante la didáctica para la experiencia de aprendizaje?					
¿Cree usted que la innovación es un factor determinante en la experiencia de aprendizaje?					
¿Identifica el término "Dispositivo didáctico"?					

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

Afirmaciones	1	2	3	4	5
A través del juego se explora y descubre de manera divertida el teatro.					
El juego teatral permite la representación de situaciones, esto ayuda a la comprensión del contexto en el que se vive.					
El juego teatral trae consigo el desarrollo de habilidades como la comunicación, la expresión, la concentración y socialización.					

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

Pregunta	1	2	3	4	5
¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?					
El teatro fomenta hábitos de conducta que potencializan la tolerancia. ¿Considera que puede ser la clave para transformar la sociedad?					
¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?					
¿Considera que el teatro colabora con el desarrollo social?					

Dispositivo didáctico para la para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Encuesta Estudiantes Licenciatura Educación básica con énfasis en Artística

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

1. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

A continuación indique qué tan de acuerdo está usted con las siguientes preguntas y/o afirmaciones. Donde uno (1) es Totalmente en desacuerdo y cinco (5) Totalmente de acuerdo.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Imparcial	Deacuerdo	Totalmente de acuerdo

Pregunta	1	2	3	4	5
¿Considera que es importante la didáctica para la experiencia de aprendizaje?					
¿Cree usted que la innovación es un factor determinante en la experiencia de aprendizaje?					
¿Identifica el término "Dispositivo didáctico"?					

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

Afirmaciones	1	2	3	4	5
A través del juego se explora y descubre de manera divertida el teatro.					
El juego teatral permite la representación de situaciones, esto ayuda a la comprensión del contexto en el que se vive.					
El juego teatral trae consigo el desarrollo de habilidades como la comunicación, la expresión, la concentración y socialización.					
Existen guías ó manuales para la aplicación del teatro.					

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

Pregunta	1	2	3	4	5
¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?					
El teatro fomenta hábitos de conducta que potencializan la tolerancia. ¿Considera que puede ser la clave para transformar la sociedad?					
¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?					
¿Considera que el teatro colabora con el desarrollo social?					

Diarios de campo.

Los diarios de campo son según Latorre (citado por Espinoza & Ríos 2017) “Un instrumento de formación, que facilita la implicación y desarrolla la introspección, y de investigación, que desarrolla la observación y la auto observación recogiendo observaciones de diferente índole” (p.4) para el proyecto se emplea este instrumento para observar el proceso de acuerdo a la aplicación de la propuesta y así realizar un documento que permita transcribir lo sucedido clase a clase, de allí se evidencia los diferentes procesos realizados por los estudiantes.

Corporación Universitaria Minuto De Dios	
Prácticas Profesionales	
Facultad De Educación-Sede Principal	
Diario De Campo	
Nº. _____	
Nombre del estudiante: _____	Curso: _____
Institución / Organización: _____	Fecha: _____
<p>El diario de campo es un ejercicio de escritura fluida e informal donde se registra en orden cronológico el desarrollo de la sesión. Asimismo, se describe con mayor detalle las dificultades que se presentaron, los aspectos o situaciones positivas, los sucesos más significativos con relación a la planeación, los recursos utilizados, el manejo de grupo, el uso del lenguaje, el aprendizaje, la evaluación, el desarrollo profesional, entre otros. Escribir en el recuadro sin limitarse en el escrito.</p>	
<p>1. NARRATIVA (Registrar la información de manera categórica por su significación, globalidad, articulación e historicidad puede resultar un producto organizado y sistemático).</p>	
<div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>	
<p>2. ANÁLISIS DE LA NARRATIVA (en este espacio se puede formular preguntas, hipótesis, conclusiones, puede contrastar teoría y práctica, plantear soluciones a problemas identificados, etc.)</p>	

<div data-bbox="323 237 1481 454" style="border: 1px solid black; height: 97px; width: 725px;"></div> <p>3. ELEMENTOS COMPLEMENTARIOS (entrevistas, fotos, mapas, dibujos, gráficos, escritos, etc.). Este espacio corresponde a un anexo de elementos importantes que al presentarlos de manera organizada se convierten en soporte esencial de la narrativa y el análisis presentados.</p> <div data-bbox="221 580 1431 757" style="border: 1px solid black; height: 79px; width: 758px;"></div>

Registros audiovisuales

Los registros audiovisuales son un soporte que permite analizar paso a paso las transformaciones y/o mejoras que ha tenido un proceso. García, M. (2008) lo define así:

El vídeo y la fotografía no son solo reproducciones fieles de la realidad, sino que se les reconoce como representación y reconstrucción; igualmente, cada vez más se acepta la mediación del investigador frente al hecho que investiga y registra con su cámara. Bajo esta mirada, el vídeo no es solamente una manera de observar, estudiar y analizar el mundo a través de imágenes y sonidos, con una cierta distancia por parte del investigador, quien busca transmitir una supuesta “objetividad”, sino que es, en ella misma, una creación. (p.1).

5. RESULTADOS (Devolución creativa)

5.1. Técnicas de análisis de resultados

Para analizar los resultados encontrados se a tomado los instrumentos aplicados en la escuela de artes UNIMINUTO en el curso de teatro, luego se realiza una matriz de datos por cada una de las categorías que ha venido trabajando la investigación que son: Didáctica, enseñanza teatral y agente social, a partir de estas nacen unas subcategorías que también son analizadas en la matriz de datos que son: Dispositivos Didácticos, juego teatral y personaje teatral. En segunda parte se realiza el análisis de las entrevistas realizadas a estudiantes y docentes. En tercer lugar se realiza el análisis de las encuestas (diagnóstico) y encuesta (satisfacción) arrojando unos resultados que son evidenciados en las gráficas, a través de la interpretación permiten a los investigadores analizar y definir si se cumple o no los objetivos del proyecto.

5.2. Interpretación de resultados

Análisis de encuestas.

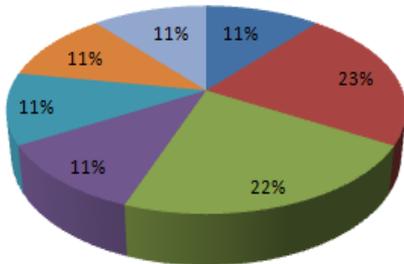
Para este momento se realiza un análisis de resultados de la encuesta diagnóstico y de la encuesta de satisfacción aplicada a la población del curso de teatro de la escuela de artes UNIMINUTO, donde se recolecta información de las tres categorías que trabaja el proyecto. Didáctica (dispositivos didácticos), enseñanza teatral (juego teatral, construcción de personajes teatrales) y agente social. A continuación la interpretación de resultados está dividido por categorías.

En un primer momento se analizan los resultados del rango de edades y la población de los estudiantes del curso de teatro de la escuela de artes UNIMINUTO.

Rango de edades del curso de Teatro de la Escuela de Artes Uniminuto.

Rango de edades

■ 10 Años ■ 12 Años ■ 13 Años ■ 15 Años ■ 44 Años ■ 66 Años ■ 72 Años



En el rango de edades de la población encuestada se encuentra:

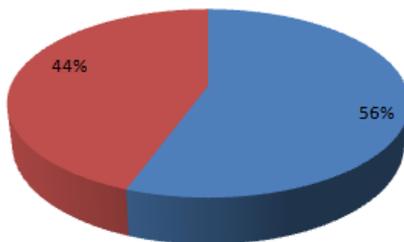
- El 11% de la población tienen 10 años de edad
- El 23% de la población tienen 12 años de edad
- El 22% de la población tienen 13 años de edad
- El 11% de la población tienen 15 años de edad
- El 11% de la población tienen 44 años de edad
- El 11% de la población tienen 66 años de edad
- El 11% de la población tienen 72 años de edad

Tabla 1. Rango de edades

Población del curso de Teatro. Escuela de Artes Uniminuto

Población

■ Mujeres ■ Hombres



En la clase de teatro de la Escuela de artes UNIMINUTO. Se puede evidenciar que la población mayor está conformada por mujeres con un 56% y el 44% restante de la población son hombres.

Tabla 2. Población

En la encuesta # 1 (diagnóstico) busca obtener información antes de proponer una serie de actividades, en ese orden de ideas se realiza un análisis hermenéutico, donde lo que supone es un análisis al rescate de los elementos basándose en la interpretación a partir de las

respuestas que los estudiantes del curso de teatro de la escuela de artes UNIMINUTO han relacionado. A continuación se realiza el análisis de la categoría didáctica.

NUMERAL	P1	TOTAL
1	actividad	7
1	acción	
1	proceso	
1	práctica	
1	acción	
1	táctica	
1	manera	
2	formación	8
2	aprendizaje	
2	construir	
2	estudiante	
2	aprender	
2	aprender	
2	enseñan	
2	aprendo	
3	ayuda	3
3	ayuda	
3	ayuda	
4	jugar	2
4	jugar	
5	indefinido	2
5	forma	
		22
		22

CLASIFICACIÓN	REPETICIONES
1. PROCESO	7
2. APRENDIZAJE	8
3. AYUDA	3
4. JUEGO	2
5. OTROS	2

Matriz 1

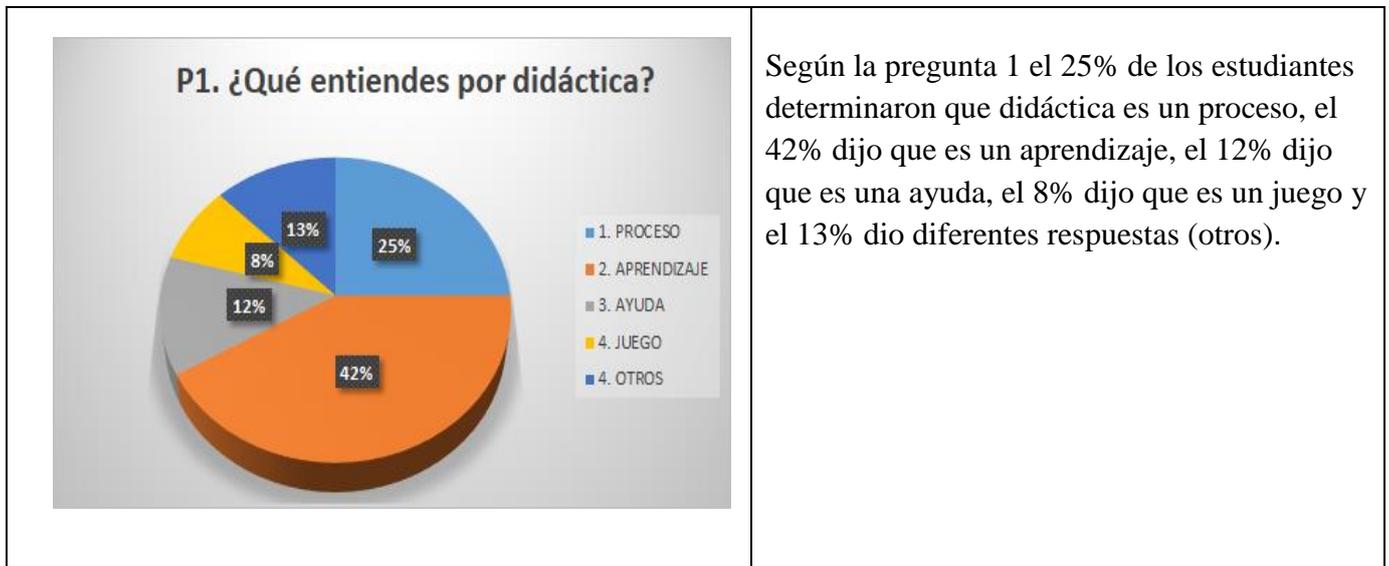
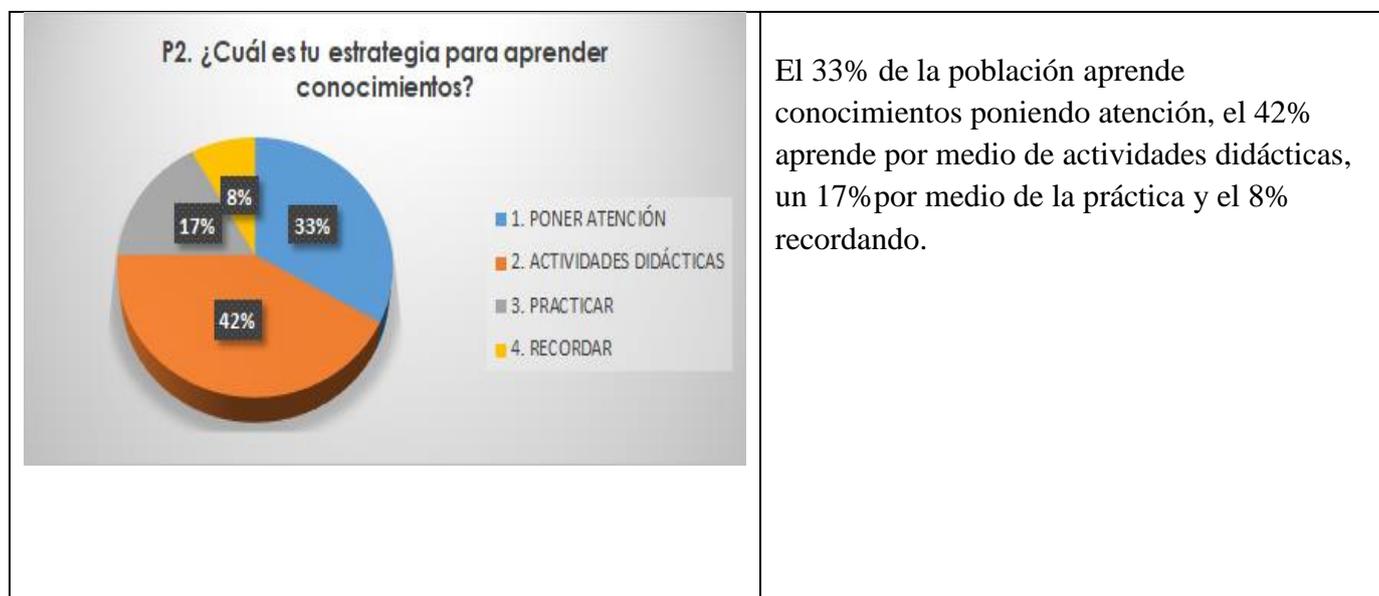


Tabla 3. Diagnóstico ¿Qué es didáctica?

NUMERAL	P2	TOTAL
1	poner atención	2
1	poner atención	
2	actividades didácticas	5
2	actividades didácticas	
2	juegos	
2	lectura	
2	dibujos	
3	practicar	2
3	practicar	
4	recordar	1
	10	10

PALABRA CLAVE	REPETICIONES
1. PONER ATENCIÓN	4
2. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS	5
3. PRACTICAR	2
4. RECORDAR	1

Matriz 2



El 33% de la población aprende conocimientos poniendo atención, el 42% aprende por medio de actividades didácticas, un 17% por medio de la práctica y el 8% recordando.

Tabla 4. diagnóstico. ¿cuál es la estrategia para adquirir conocimientos?

En un segundo momento la categoría (enseñanza teatral) es analizada a partir de las respuestas dadas por los estudiantes, estas dos preguntas son cerradas ya que solamente tienen dos opciones de respuesta (sí y no). Los resultados le permite a los investigadores analizar si la población tiene algún acercamiento a la práctica teatral.

NUMERAL	P3	TOTAL
1	si	
2	no	1

PALABRA CLAVE	REPETICIONES
1. SI	6
2. NO	1

Matriz 3

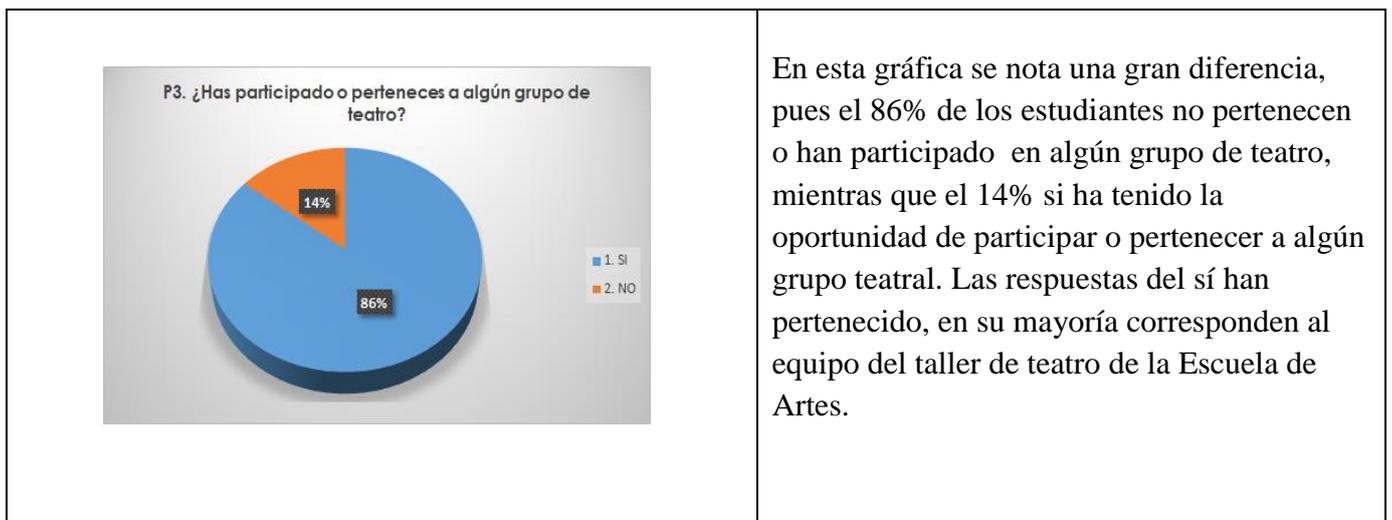


Tabla 5. Diagnóstico. participación en grupos de teatro.

NUMERAL	P4	TOTAL
1	si	
2	no	4
2	no	
2	no	
2	no	3

PALABRA CLAVE	REPETICIONES
1. SI	4
2. NO	3

Matriz 4

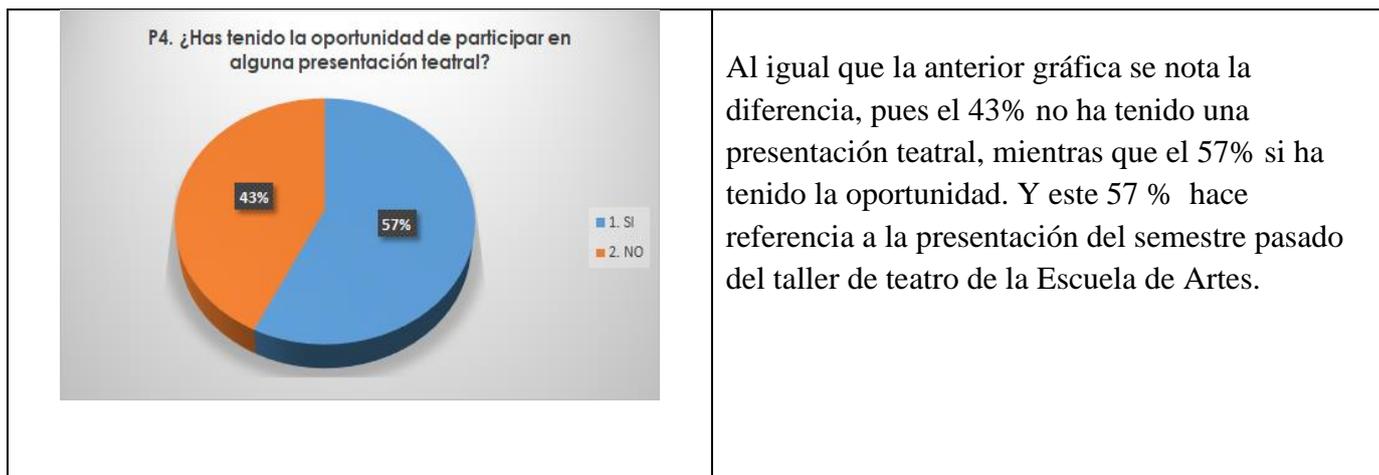


Tabla 6. Diagnóstico. presentaciones teatrales

Por último se realiza el análisis de la tercera categoría (Agente social). Las preguntas están dirigidas a los estudiantes del curso de teatro de la escuela de artes UNIMINUTO, a continuación se evidencia el análisis de las gráficas o resultados de las preguntas realizadas.

NUMERAL	P5	TOTAL	PALABRA CLAVE	REPETICIONES
1	me gusta actuar	5	1. ME GUSTA	5
1	me gusta el teatro		2. CURIOSIDAD	1
1	me gusta el teatro		3. OPORTUNIDAD	1
1	me gusta la expresión corporal		4. RECOMENDACIÓN	1
1	me siento sin pena		5. PERDER PÁNICO ESCÉNICO	1
2	curiosidad	1	6. CRECIMIENTO	1
3	oportunidad	1		
4	recomendado	1		
5	perder el pánico escénico	1		
6	me ayuda a crecer	1		

Matriz 5

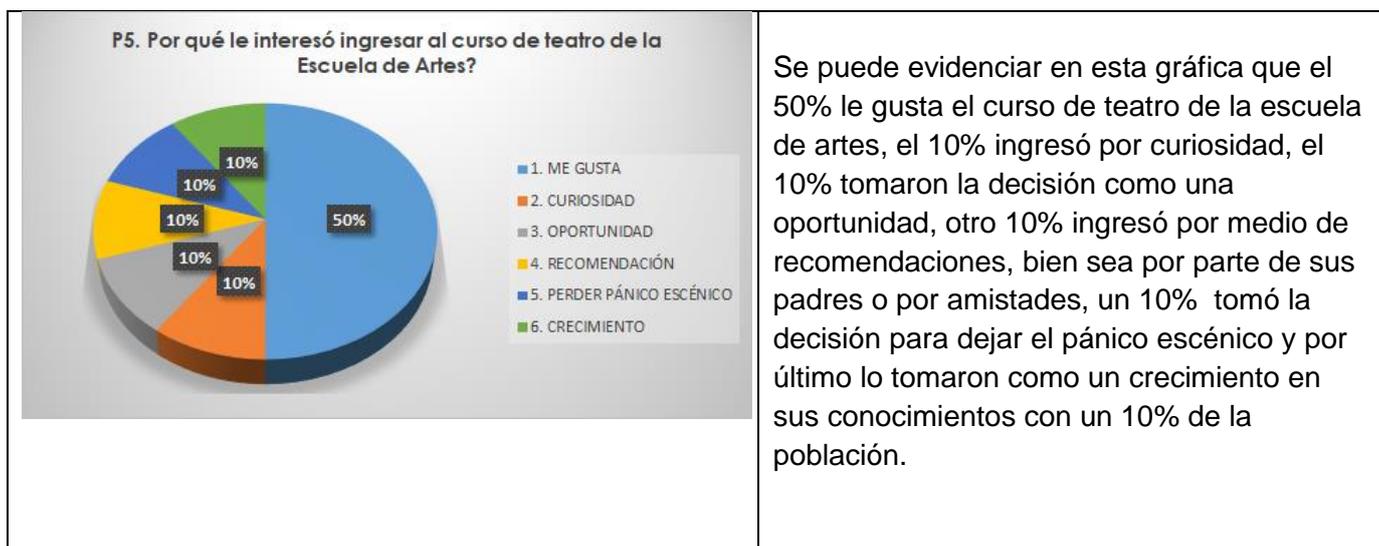


Tabla 7. Diagnóstico. Interés por el curso de teatro

NUMERAL	P6	TOTAL
1	respeto	4
1	respeto	
1	respeto	
1	respeto	
2	solidaridad	3
2	solidaridad	
2	solidaridad	
3	tolerancia	1
4	trabajo en equipo	4
4	compañerismo	
4	trabajo en equipo	
4	trabajo en equipo	
5	amor	1

PALABRA CLAVE	REPETICIONES
1. RESPETO	4
2. SOLIDARIDAD	3
3. TOLERANCIA	2
4. TRABAJO EN EQUIPO	4
5. AMOR	1

Matriz 6

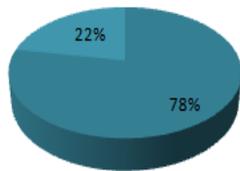


Tabla 8. Diagnóstico. Valores.

En la encuesta # 2 (Satisfacción) se analizan los resultados que los estudiantes del curso de teatro de la escuela de artes UNIMINUTO han evidenciado después de la aplicación de los talleres. A continuación se realiza el análisis de la categoría didáctica (dispositivo didáctico).

P1 ¿La didáctica le permitió comprender de manera más encantadora durante el proceso de aprendizaje?

- 5. Totalmente de acuerdo
- 4. De acuerdo
- 3. Imparcial
- 2. En desacuerdo



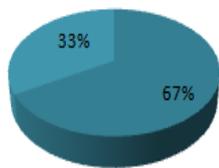
En esta gráfica se precisa que el 78% está **totalmente de acuerdo** que la didáctica le ha permitido un mejor proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otra parte el 22% de los estudiantes encuestados están **de acuerdo** que la didáctica le ha permitido de manera encantadora desarrollar un proceso de aprendizaje.

Tabla 9. Encuesta de satisfacción. Didáctica.

P2 ¿La implementación de un dispositivo didáctico en el curso de teatro le ha permitido la construcción de un personaje teatral?

- 5. Totalmente de acuerdo
- 4. De acuerdo
- 3. Imparcial
- 2. En desacuerdo
- 1. Totalmente en desacuerdo



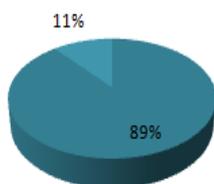
De acuerdo con la gráfica el 67% está **totalmente de acuerdo** que la implementación de un dispositivo didáctico en el aula le ha permitido la construcción de un personaje.

En segundo lugar el 33% está **de acuerdo** que la implementación de un dispositivo didáctico en el aula le ha permitido la construcción de un personaje.

Tabla 10. Encuesta de satisfacción. Dispositivo didáctico.

P3 ¿Se apoya en el dispositivo didáctico con frecuencia para fortalecer la construcción de su personaje teatral?

- 5. Totalmente de acuerdo
- 4. De acuerdo
- 3. Imparcial
- 2. En desacuerdo
- 1. Totalmente en desacuerdo



El 89 % de la población encuestada se apoya del dispositivo didáctico con frecuencia para fortalecer la construcción de cada uno de sus personajes.

El 11 % está de acuerdo con que se apoya del dispositivo didáctico con frecuencia para fortalecer la construcción de cada uno de sus personajes.

Tabla 11. Encuesta de satisfacción. Apoyo en el dispositivo didáctico.

A continuación se realiza el análisis de la categoría Enseñanza teatral (Juego teatral y construcción de un personaje teatral).

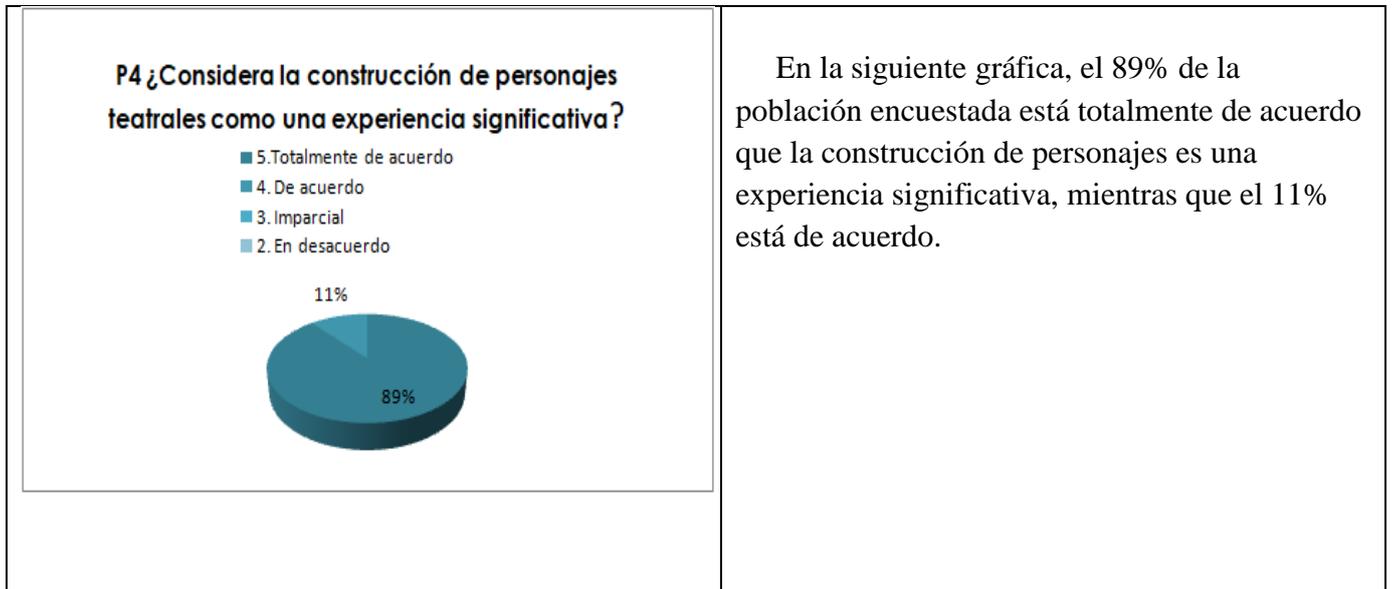


Tabla 12. encuesta de satisfacción. Experiencia significativa.

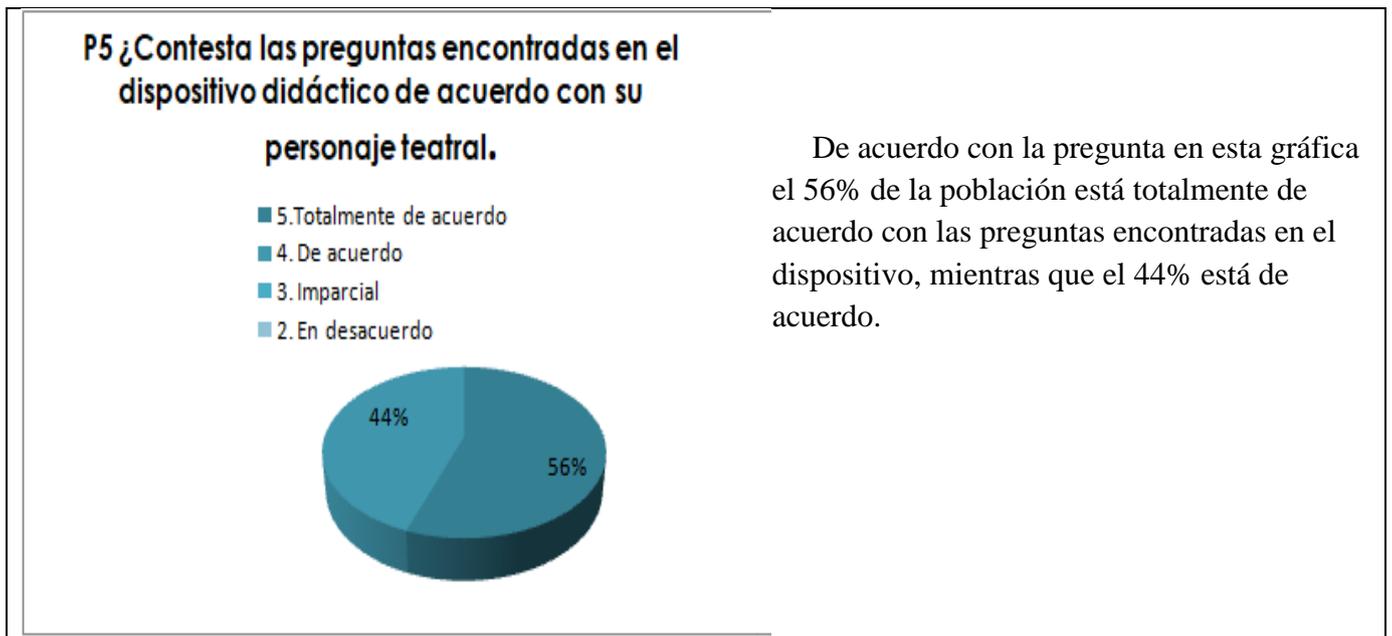
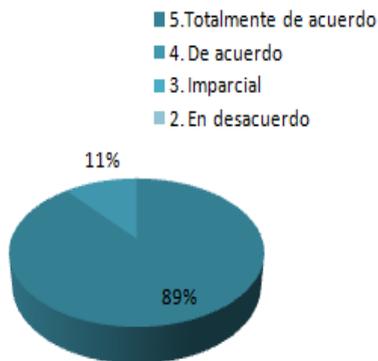


Tabla 13. Encuesta de satisfacción. Preguntas del dispositivo didáctico.

P6 Trae ideas nuevas con el fin de responder a las preguntas del dispositivo didáctico.



El 89 % de la población está totalmente de acuerdo que trae ideas nuevas que ayudan a responder las preguntas del dispositivo.

Por otra parte el 11% de la población está de acuerdo que trae nuevas ideas para responder las preguntas del dispositivo.

Tabla 14. Encuesta de satisfacción. Ideas nuevas.

Y por último se realiza el análisis de la tercera categoría, agente social.

P7¿Cree que es importante el teatro para la transformación social?



El 11% de la población está de acuerdo que el teatro es importante para la transformación social, mientras que el 89% está totalmente de acuerdo.

Tabla 15. Encuesta de satisfacción. Transformación social

En un tercer momento se ha realizado una encuesta a los estudiantes del programa de Licenciatura en educación básica con énfasis en educación artística de diferentes semestres y edades de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, está dividida por las tres categorías del proyecto “DetónaTe” con el fin de obtener resultados acerca de los temas de acuerdo a los conocimientos que cada uno de los estudiantes de la licenciatura a adquirido.

A continuación se realiza el análisis de la categoría didáctica (dispositivos didácticos) de acuerdo con la encuesta #3 (estudiantes de la licenciatura en educación básica con énfasis en artística) .

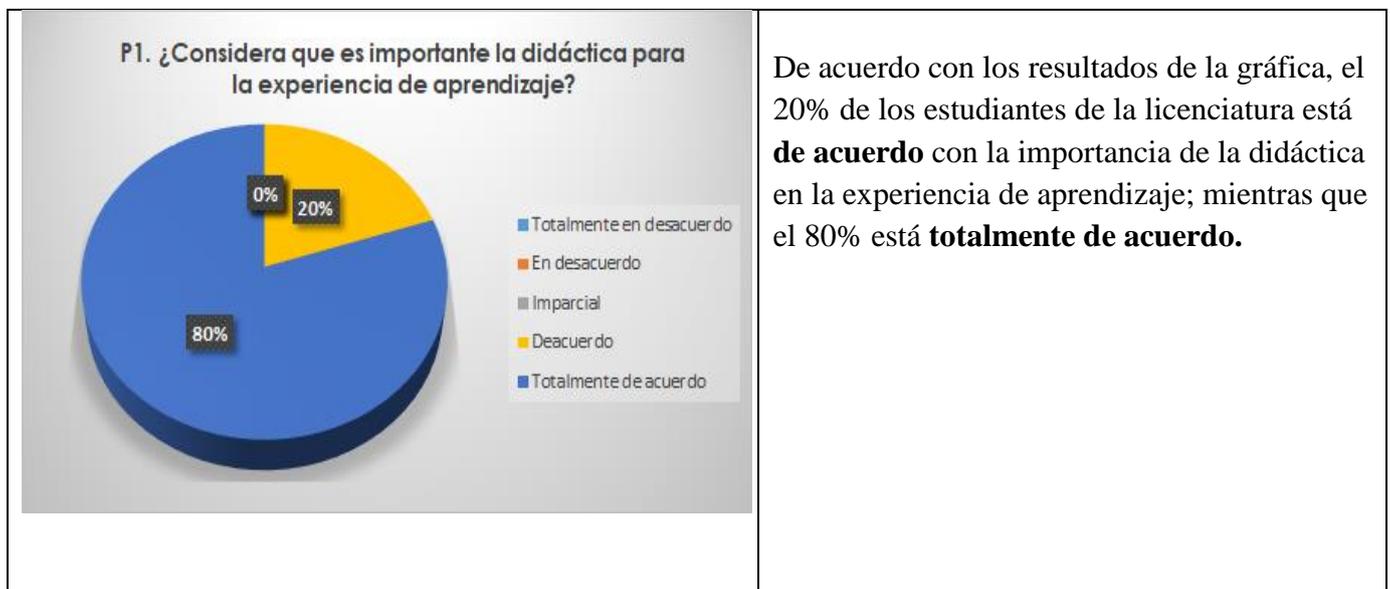
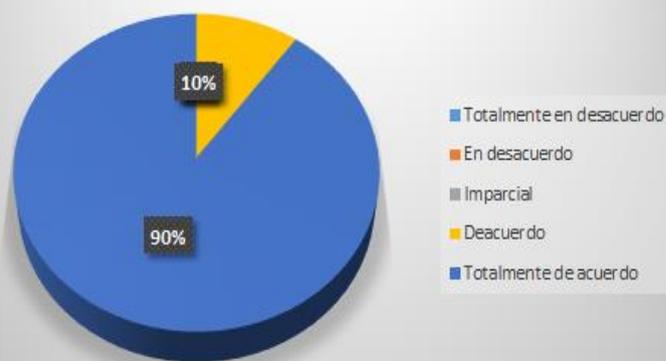


Tabla 16. Encuesta #3. Importancia de la didáctica.

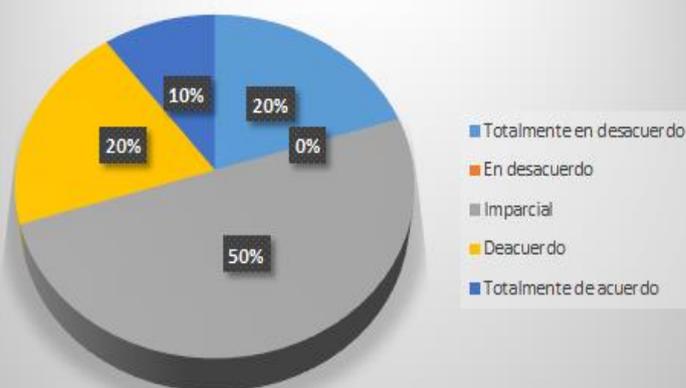
P2. ¿ Cree usted que la innovación es un factor determinante en la experiencia de aprendizaje?



Para los futuros docentes está **de acuerdo** que la innovación es importante para el proceso de aprendizaje en un 10% de los encuestados; mientras que el 90% está **totalmente de acuerdo** con la innovación como factor importante en la experiencia de aprendizaje.

Tabla 17. Encuesta # 3. Innovación.

P3. ¿Identifica el término dispositivo didáctico?



El 50% de los encuestados son **imparciales** al término dispositivo didáctico, por otra parte el 20% está **de acuerdo** que conoce el término, un 10% está **totalmente de acuerdo** con identificar el término; mientras que el 20% está **totalmente en desacuerdo**.

Tabla 18. Encuesta # 3. Identificación del término dispositivo didáctico.

Para continuar se realiza el análisis de la categoría enseñanza teatral (juego teatral y personaje teatral) dando como resultados las siguientes gráficas.

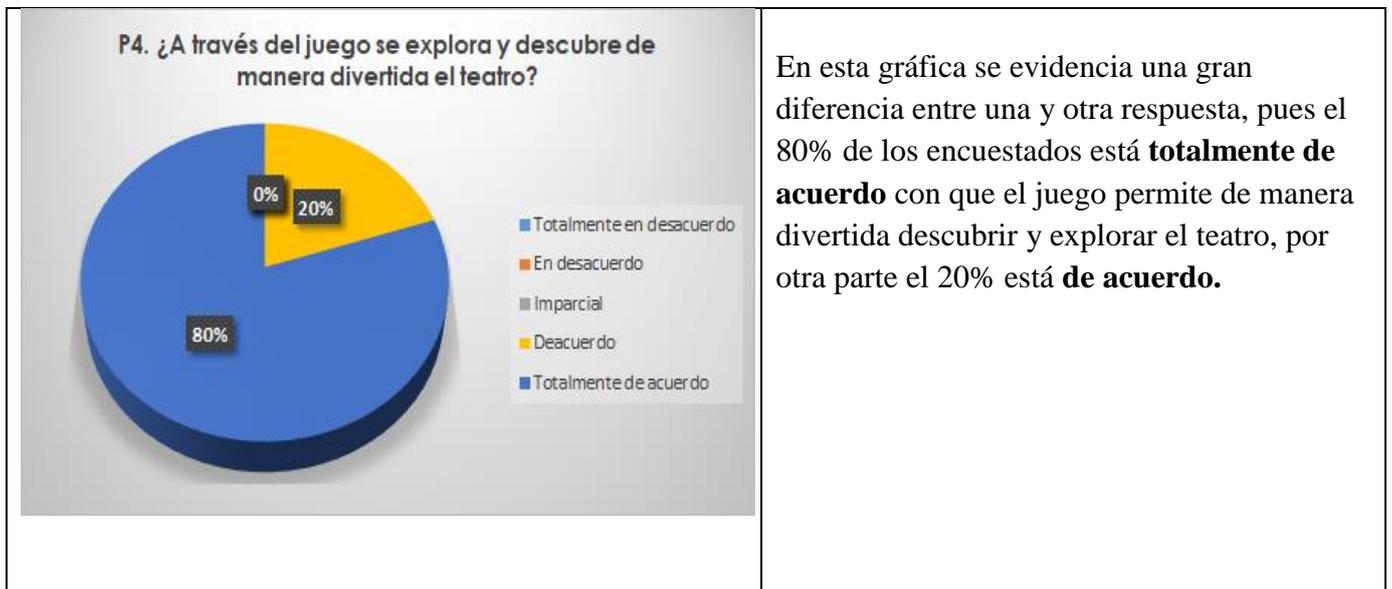


Tabla 19. Encuesta # 3. Juego teatral.

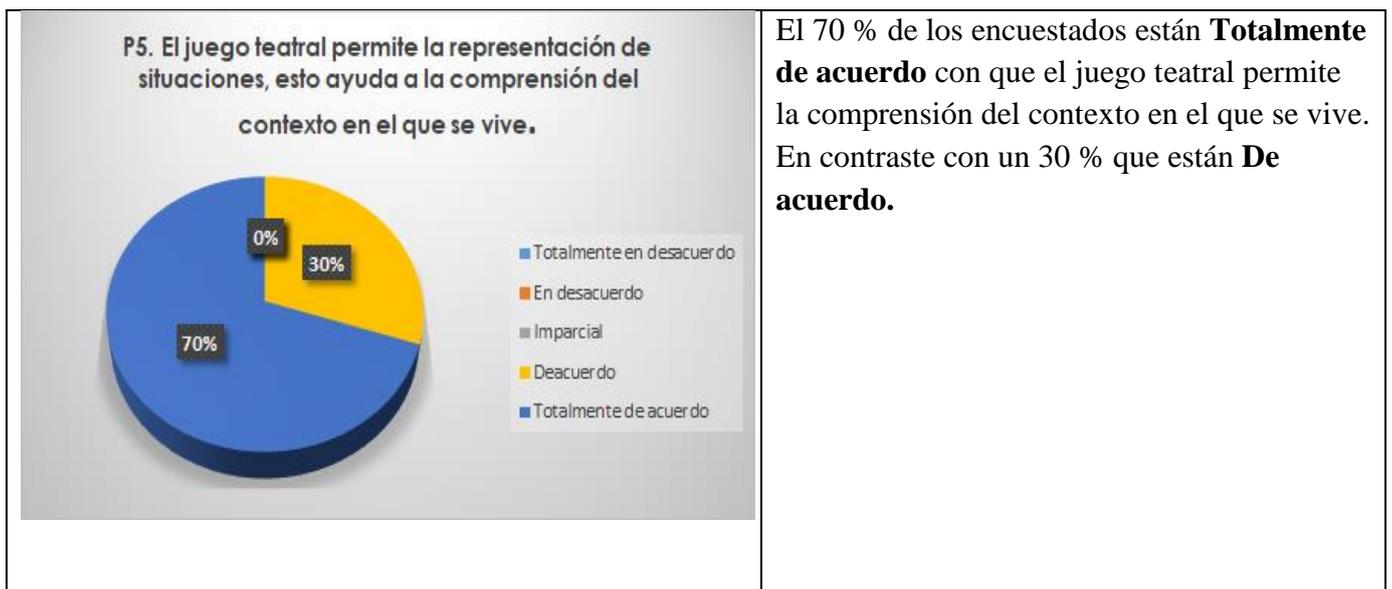


Tabla 20. Encuesta # 3. Comprensión de contextos donde vive.



El 80 % de los encuestados está **Totalmente de acuerdo** con que el juego teatral trae consigo el desarrollo de habilidades como la comunicación, la concentración y socialización. Mientras que, el 20 % está solamente **De acuerdo**.

Tabla 21. Encuesta # 3. Desarrollo de habilidades.



En la gráfica se puede evidenciar que el 50% de los encuestados está **de acuerdo** con que existen guías o manuales para la aplicación del teatro, un 20% está **totalmente de acuerdo** de la existencia de manuales o guías, por otra parte el 30% es **imparcial**.

Tabla 22. Encuesta # 3. Guías o manuales.

Para terminar se realiza el análisis de la categoría Agente social permitiendo a los investigadores recolectar datos importantes en el proyecto “DetónaTe”.

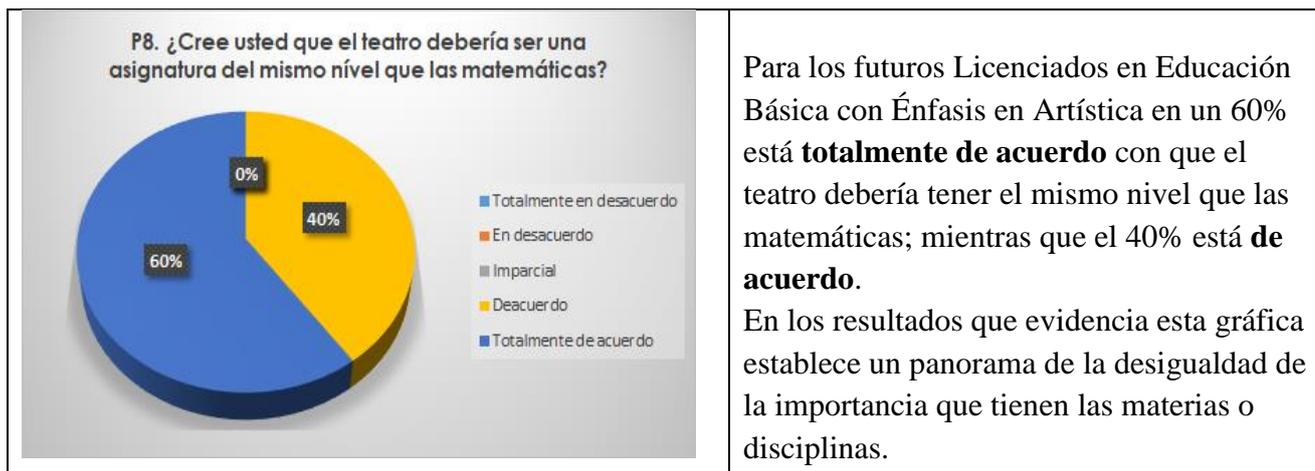


Tabla 23. Encuesta # 3. Teatro igual al nivel de las matemáticas.

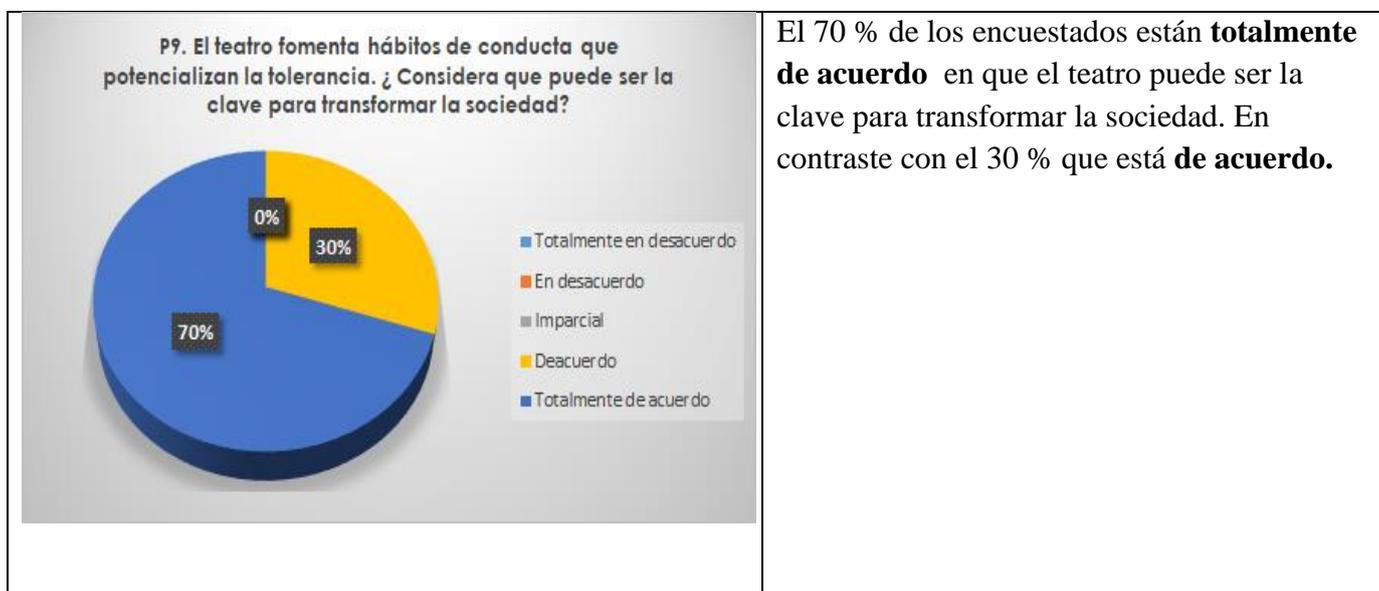


Tabla 24. Encuesta # 3. Transformación social.

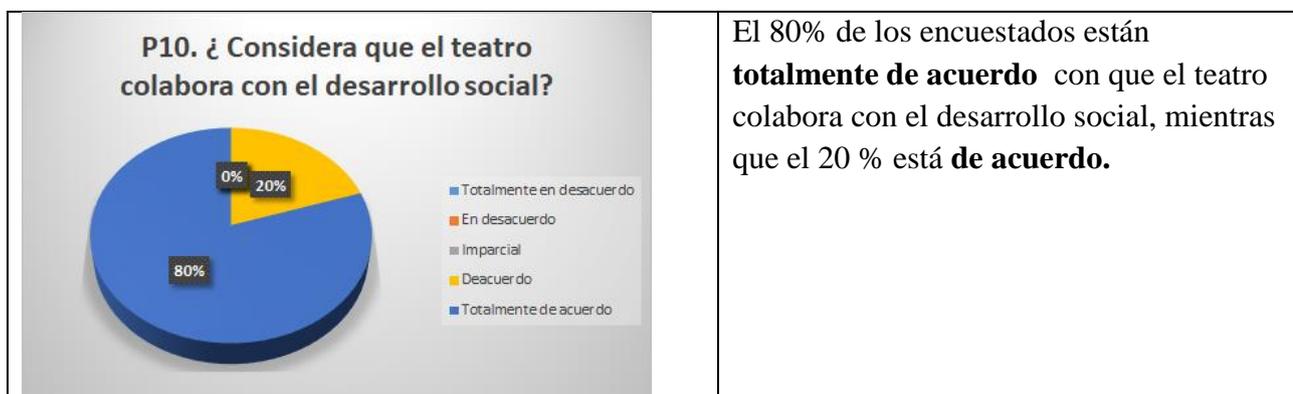


Tabla 25. Encuesta # 3. Desarrollo social.

En este cuarto momento se ha tomado los registros audiovisuales del taller de teatro de la Escuela de Artes UNIMINUTO, para evidenciar el proceso que cada uno de los estudiantes ha tenido durante las sesiones de talleres que “DetónaTe” ha propuesto evidenciando también su participación. Las variables fueron evaluadas en según la siguiente escala.

Calificación	Concepto
1	Necesita mejorar
2	Regular
3	Bueno
4	Muy bueno
5	Excelente

Tabla 26. Tabla de evaluación.

Ecuación 1

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "PÍNTATE CON EL CUERPO "						
ESTUDIANTE	RECONOCIMIENTO	CORPORALIDAD	PERCEPCIÓN	REFLEXIÓN	PARTICIPACIÓN	GRÁFICO
Emily	3	4	4,5	5	3	
Angie	2	3	4,5	5	2	
Juanita	4	4	5	5	4	
Daniel	3	4	4	5	3	
Juan	3	4	5	5	3	
Miguel	4	4	5	5	4	
Helena	4	5	5	5	4	
Luz Mila	2	3	5	5	3	
Héctor	5	3	5	5	5	

Tabla 27. Dispositivo didáctico "Píntate con el cuerpo"

Registro	Observación
 <p>Ilustración 1. Taller "Píntate con el cuerpo"</p>	<p>En el primer encuentro los estudiantes estuvieron tranquilos, conociendo el equipo de trabajo. Las imágenes nos permiten recordar como fue el comportamiento de cada uno. Tal vez por ser la primera sesión, se observó que las personas que son nuevas, les costó acercarse al grupo. Por otro lado, cuando llegamos a la reflexión, cada uno aportó desde su experiencia de percepción.</p>

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "ROLÉATE EN ESTE ESPACIO"						
ESTUDIANTE	CALENTAMIENTO	MANEJO ESPACIO	CREACIÓN PERSONAJE	REFLEXIÓN	PARTICIPACIÓN	GRÁFICO
Emily	4	3	4	4	4	
Angie	4	3	3	4	3	
Juanita	4	3	4	5	5	
Daniel	4	3	4	5	4	
Juan	4	4	4	5	4	
Miguel	3	3	4	4	4	
Helena	4	4	4	5	5	
Luz Mila	2	3	4	4	5	
Héctor	3	3	4	5	5	

Tabla 28. Dispositivo didáctico "Roléate en este espacio"

Registro	Observación
 <p>Ilustración 2. Taller "Roléate en el espacio".</p>	<p>En este segundo taller, la actividad permitió que cada estudiante explorará sus habilidades de improvisación. En medio de la actividad, "DetónaTe" estaba al tanto de variables como, manejo del espacio, se evidenció que se necesitaba hacer énfasis en este punto. En la variable creación de personaje, se tuvo en cuenta la expresividad, y para ser el primer taller, se generaron muy buenos resultados.</p>

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "CHISMOCRÉATE"						
ESTUDIANTE	HISTORIA DEL PERSONAJE	CORPORALIDAD PERSONAJE	VOZ PERSONAJE	VESTUARIO PERSONAJE	GESTUALIDAD E INTENCIÓN	GRÁFICO
Emily	0	3	1	0	0	
Angie	0	3	2	0	0	
Juanita	0	3	1	0	0	
Daniel	0	3	2	0	0	
Juan	0	3	1	0	0	
Miguel	0	3	1	0	0	
Helena	0	3	1	0	0	
Luz Mila	0	3	1	0	0	
Héctor	0	3	1	0	0	

Tabla 29. Dispositivo didáctico "Chismocréate"1.

En este taller, "DetónaTe" empleo otro dispositivo didáctico: "El chismocréate" que es un cuaderno, que contiene preguntas para la creación del personaje teatral. Este dispositivo se trabajó de manera simultánea con los talleres que le apuntaron a la creación de personajes teatrales. Con el "El chismocréate" los estudiantes, fueron creando su personaje y como se evidencia en la tabla, paso a paso, van caracterizando. En este punto, no se cuenta con la historia o antecedentes de ningún personaje, podemos encontrar algunas corporalidades y agudamente alguna que otra voz.

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "COFRE SENTIPENSANTE"						
ESTUDIANTE	CALENTAMIENTO	CONFIANZA	CREACIÓN PERSONAJE	REFLEXIÓN	PARTICIPACIÓN	GRÁFICO
Emily	4	5	4	4	5	
Angie	4	3	4	3	5	
Juanita	4	5	5	5	5	
Daniel	5	5	5	5	5	
Juan	5	5	5	5	5	
Miguel	4	4	5	4	5	
Helena	5	5	5	5	5	
Luz Mila	3	4	4	5	5	
Héctor	3	5	5	5	5	

Tabla 29. Dispositivo didáctico "cofre sentipensante"

Registro	Observación
 <p><i>Ilustración 3. Taller "Cofre Sentipensante"</i></p>	<p>En este segundo taller, se evidencia que los estudiantes tienen mejor disponibilidad para las actividades, pues se ha generado una familiaridad entre ellos que permite la seguridad de cada uno. Cada estudiante va en crecimiento, evidenciamos que el grupo es un equipo y se preocupan todos por todos.</p>

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "CHISMOCRÉATE"						
ESTUDIANTE	HISTORIA DEL PERSONAJE	CORPORALIDAD PERSONAJE	VOZ PERSONAJE	VESTUARIO PERSONAJE	GESTUALIDAD E INTENCIÓN	GRÁFICO
Emily	2	3	1	0	0	
Angie	1	2	2	0	0	
Juanita	2	3	1	0	0	
Daniel	2	2	2	0	0	
Juan	1	2	1	0	0	
Miguel	2	2	1	0	0	
Helena	2	3	1	0	0	
Luz Mila	2	2	1	0	0	
Héctor	1	3	1	0	0	

Tabla 30. Dispositivo didáctico "Chismocréate"2.

En contraste con la gráfica anterior del "Chismocréate" se evidencia que hay un avance pequeño en la historia del personaje, la corporalidad va tomando mayor caracterización, la voz sigue poco a poco y en definitiva el vestuario y la gestualidad aún son variables que no se conocen.

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "ENTREVISTATE CON LA MULTINACIONAL ZAPATICO"						
ESTUDIANTE	CALENTAMIENTO	CREACIÓN PERSONAJE	ESCUCHA	REFLEXIÓN	PARTICIPACIÓN	GRÁFICO
Emily	5	5	3	2	5	
Angie	5	5	4	5	5	
Juanita	5	5	4	3	5	
Daniel	5	5	4	1	5	
Juan	5	5	4	5	5	
Miguel	5	5	4	4	5	
Helena	5	5	5	5	5	
Luz Mila	5	5	4	5	5	
Héctor	5	5	5	5	5	

Tabla 31. Dispositivo didáctico "Entrevístate con la multinacional zapatico".

Registro	Observación
 <p>Ilustración 4. Taller "EntrevistaTe con la Multinacional Zapatico"</p>	<p>En este cuarto taller, los estudiantes debían llevar su personaje estructurado a partir del "Chismocréate" todos llegaron con la actitud y la energía correspondiente. El calentamiento, el personaje, y la participación fueron las variables que indudablemente estuvieron "Excelentes" No obstante; la emoción por presentar el personaje, generó interrupciones. Al final la reflexión precisó en el hecho de escuchar al otro.</p>

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "CHISMOCRÉATE"						
ESTUDIANTE	HISTORIA DEL PERSONAJE	CORPORALIDAD PERSONAJE	VOZ PERSONAJE	VESTUARIO PERSONAJE	GESTUALIDAD E INTENCIÓN	GRÁFICO
Emily	5	5	5	5	5	
Angie	5	5	3	2	5	
Juanita	5	5	3	5	5	
Daniel	5	5	4	4	5	
Juan	5	5	5	4	5	
Miguel	5	5	3	4	5	
Helena	5	5	4	5	5	
Luz Mila	5	5	4	5	5	
Héctor	5	5	5	5	5	

Tabla 32. Dispositivo didáctico "Chismocréate"3.

En este taller cabe resaltar que todos los estudiantes apersonaron de su personaje, dando lo mejor de sí, cada uno con la historia del personaje "Excelente" la corporalidad "Excelente" en la variable de voz, las inconsistencias fueron temas de proyección y dicción. El vestuario de cada uno complemento el personaje y la gestualidad e intención fruto de toda la improvisación.

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "VISTETE"						
ESTUDIANTE	CALENTAMIENTO	CREACIÓN PERSONAJE	ESCUCHA	REFLEXIÓN	PARTICIPACIÓN	GRÁFICO
Emily	3	5	3	4	5	
Angie	4	4	3	4	5	
Juanita	4	5	3	4	5	
Daniel	5	5	3	4	5	
Juan	5	5	3	5	5	
Miguel	3	4	3	4	5	
Helena	5	5	3	5	5	
Luz Mila	4	5	3	5	5	
Héctor	4	5	3	5	5	

Tabla 33. Dispositivo didáctico "Vistete"

Registro	Observación
 <p>Ilustración 5. Taller "Vistete"</p>	<p>En este quinto taller, los estudiantes demuestran mayor interés por el personaje. En la variable de calentamiento se evidencia un notorio avance, en comparación con las anteriores tablas anteriores. La creación del personaje se encuentra entre muy bueno y excelente. Sigue regular la escucha. La reflexión como punto final está entre excelente y muy buena. La participación es excelente.</p>

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "CHISMOCRÉATE"						
ESTUDIANTE	HISTORIA DEL PERSONAJE	CORPORALIDAD PERSONAJE	VOZ PERSONAJE	VESTUARIO PERSONAJE	GESTUALIDAD E INTENCIÓN	GRÁFICO
Emily	5	5	5	5	5	
Angie	5	5	5	5	5	
Juanita	5	5	5	5	5	
Daniel	5	5	5	5	5	
Juan	5	5	5	5	5	
Miguel	5	5	5	5	5	
Helena	5	5	5	5	5	
Luz Mila	5	5	5	5	5	
Héctor	5	5	5	5	5	

Tabla 34. Dispositivo didáctico "Chismocréate"4.

Es en este taller, donde se evidencia la creación de un personaje que está listo para la puesta en escena. Desde acá se empieza a pensar en un montaje, para este caso de creación colectiva.

DISPOSITIVO DIDÁCTICO "OCUPÁNDOSE"						
ESTUDIANTE	RECONOCIMIENTO	PUESTA EN ESCENA	ESCUCHA	REFLEXIÓN	PARTICIPACIÓN	GRÁFICO
Emily	4	3	3	3	5	
Angie	3	3	3	4	5	
Juanita	4	4	3	3	5	
Daniel	5	5	4	4	5	
Juan	5	5	4	5	5	
Miguel	4	5	4	4	5	
Helena	5	5	5	5	5	
Luz Mila	5	5	5	5	5	
Héctor	5	5	5	5	5	

Tabla 35. Dispositivo didáctico "Ocupándote".

Registro	Observación
 <p><i>Ilustración 6. Taller "OcupandoTe"</i></p>	<p>En este sexto taller, y con el personaje, se empieza a dar inicio al montaje. La puesta en escena se encuentra Buena, Muy buena y Excelente. La escucha sigue en constante mejora, la participación es excelente.</p>

En un quinto momento se realiza un análisis de resultados de las entrevistas realizadas a personal administrativo, entre docentes y estudiantes.

Entrevista personal administrativo

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

¿Qué herramientas pedagógicas se pueden emplear para desarrollo del juego teatral?

E1M07112018: Emm bueno, yo pienso que dentro de eso también existen varias categorías. Digamos en actividades específicas para trabajar con niños, lo primero sería, se podría trabajar, movimiento corporal por medio de imitación de animales, imitación de algunas emociones, por ejemplo, hacer gestualidad como si esta triste, hacer carita triste, si estar feliz, cómo lo expresarías con tu rostro sin necesidad de palabras.

Únicamente con la gestualidad o corporalidad si es de imitación, incluso no solo de animales sino de algunos objetos, por ejemplo, ¿Cómo serías tú un carro? ¿Cómo serías una silla?

Y así, cosa que los niños puedan jugar con el cuerpo a imitar, luego trabajaríamos también gestualidad, que tiene que ver con la interpretación musical también, entonces la parte de la vocalización, la dicción, trabajar resonadores, también se podría trabajar exageración de las vocales, de las consonantes, también se podría trabajar con el cuerpo a imitar las letras o pues eso es lo que yo hago algunas veces con los chicos. ¿Cómo mueven ellos el cuerpo para imitar el sonido que hacen las mismas consonantes o las mismas vocales?

También se podría trabajar con imágenes, igual yo pienso que también se trata mucho de imitación primero y luego si de que ellos empiecen a explorar su propio cuerpo por ellos solitos.

¿Cuáles serían las características que deberían asumir estas herramientas?

E1M07112018: Pues yo siento que en primer lugar tiene que ser algo que sea muy asequible, que sea fácil de conseguir, o que sea fácil de realizar, por ejemplo, si voy a trabajar con una imagen o con un objeto específico, pues que ese objeto sea fácil de construir ya sea por los mismos niños, o puede ser esa una opción de trabajar en clase. La realización de algo

que nos permita manejar luego la imitación tiene que ser asequible, tiene que ser fácil, tiene que ser sencillo y que a la vez sea llamativo para que a los chicos los motive.

¿Qué entiende por dispositivos didácticos para la construcción de personajes?

E1M07112018: Pues, el término me refiere como a objetos, objetos que pueden ser utilizados para, pues como su nombre lo indica para realizar algún personaje, no sé si se refiere exactamente a la construcción física del personaje.

Digamos la realización de un muñequito, de pronto como lo decía antes, o de un personaje de un títere, de una marioneta, ya que estamos hablando de teatro o de la construcción del mismo niño que sea un personaje, no sé exactamente a que se refiere, pero lo tomo por ese lado a que desde el niño, desde la clase se cree el personaje, como por medio de la plástica, lo veo como por ese lado.

Se ha evidenciado que las estrategias de la educación tradicional son causales de desmotivación y desinterés en el proceso de aprendizaje. ¿Cuáles cree que son los retos que actualmente deben superar los docentes para motivar y generar interés en el proceso de aprendizaje?

E1M07112018: A ver, yo creo que todo tiene que ver con la creatividad, con la motivación, con llevar al chico a explorarse a sí mismo, desde su propia realidad, desde su contexto, que él exprese lo que desea expresar y no lo que el maestro quiere enseñarle, sino que el conocimiento crezca desde la propia experiencia del niño. El reto, en definitiva, tiene que ser la creatividad, el maestro tiene que estar presto a ser un niño también, a pensar como niño y a desenvolverse corporalmente y todo como los niños, pienso que es eso.

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

¿Qué capacidades y/o habilidades se logran entrenar con el juego teatral?

E1M07112018: Bueno yo pienso que en primer lugar todo lo que es motricidad, tanto fina como gruesa, expresión corporal, lateralidad, coordinación, rítmica. Digámoslo así en la parte técnica, pero también en la parte emocional yo pienso que se desarrollan otra serie de características como la sensibilidad, la expresividad, la emotividad.

¿Cómo considera que se debería abordar la construcción de personajes, en una población entusiasmada por explorar el teatro?

E1M07112018: Bueno yo pienso que definitivamente hay que motivar a que. Bueno es que además existen distintas técnicas y digamos que podría ser el personaje no se cree desde uno mismo sino como ve a uno el personaje que se está creando. Digamos en el dispositivo lo que quiere reflejar dicho personaje, que no sea dentro de la misma persona, dentro del mismo niño, sino que sea dentro del otro personaje, entonces es motivarlos a hacer, digamos a decir bueno yo creo que digamos: Yo creo aquí en este dispositivo tú vas a expresar lo que quieres que diga tu personaje y luego si hacer la parte como de interiorización de uno mismo sino que primero pienso que podría ser la motivación. Hacer que el niño haga un dispositivo, (es que eso es lo que te entiendo) la creación del dispositivo que el niño ponga ahí en lo que está construyendo lo que piensa que debe hacer el personaje o como se debe vestir el personaje o cómo va a actuar ese personaje, ¿Cuáles son las características físicas de ese personaje? Para luego si interiorizarlo podría ser una parte

¿Existe alguna estrategia para la construcción de personajes?

E1M07112018: No, yo creo que eso. Pues existen distintas técnicas pero yo creo que eso va más, sobre todo trabajando con niños, va más en lo que uno vea en ese momento suceda

con los niños, porque van haber días en que todos los niños van a estar atentos, van haber días en que no todos quieren colaborar, van haber días en que van a estar insoportables todos y el docente tiene que estar dispuesto a eso, pues estrategias hay muchas pero no necesariamente se va a utilizar una durante toda la clase, durante todo el proceso, sino que tiene que estar el docente dispuesto incluso a trabajar distintas técnicas con distintos niños al mismo tiempo, porque no todos los niños aprenden igual.

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

El teatro fomenta hábitos de conducta que potencializan la tolerancia.

¿Considera que puede ser la clave para transformar la sociedad?

E1M07112018: Si claro que sí, el arte en general porque el trabajo en equipo. Nosotros nos acostumbramos a ser muy individualistas y a ser yo hago lo mío y soy poco sociable pero definitivamente el trabajo en equipo pues se ve en todos los aspectos de nuestra vida, en nuestra familia, en nuestra sociedad, en todo nuestro entorno, en el país, nunca estamos solos, hacemos parte de una sociedad. Entonces definitivamente el cambio social se tiene que ver cuando yo solo no hago las cosas para mi sino que las hago por el resto y en el teatro se ve mucho eso porque a no ser que sea un monólogo, que no creo que se trabaje con niños pues no comenzando, creo que en un colegio o algo así, tengo que estar pendiente de que hace el otro para yo hacerlo, mirar hasta donde llega el otro para yo empezar hacerlo y así mismo hasta donde puedo llegar yo sin hacerle daño al otro sin ocupar el espacio del otro, o sea todas esas herramientas que hablamos, de coordinación, de espacialidad, todo eso tiene que ver, porque definitivamente en la sociedad pasa igual, yo tengo que ver hasta donde tengo que llegar para que el otro comience, o hasta donde el otro actúa para yo comenzar y eso pues

definitivamente nos lo puede dar el teatro. Si se trabaja con los niños es, claro que sí, específicamente sí

¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?

E1M07112018: Sí, claro que sí, y definitivamente comparto eso lo que te digo ahorita, pienso que del arte en general pero el teatro si porque es que definitivamente es ponerse en los pies, en el cuerpo de otra persona, entonces a veces como lo decía antes, somos muy individualistas pero no pensamos en el otro, en cambio sí al niño desde pequeño se le inculca desde el colegio, imagínate que bueno sería, que cómo sería estar en el papel de otra persona o en esta situación , cómo me desenvolvería yo en esta situación? Eso sería pues magnífico, sería darle al niño muchas herramientas para desenvolverse primero en cualquier contexto, segundo en actuar frente a cualquier persona, hombre o mujer, blanco o negro, de cualquier religión, de cualquier todo, eso sería fantástico, sería genial que el arte ocupará el mismo lugar que las materias más digámoslo así “importantes” del currículum académico

¿Cuáles considera que son los beneficios culturales y sociales que aporta el teatro?

E1M07112018: Bueno, definitivamente podría decir que socialmente, lo que te decía conocer nuestras propias culturas no solamente mi contexto sino como suceden las otras cosas en los otros contextos y el teatro obviamente puede darnos eso, y culturalmente pues es que conocernos es que lo que pasa es que yo pienso que la mayoría de gente no se conoce, entra al colegio, los niños entran al colegio y pueden, se dedican o sea a hacer sus tareas, lo que sea aprender y ya, pero esa parte de creatividad, de expresar con el cuerpo nos puede desarrollar muchísimo más la cultura y la sociabilidad , entonces definitivamente, bueno ,

sigo diciendo el arte en general pero en este caso el teatro, nos ayudaría muchísimo a conocer nuestra cultura y otras culturas a saber cómo actuamos en otros contextos y así.

A continuación se interpreta la entrevista realizada a Jenny Lee, docente, estudiante de la licenciatura en educación básica con énfasis en artística y cantante.

Categorías	Relato	Análisis
Didáctica. Dispositivo Didáctico	Pues yo siento que en primer lugar tiene que ser algo que sea muy asequible, que sea fácil de conseguir, o que sea fácil de realizar, por ejemplo, si voy a trabajar con una imagen o con un objeto específico, pues que ese objeto sea fácil de construir ya sea por los mismos niños, o puede ser esa una opción de trabajar en clase. La realización de algo que nos permita manejar luego la imitación tiene que ser asequible, tiene que ser fácil, tiene que ser sencillo y que a la vez sea llamativo para que a los chicos los motive.	Según el relato de la persona entrevistada se puede evidenciar que los instrumentos o metodologías de enseñanza que cada docente implementa en el aula deben ser fáciles de implementar y asequibles para todos los estudiantes.
Enseñanza teatral. Construcción de personajes	Pues existen distintas técnicas pero yo creo que eso va más, sobre todo trabajando con niños, va más en lo que uno vea en ese momento suceda con los niños, porque van haber días en que todos los niños van a estar atentos.	No todas las estrategias de enseñanza son iguales, primero se debe realizar una observación de la población, hay momento donde el grupo está atento y hay otros donde no están dispuestos.
Agente Social. Escuela de Artes UNIMINUTO	Entonces definitivamente el cambio social se tiene que ver cuando yo solo no hago las cosas para mí sino que las hago por el resto y en el teatro se ve mucho eso porque a no ser que sea un monólogo, que no creo que se trabaje con niños pues no comenzando, creo que en un colegio o algo así, tengo que estar pendiente de que hace el otro para yo hacerlo, mirar hasta donde llega el	“DetónaTe” a través de los talleres permite a los estudiantes trabajar en equipo, construyendo saberes que aporten al proceso investigativo e intervenga en la transformación social.

	otro para yo empezar hacerlo y así mismo hasta donde puedo llegar yo sin hacerle daño al otro sin ocupar el espacio del otro.	
--	---	--

Tabla 36. Análisis entrevista

En una segunda entrevista realizada a una estudiante de la corporación universitaria Minuto de Dios del programa licenciatura en educación básica con énfasis en artística de octavo semestre se encuentran los siguientes resultados:

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

¿Qué herramientas pedagógicas se pueden emplear para desarrollo del juego teatral?

E2M06112018: Yo creo que una herramienta podría ser la gestualidad, el trabajo con los sentimientos y el trabajo con los gustos que para mi los chicos siempre es importante ese tema.

¿Cuáles serían las características que deberían asumir estas herramientas?

E1M06112018: Yo creo que las características deberían ser el aprendizaje continuo, el aprendizaje corporal, porque es una herramienta pedagógica entonces su énfasis debería ser una herramienta para el juego por el aprendizaje.

¿Qué entiende por dispositivos didácticos para la construcción de personajes?

E1M06112018: Pues es una herramienta didáctica para crear una lúdica diferente en un salón de clase.

Se ha evidenciado que las estrategias de la educación tradicional son causales de desmotivación y desinterés en el proceso de aprendizaje. ¿Cuáles cree que son los retos que actualmente deben superar los docentes para motivar y generar interés en el proceso de aprendizaje?

E1M06112018: Yo creo que los retos son como los gustos, ahora todos los chicos tienen un gusto muy variado tanto la música, el interés de aprendizaje, en diferentes herramientas, entonces yo creo que un reto bien grande serían los gustos.

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

¿Qué capacidades y/o habilidades se logran entrenar con el juego teatral?

E1M06112018: Pues capacidades, se lograría como el desarrollo corporal, el desarrollo motriz, también podría ser... una liberación, el perder el miedo al público, el ponerle más interés a las cosas pero de manera corporal y de manera gestual.

¿Cómo considera que se debería abordar la construcción de personajes, en una población entusiasmada por explorar el teatro?

E1M06112018: Pues creo que ahí abarca bastante el tema del reto, porque pues es el gusto entonces yo creo que cada propósito debería ir más allá de lo que ellos esperan, del personaje que ellos quieren llevarlo un poco más al límite para que se entusiasmen muchísimo más por explorar el teatro.

¿Existe alguna estrategia para la construcción de personajes?

E1M06112018: No, yo creo que todo va en el interés y el gusto, si te gusta, lo puedes hacer y eres capaz de hacerlo pues lo haces y ya, eso no creo que haya un tipo o algo así raro.

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

El teatro fomenta hábitos de conducta que potencializan la tolerancia. ¿Considera que puede ser la clave para transformar la sociedad?

E1M06112018: Yo creo que sí, yo creo que aparte que sea teatro, también es arte y el arte crea personas y el arte hace personas, entonces creo que sí es una transformación social bastante buena, muy buena.

¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?

E1M06112018: Si claro, el arte como dije anteriormente es arte y el arte debería ser un nivel incluso más alto que el nivel de las matemáticas, el español, que la química, que la física porque trata personas y crea personas.

¿Cuáles considera que son los beneficios culturales y sociales que aporta el teatro?

E1M06112018: Yo creo que es más como crear una sociedad, crear un beneficio cultural; pero partiendo que puedes hacerlo a tu manera, como a ti te gusta y como a ti te parezca, o sea su libre expresión eso no tiene nada del otro mundo o una estrategia exacta.

De acuerdo con las respuestas de la persona entrevistada a continuación se realiza una división donde se toma lo más importante de cada categoría.

Categorías	Relato	Análisis
Didáctica. Dispositivo Didáctico	Yo creo que una herramienta podría ser la gestualidad, el trabajo con los sentimientos y el trabajo con los gustos que para mi los chicos siempre es importante ese tema. las características deberían ser el aprendizaje continuo, el aprendizaje corporal, porque es una herramienta pedagógica.	En esta respuesta se puede decir que la didáctica en un curso de teatro maneja varias herramientas como la gestualidad y los sentimientos.
Enseñanza teatral. Construcción de personajes	Pues capacidades, se lograría como el desarrollo corporal, el desarrollo motriz, también podría ser... una liberación, el perder el miedo al público, el ponerle más interés a las cosas pero de manera corporal y de manera gestual.	Para la enseñanza teatral es importante el desarrollo corporal, también ayuda al estudiante expresarse y comunicarse ante los demás.
Agente Social. Escuela de Artes UNIMINUTO	yo creo que a parte que sea teatro, también es arte y el arte crea personas y el arte hace personas, entonces creo que sí es una transformación social bastante buena, muy buena.	según la respuesta de nuestra entrevistada tiene una observación del arte como una disciplina integral, desde el teatro y los demás lenguajes pues permite una transformación social.

Tabla 37. Análisis entrevista

Para continuar con el análisis de las entrevistas se hace una unificación de categorías que pueden estar relacionadas o no de acuerdo con las respuestas que cada una de ellas dio a conocer.

Categorías	Análisis
Didáctica. Dispositivo Didáctico	De acuerdo con las dos respuestas se puede decir que para ambas personas la didáctica es una herramienta o metodología de

	enseñanza, por una parte la persona N1 considera la imitación como una herramienta importante, mientras que la persona N2 resalta la gestualidad y los sentimientos.
Enseñanza teatral. Construcción de personajes	En la segunda categoría la persona N1 ve la enseñanza teatral como una estrategia que el docente debe implementar, esta estrategia no debe ser monótona, pues hay diferentes aprendizajes; mientras que la persona N2 ve la enseñanza teatral como el desarrollo corporal y la expresión del estudiante con los demás.
Agente Social. Escuela de Artes UNIMINUTO	En la última categoría la persona N1 ve la integración de las artes como un aporte a la transformación social a partir del trabajo grupal, por otra parte la persona N2 también lo ve el aporte que hace las artes en general a la transformación social pero a partir de la educación de las personas.

Tabla 38. Análisis entrevista

6. CONCLUSIONES (Devolución creativa)

Después de los resultados expuestos por parte del proyecto “DetónaTe” para llevar a cabo el alcance de los objetivos planteados por los investigadores a partir de las encuestas de diagnóstico realizadas, teniendo en cuenta la creación de personajes teatrales en la Escuela de Artes UNIMINUTO se puede decir que ha sido un trabajo gratificante al observar que los estudiantes han logrado avanzar en su formación.

Se ha evidenciado que los estudiantes del curso de teatro de la Escuela de Artes UNIMINUTO avanzan en su proceso de aprendizaje a través del dispositivo didáctico (ChismocreaTe) que se implementó en el aula, por otra parte la creación de personajes teatrales les ha permitido a ellos explorar, observar, interactuar y sobre todo llegar a un aprendizaje significativo.

El desafío de un docente por conquistar desde el inicio a sus estudiantes, suele tornarse intimidante, estremecedor y sobre todo poco apacible. A pesar de este cúmulo de sentimientos el docente debe confrontar esta situación con todos los recursos posibles y traer consigo las estrategias que lo apoyarán. Por otra parte, la interpretación de la didáctica desde distintas posturas teóricas, agudiza esas sensaciones y permite -en consecuencia- la obtención de esos recursos y/o materiales.

Se le debe dar la posibilidad a la enseñanza, de ser considerada como la puerta que se puede sobrepasar para conocer mundos desconocidos que construyen ideas y sobretodo sueños. Tomar la enseñanza como el mero hecho de transmitir conocimientos, siguiendo una estructura formal y radical implica, desmoronar poco a poco las pasiones, el entusiasmo, la

creación. En consecuencia, levantar un muro de concreto ante la imaginación y la experiencia del aprendizaje.

Los dispositivos didácticos se pueden emplear para cualquier área, de hecho, ésta en la versatilidad del maestro el poder ofrecer a sus estudiantes aventuras y desafíos que los involucren en una experiencia de aprendizaje.

7. PROSPECTIVA (Devolución creativa)

Dando por terminado el proceso investigativo teniendo en cuenta lo que se ha analizado, en el siguiente trabajo da la posibilidad que sea un punto de partida para otras investigaciones teniendo en cuenta los contenidos relacionados con dispositivos didácticos para la construcción de personajes teatrales, sea una referencia para aplicar en diferentes campos educativos y disciplinas, no solamente en el lenguaje teatral, sino que también aporte al proceso de aprendizaje de los demás lenguajes artísticos ampliando la mirada de investigación hacia un ámbito multidisciplinar.

Por otra parte “DetónaTe” deja claro lo que es la implementación de un dispositivo didáctico en un aula de clase, pues permite al estudiante detonar las potencialidades como la imaginación, la creación, el aprendizaje significativo, entre otros a partir de la provocación que producen los dispositivos didácticos.

A partir de la búsqueda de diferentes posturas de autores, de la codificación de tres categorías esenciales que trabaja el proyecto, de diseñar una propuesta que ha sido aplicada, de analizar los resultados, se puede decir que un dispositivo didáctico permite la construcción de personajes teatrales en la escuela de artes UNIMINUTO.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calderón Herrera, K. (2002). *La didáctica hoy: Concepción y aplicaciones*. . Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia.
- Cañas Torregrosa, J. (2009). *Didáctica de la expresión dramática* . Barcelona : Octaedro .
- Castro , D., & Diaz , M. (2015). Dispositivos didácticos: Nuevas formas de enseñanza para detonar el aprendizaje. . *Pro-Eduk@ Educación para la vida.*, 1-41.
- Cossio Moreno , J. A. (2016). Pedagogías y didácticas críticas latinoamericanas: La obra de Paulo Freire y Estela Quintar. . *Pedagogías y didácticas críticas latinoamericanas*. Medellín , Colombia: Universidad de Medellín .
- Dewey , J. (1980). *El arte como experiencia*. Nueva York : Perigee Books .
- Dewey, J. (2002). *Democracia y Educación*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gabino , M. (2014). Interacción y motivación en el aula: enseñar desde el teatro. In A. Sainz Garcia, *Arriba el telón: enseñar Teatro y enseñar desde el teatro*. (p. 129). Portugal: Ministerio de Educación Cultura y Deporte.
- García, L. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. *A parte Rei Revista de Filosofía*, 1-38.
- Icle , G. (2009). Pedagogía teatral: ruptura, movimiento e inquietud de sí. . *Educación y educadores*, 129-142.
- Laferrière , G. (s.f.). La pedagogía teatral, una herramienta para educar. 54-65. Canadá: Facultad de arte, Universidad de Quebec.
- Mallart , J. (2001). Didáctica: Concepto, objeto y finalidades. In N. Rajadell, & F. Sepúlveda , *Didáctica general para psicopedagogos* (p. 186). España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Morales , M. A., Lenoir , Y., & Jean , V. (2012). Dispositivos didácticos en la enseñanza primaria de Quebec. . *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa.* , 116-132.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. México: Gráficas Monte Albán.
- Picardo Joao , O. (2005). *Diccionario Pedagógico de ciencias de la Educación*. San Salvador: Centro de investigación Educativa Colegio García Flamenco.
- Pulecio, E. (2012). Esbozo sobre algunas características del personaje clásico. *Teatros la construcción del personaje.* , 4-7.
- R.W. de Camilloni , A. (2007). *El saber didáctico* . Buenos Aires : Cuestiones de educación

Salcedo, J. (n.d.).

Salcedo, J. (2009). Pedagogía de la potencia y didáctica no parametral. Entrevista con Estela Quintar. . *Revista Interamericana de Edicación de Adultos*, 119-133.

Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. (2009). *Didáctica General*. Honduras : Editorama.

Vieties , M. F. (2012 , s.m. s.d.). *Don Galan, revista audiovisual de investigación teatral*. Núm.2. . From http://teatro.es/contenidos/donGalan/donGalanNum2/pagina.php?vol=2&doc=1_4&despues-de-la-loe-presente-y-futuro-de-la-educacion-teatral-en-espana-en-los-inicios-del-siglo-xxi&por-manuel-f-vieites

9. ANEXOS

LOGO



10. CRONOGRAMA DEL PROYECTO

CRONOGRAMA TESIS 2018

"DETONATE DISPOSITIVOS DIDACTICOS"

CREACION DE PERSONAJES TEATRALES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDACTICOS EN LA ENSEANZA TEATRAL DE LA ESCUELA UNIMINUTO[®]



MES	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre							
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Contextualización																																																				
Problemática y definición de título																																																				
Objetivos																																																				
Marco Referencial																																																				
Marco Antecedentes																																																				
Marco Teórico																																																				
Diseño Metodológico																																																				
Diseño y estructuración de Sesiones																																																				
Aplicación de sesiones																																																				
Análisis de casos																																																				
Entrega de Tesis																																																				

11. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS “DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS” CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO.

Investigadores principales: Esteban Cuervo - Jeny Higuera.

TALLER 1 CORPORALIDAD

POBLACIÓN: Adultos, jóvenes y niños.

OBJETIVO: Reconocer a los compañeros por medio de ejercicios corporales que les permita confianza.

ACTIVIDAD: “*Píntate con el cuerpo*”

DURACIÓN TALLER: 1 hora 20 minutos.

FRECUENCIA: Un encuentro semanal durante siete semanas.

RECURSOS: Cuerpo, salón adecuado para el contacto del cuerpo con el suelo.

DESCRIPCIÓN

Momento 1: Reconocimiento Duración: 15 Minutos

En círculo, se inicia la actividad con un ejercicio de calentamiento, iniciando por las articulaciones de abajo hacia arriba, desde tobillos hasta cabeza.

Cada estudiante se presenta, diciendo su nombre y el por qué le interesó entrar al taller de Teatro. El primero dice solo su nombre, el segundo dice el nombre del primero y el propio, así sucesivamente hasta que el último dice todos los nombres y el propio. Con el fin de identificar las personas que se encuentran en el grupo.

Momento 2: Corporalidad Duración: 20 Minutos

A continuación, cada estudiante representa corporalmente una palabra, la expone y así cada uno se apropia de una imagen corporal. Es decir; mi palabra es *árbol*, elevo las manos hacia arriba. Cada vez que dicen *árbol*, todos deben elevar las manos hacia arriba.

Momento 3: Percepción

Duración: 30 Minutos

Luego, con el suelo del salón en buenas condiciones, los estudiantes inician la siguiente actividad acostados mirando hacia arriba haciendo movimientos autónomos con los brazos y las piernas, rozando el suelo y con la precaución de no golpear a los demás compañeros. Después únicamente con su mano derecha hace movimientos como si estuviese pintando un cuadro, donde su mano hace el papel de pincel y el suelo de lienzo. Llega el momento donde el lienzo (suelo) se hace pequeño y es necesario el contacto con los demás, mano con pecho, mano con mano, mano con pierna, mano con pie. Esto con el fin de apreciar la conciencia corporal de cada participante y detallar las sensaciones que se generan en el grupo.

Momento 4: Reflexión Duración: 15 Minutos

Los estudiantes lentamente se ubican en el centro del salón. Se finaliza recreando las experiencias adquiridas en los ejercicios anteriores por medio del diálogo y evidencia fotográfica.

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS” CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA
TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO.**

Investigadores principales: Esteban Cuervo - Jeny Higuera.

TALLER 2 IMPROVISACIÓN

FECHA:

POBLACIÓN: Adultos, jóvenes y niños.

OBJETIVO: Expresar a través de la improvisación diferentes roles y espacios.

ACTIVIDAD: “Roléate en este espacio”

DURACIÓN TALLER: 1 hora 20 minutos.

FRECUENCIA: Un encuentro semanal durante siete semanas.

RECURSOS: Cuerpo, salón adecuado para el contacto del cuerpo con el suelo , agenda “Chismocréate” Es una agenda que contiene preguntas para la construcción de personajes (¿Cuál es tu nombre? ¿Dónde y cuándo naciste? ¿Tienes enfermedades? ¿A qué te dedicas? etc..)Una bolsa con papeles de colores que relacionen diferentes espacios (luna, finca, cama elastica, plaza de mercado, etc.) y una bolsa con papeles de colores que relacionen diferentes roles (policía, locutor, marciano,periodista, etc), cuatro palos de escoba.

DESCRIPCIÓN:

Momento 1: Calentamiento Duración: 15 Minutos

En círculo, se inicia la actividad con un ejercicio de calentamiento, iniciando por las articulaciones de abajo hacia arriba, desde tobillos hasta cabeza. En el mismo círculo se manejan tres comandos (Hit, Hot, Hat). La persona (1) que inicia la actividad observa un compañero (2), extiende sus brazos hacia él y le envía un fuerte grito diciendo “Hit”. A continuación, la persona (2) extiende los brazos hacia arriba y grita fuerte “Hot” Los compañeros (3) que se encuentran al lado derecho y al lado izquierdo de él (2) lo señalan y gritan fuertemente “Hat” El compañero (2) continúa el ejercicio sucesivamente. Este ejercicio activa la energía corporal individual y se comparte convirtiéndose en energía grupal. Esto da inicio a la siguiente actividad.

Momento 2: Manejo de espacio Duración: 15 Minutos

Cada estudiante camina por el espacio rompiendo con el círculo inicial, percatándose de no atropellar a ningún compañero. Buscan el espacio vacío. En este ejercicio el escenario representa una balsa que debe mantener un equilibrio. Es decir; si hay muchos participantes en un solo lado la balsa se hunde. Con los cuatro palos de escoba, se debe formar un cuadrado que rodea al grupo reduciendo el espacio poco a poco. El cuerpo debe encontrar la flexibilidad necesaria para no tropezar, ni caer. Esta actividad permite que los estudiantes exploren y manejen el espacio.

Momento 3: Construcción de personaje Duración: 35 Minutos

Los estudiantes se ubican en media luna, el juego teatral debe ser en parejas, cada uno saca un papel de colores de la bolsa de roles y solo uno saca un papel de la bolsa de espacios. Tienen solo 5 segundos para preparar su escena. Deben construir una escena donde esos roles se encuentren en ese espacio e interactúan, equilibrando el espacio, como en el ejercicio anterior. ¡Y adelante que comience la improvisación!

Momento 4: Reflexión - Evaluación Duración: 15 Minutos

Al finalizar, los estudiantes recrean la experiencia adquirida en los ejercicios anteriores por medio del diálogo, quedan en evidencias fotográficas las emociones y sensaciones generadas.

Para la siguiente sesión, los estudiantes deben observar muy bien su entorno, y a partir de ello van a construir un personaje con ayuda de un Dispositivo didáctico llamado: “Chismocréate” que trae consigo unas preguntas que deberán ser resueltas desde el personaje.

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS” CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA
TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO.**

Investigadores principales: Esteban Cuervo - Jeny Higuera.

TALLER 3 IMPROVISACIÓN DE UNA HISTORIA

FECHA:

POBLACIÓN: Adultos, jóvenes y niños.

OBJETIVO: Expresar a través de la improvisación diferentes emociones e intenciones para fortalecer la construcción del personaje.

ACTIVIDAD: “Cofre Sentipensante”

DURACIÓN TALLER: 1 hora 20 minutos.

FRECUENCIA: Un encuentro semanal durante siete semanas.

RECURSOS: Cuerpo, salón adecuado para el contacto del cuerpo con el suelo, cofre o caja de cartón con papeles de colores que relacionen emociones e intenciones (rabia, felicidad, tristeza, angustia, etc..)

DESCRIPCIÓN:

Momento 1: Calentamiento Duración: 10 Minutos

En círculo, se inicia la actividad recordando ejercicios de calentamiento de las sesiones anteriores. Luego caminan por el espacio, manejando tres velocidades (1. Caminar, 2. Trotar, 3. Correr) Cada vez que el líder indica un número se debe tener en cuenta el ritmo al que corresponde.

Momento 2: Confianza Duración: 20 Minutos

Para continuar los estudiantes se agrupan en parejas, escogen un número entre 1 y 2. El dos (2) se hace delante del uno (1) y cierra los ojos, el uno (1) lo toma de los hombros y lo guía por el espacio, evitando tropezar y golpear a los demás compañeros. Luego intercambian roles. El uno (1) guía al dos (2) para que siente y en grupo deberán formar una media luna.

Al finalizar todos se sientan. Este ejercicio, se basa en la confianza que permite evidenciar la importancia y el respeto por el otro.

Momento 3: Construcción de personajes Duración: 40 Minutos

Los estudiantes ubicados en media luna prestan atención al líder, quien cuenta la historia de “La tía Pancha” es una historia inventada, sencilla con un inicio, un nudo y un desenlace. En un cofre se encuentran papeles de colores que relacionan emociones e intenciones. Cada estudiante debe pasar con el personaje que está en proceso de construcción, tomar un papel y representar esa emoción o intención frente a todo el grupo. No es necesario que la historia sea tal cual, pueden existir diferentes versiones. En este ejercicio se identifica la interpretación de una historia de acuerdo a las intenciones y emociones.

Momento 4: Reflexión y Evaluación Duración: 20 Minutos

Al finalizar, los estudiantes recrean la experiencia adquirida en los ejercicios anteriores por medio del diálogo.

Para la siguiente sesión los estudiantes deben preparar su personaje para una entrevista de trabajo, basada en las preguntas del “Chismocréate”.



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS” CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA
TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO.**

Investigadores principales: Esteban Cuervo - Jeny Higuera.

TALLER 4 EXPRESIÓN

FECHA:

POBLACIÓN: Adultos, jóvenes y niños.

OBJETIVO: Reconocer los antecedentes del personaje en construcción.

ACTIVIDAD: *“Entrevistate con la Multinacional Zapatico”*

RECURSOS: Cuerpo, salón, vestuario, sillas.

DURACIÓN TALLER: 1 hora 20 minutos.

FRECUENCIA: Un encuentro semanal durante siete semanas.

DESCRIPCIÓN:

Momento 1: Calentamiento Duración: 20 Minutos

Se realiza un ejercicio de calentamiento donde se involucra el cuerpo, desde la punta de los pies hasta la cabeza. Después en círculo, cada uno de los estudiantes extiende sus brazos al frente y todo el grupo se dirige hacia el centro del círculo. A continuación cada uno toma de la mano de los demás compañeros ocupando ambos brazos, para finalizar el círculo debe volver a su posición inicial sin soltar de las manos. Esta actividad le permite al estudiante desenvolverse en escena, teniendo en cuenta el contacto corporal.

Momento 2: Construcción de personaje Duración: 45 Minutos

En esta actividad los profesores serán quienes realizan la entrevista de la “Multinacional Zapatico”, cada estudiante debe caracterizar su personaje y tener claro las respuestas del “chismocreate” en 5 minutos para que de esta manera cada uno tenga la oportunidad de presentar la entrevista. El juego de la entrevista solamente maneja preguntas de acuerdo al personaje de cada estudiante. Este ejercicio le permite al estudiante encontrar nuevas ideas para alimentar la construcción de su personaje.

Momento 4: Reflexión y evaluación Duración: 15 Minutos

Para la siguiente sesión los estudiantes deben traer vestuario de los personajes y caracterizarlos según las siguientes situaciones, deportivo, formal, informal.

Al finalizar, los estudiantes recrean la experiencia adquirida en los ejercicios anteriores.



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS” CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA
TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO.**

Investigadores principales: Esteban Cuervo - Jeny Higuera.

TALLER 6 CARACTERIZACIÓN

FECHA:

POBLACIÓN: Adultos, jóvenes y niños.

OBJETIVO: Identificar la caracterización física del personaje en construcción.

ACTIVIDAD: “Vístete”

RECURSOS: Cuerpo, salón, vestuario, equipo de sonido, luces y gelatinas de colores..

DURACIÓN TALLER: 1 hora 20 minutos.

FRECUENCIA: Un encuentro semanal durante siete semanas.

DESCRIPCIÓN:

Momento 1: Calentamiento Duración: 10 Minutos

Se inicia la actividad, todos en círculo, recordando ejercicios de calentamiento de las sesiones anteriores. En esta actividad se manejan cuatro comando para entregar energía corporal: 1. Zip: Hacia al frente. 2. Zap: hacia los lados. 3. Splash: Responde a la energía y todos van al suelo, lo más rápido. 4. Boing: Responde a la energía y todos saltan lo más alto. Los comandos Splash y Boing, se pueden utilizar en cualquier momento, la única condición es que deben responder a una recepción de energía. Este juego genera energía grupal, dando paso a la construcción del personaje para la siguiente actividad.

Momento 2: Construcción de personajes Duración: 60 Minutos

Los estudiantes tienen 20 minutos para que puedan caracterizar su personaje, teniendo en cuenta el vestuario de acuerdo a lo trabajado en el “chismocreate” y la sesión anterior, la ambientación del salón depende de luces de colores y un espacio cerrado. La actividad consiste en una pasarela “Vístete” y consta de 3 situaciones: Vestuario deportivo, vestuario formal y vestuario informal. Cada personaje debe pasar por estas tres fases sin dejar de lado la caracterización física del mismo. En esta pasarela se identifica la caracterización de cada personaje.

Momento 3: Reflexión y Evaluación Duración: 10 Minutos

Para la siguiente sesión los estudiantes deben tener en cuenta, la postura, los gestos, la voz de sus personajes en construcción. Y definir con cuál vestuario se siente más identificado (el personaje).

Al finalizar, los estudiantes recrean la experiencia adquirida en los ejercicios anteriores por medio del diálogo.



**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
“DETÓNATE, DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS” CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJES A PARTIR DE DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA
TEATRAL DE LA ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO.**

Investigadores principales: Esteban Cuervo - Jeny Higuera.

TALLER 5 PERSONAJE EN ESCENA

FECHA: 06 de Octubre 2018

OBJETIVO: Proponer soluciones a situaciones cotidianas a través del personaje construido.

ACTIVIDAD: “OcupandoTe”

RECURSOS: Cuerpo, salón.

DESCRIPCIÓN:

Momento 1: Reconocimiento

Duración: 10 Minutos

En círculo, se inicia la actividad recordando ejercicios de calentamiento de las sesiones anteriores. Luego caminan por el espacio, manejando tres velocidades (1. Caminar, 2. Trotar, 3. Correr) Cada vez que el líder indica un número se debe tener en cuenta el ritmo al que corresponde.

za.

Momento 2: Puesta en escena

Duración: 60 Minutos

De acuerdo con el cargo asignado para cada personaje en la “Multinacional Zapatico, para verse bien bonito” deben ingresar a escena y proponer soluciones a situaciones cotidianas que se generan en un entorno laboral.

Momento 3: Reflexión y Evaluación Duración: 10 Minutos

Al finalizar, los estudiantes recrean la experiencia adquirida en los ejercicios anteriores por medio del diálogo, para la siguiente sesión los estudiantes deben tener en cuenta, los momentos donde intervinieron y las acciones que construyeron, de esta manera se irá creando el texto de la puesta en escena.

12. INSTRUMENTOS DISEÑADOS

ENCUESTA ESTUDIANTES LICENCIATURA EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA.



UNIMINUTO
Universidad Nacional del Trujillo



Debate
Disputar Disputar

Dispositivo didáctico para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Encuesta Estudiantes Licenciatura Educación básica con énfasis en Artística

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Consentimiento: Anexo 4.

4.

4. Información personal

1.1 Nombre y apellido: Susana Garzón A.

1.2 Profesión: Estudiante

1.3 Edad: 24

2. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

A continuación indique qué tan de acuerdo está usted con las siguientes preguntas y/o afirmaciones. Donde uno (1) es Totalmente en desacuerdo y cinco (5) Totalmente de acuerdo.

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Imparcial	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Pregunta	1	2	3	4	5
¿Considera que es importante la didáctica para la experiencia de aprendizaje?					
¿Cree usted que la innovación es un factor determinante en la experiencia de aprendizaje?					X

¿Identifica el término "Dispositivo didáctico"?

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

Afirmaciones	1	2	3	4	5
A través del juego se explora y descubre de manera divertida el teatro.					X
El juego teatral permite la representación de situaciones, esto ayuda a la comprensión del contexto en el que se vive.					X
El juego teatral trae consigo el desarrollo de habilidades como la comunicación, la expresión, la concentración y socialización.					X
Existen guías ó manuales para la aplicación del teatro.				X	

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

Pregunta	1	2	3	4	5
¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?					X
El teatro fomenta hábitos de conducta que potencializan la tolerancia. ¿Considera que puede ser la clave para transformar la sociedad?					X
¿Cree usted que el teatro debería ser una asignatura del mismo nivel que las matemáticas?					X
¿Considera que el teatro colabora con el desarrollo social?					X

ENCUESTA DIAGNÓSTICO ESTUDIANTES TALLER DE TEATRO ESCUELA DE ARTES UNIMINUTO



Dispositivo didáctico para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Investigadores: Cuervo García Esteban - Higuera Flórez Jeny

Diagnóstico Estudiantes Escuela de Artes UNIMINUTO, curso de teatro.

Objetivo de la investigación

Diseñar un dispositivo didáctico que permita la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO.

Consentimiento: Anexo 5.

5. Información personal

- 1.1 Nombre y apellido: *Helena Rodríguez*
- 1.2 Profesión: *Pastelera*
- 1.3 Edad:

2. Categoría

2.1. Didáctica

2.1.1. Dispositivo Didáctico

- ¿Qué entiendes por didáctica?

Es aprender o jugar de manera práctica.

- ¿Cuál es tu estrategia para aprender conocimientos?

Practicar y trabajar los temas vistos del personaje.

2.2. Enseñanza teatral

2.2.1. Construcción de personajes

- ¿Has participado o perteneces a algún grupo de teatro? *Si*

- ¿Has tenido la oportunidad de participar en alguna presentación teatral? ¿Cuál? ¿Dónde?

Si, en teatro callejero, mimos, títeres, obras en el colegio y el semestre pasado en la escuela de arte.

2.3. Agente Social

2.3.1. Escuela de Artes UNIMINUTO

- ¿Por qué te interesó ingresar al curso de teatro que ofrece la Escuela de Artes de la Universidad Minuto de Dios?

Porque siempre me ha gustado el teatro y se presentó la oportunidad de ingresar a la escuela de Artes.

- ¿Qué valores consideras que puedes aprender con el teatro para compartir con la sociedad?

• Respeto por las diferencias.
• Alentar y/o animar a los demás.
• Valorar el esfuerzo de los compañeros.

13. CONSENTIMIENTO Y ASENTIMIENTO INFORMADO.

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Yo Helena Rodríguez Q, como PADRE DE FAMILIA, DIRECTOR ó PROFESOR del niño _____ de _____ años de edad; del Colegio: Escuela de Artes Uniminuto acepto de manera voluntaria que mi HIJO ó ESTUDIANTE colabore con la información que solicita el grupo investigador, del proyecto titulado: Detónate, Dispositivo didáctico para la construcción de personajes en la enseñanza teatral de la Escuela de Artes UNIMINUTO, entendiendo que su participación es de gran importancia para la culminación de la investigación y que los resultados aportan de manera significativa a mejorar los procesos educativos.

Se aclara que la información recolectada no será usada con fines comerciales, sino con propósitos investigativos en la línea de didácticas específicas.

Lugar y Fecha: Escuela de Artes Uniminuto 29 sep 18

Nombre de la persona que autoriza: _____

Firma de quien autoriza la participación del niño ó niña: HL

