



*Construcción de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional
colombiano*

Autor: Natalia Gonzalez Mostacilla

Santiago de Cali

Junio 2023

*Construcción de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional
colombiano*

Presentado por: Natalia Gonzalez Mostacilla

Trabajo de grado para optar al título

de: Licenciada en artes escénicas

Asesor: Paula Andrea Ríos Ramírez

Grupo de Investigación: Pedagogía, educación y artes escénicas

Línea de investigación: Pedagogía y artes escénicas

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES
FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS
LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

Santiago de Cali

Junio, 2023.

Dedicatoria

Nata, Es-Nata

No sé, si me dará tiempo de enseñarte

-O quizá, mejor si cabe sin sufrir,

lo aprendas tú mañana-

que negarse, tantas cuantas veces

quieras; cambiar el horizonte; llevar

la contraria al libreto y al guionista;

desdecirse, mostrarse vulnerable, ligera

e insegura, forma parte irremediable

del imperio de una misma.

Agradecimientos

Debo agradecer a todas la personas que me han apoyado y acompañado en todos los momentos de este proceso, que han creído en mí y en mi sueños académicos.

Especial agradecimiento y amor a mis padres, que me han apoyado incondicionalmente en este proceso y que con su esfuerzo y entrega me abrieron las puertas a la educación. A mi madre que estuvo siempre para guiarme.

A mi familia, que han sido parte de cada paso que he dado en el teatro, nunca he tenido una silla vacía, ellos siempre han estado allí.

A Paula y Juan Camilo, por creer en esta propuesta y en mi capacidad para desarrollarla, por acompañarme y guiarme, muchas gracias.

A Santiago, mi compañero, mi amor, gracias por estar siempre para mí y convencerme que puedo siempre con todo y más.

A Rocky Santiago y Eli Natalia que me acompañaron en todas las madrugadas donde sentía que no podía más.

A Bellas artes, mis maestros y compañeros, la universidad nunca hubiera sido lo mismo sin ustedes, por cada paso que dieron conmigo, muchas veces ustedes fueron mis únicas ganas de salir de mi cama a clase de 7, por la paciencia y dedicación con la que asumieron la formación de lo que alcanzo hoy día.

A los que hoy no están, pero que permanecen en mi corazón, Abuelo por todas la tardes que me preguntaste por la universidad, te abrazo hasta el cielo y te lo dedico todo a ti.

Este logro lleva mi nombre, pero es de todos nosotros.

Gracias, gracias, gracias.

Resumen

Esta tesis sistematiza el proceso de creación de un ejercicio escénico a partir de los juegos tradicionales colombianos, tal proceso se divide en tres momentos: en el primero; se realiza un indagación de las investigaciones más significativas sobre el juego tradicional y sus enfoques teatrales. Segundo; se desarrolla un taller-práctico llamado “Del juego A La Escena” en el cual se exploran las diferentes posibilidades del juego para la creación del ejercicio escénico final y tercero; se exponen las relaciones existente entre los avances investigativos y el desarrollo del taller evidenciando estas relaciones en un ejercicio escénico.

Este proyecto realiza una investigación cualitativa, que sistematiza la experiencia de Natalia González Mostacilla como directora-investigadora, quien, a través del taller “Del Juego A La Escena” indaga, cuestiona y expone los hallazgos de esta experiencia de creación.

Palabras clave: El juego tradicional, Elementos teatrales, Juego, Ejercicio escénico, Creación escénica.

Abstract

This Thesis systematizes the process of creation of a scenic exercise from traditional Colombian games, this process is divided into three moments: in the first; an investigation of the most significant researches about traditional game and its performance approaches is done. Second; a practical workshop called "From the game to the scene" is developed, in which the different possibilities of the game are explored to the creation of the final scenic exercise. third; the existing relationships between the investigative advances and the development of the workshop are exposed, evidencing them in a scenic exercise.

This project carries out qualitative research, which systematizes the experience of Natalia González Mostacilla like director-researcher, who, through the workshop "From the Game to the Scene, investigates, questions and exposes the findings of this creating experience.

Keywords: The traditional game, performance elements, game, scenic exercise, scenic creation.

Introducción

Este documento corresponde a la sistematización del proceso de investigación de los juegos tradicionales colombianos como pretexto para la creación de un ejercicio escénico. Es realizado por Natalia González Mostacilla para optar al título de Licenciada en Artes Escénicas en el Instituto Departamental de Bellas Artes.

La investigación se realiza por medio de un taller llamado “ del Juego a la Escena” en el cual a partir de los juegos tradicionales colombianos se realiza una exploración corporal, vocal y gestual con los estudiantes de grado sexto de la I.E Absalón Torres Camacho, exploraciones que después se convierten en un ejercicio escénico. Se indaga desde aspectos teóricos y concepciones del juego como también aspectos prácticos desde el desarrollo del taller.

Pretende evidenciar el paso a paso para la creación de este ejercicio, a partir de la exploración de los juegos tradicionales colombianos y busca aportar un referente metodológico e investigativo en futuras indagaciones en este campo.

El documento se divide en cuatro capítulos. El primero contextualiza la investigación en cuanto a conceptos, antecedentes, estado del arte, objetivos, recolección de datos y metodología. El segundo responde a la indagación teórica de los diferentes avances investigativos en relación al juego tradicional colombiano. El tercero, corresponde al desarrollo del taller práctico “Del Juego a la Escena” donde se exponen las fases del taller y sus respectivos análisis. El cuarto, expone las relaciones que existen entre los avances investigativos del juego tradicional y el desarrollo del taller práctico.

Y finalmente, se abordan las conclusiones que resultaron de esta investigación, exponiendo los hallazgos más importantes.

Tabla de Contenido

1. Capitulo I. Contextualización Del Proyecto.....	1
1.1. Planteamiento del Problema.....	1
1.2. Justificación.....	2
1.3. Objetivos	4
1.3.1. Objetivo general.....	4
1.3.2. Objetivos específicos.....	4
1.4. Estado de Arte o Antecedentes	4
1.4.1. El Juego.....	4
1.4.2. Juego Tradicional como Fuente de Creación en el Ámbito Teatral	7
1.4.3. Creación Escénica A partir del Juego Tradicional	9
1.5. Marcos de referencias.....	11
1.5.1. Marco Teórico.....	11
1.5.1.1. Juego y cultura, el juego como aspecto sociocultural determinante.	11
1.5.1.2. Juego tradicional como determinante de las necesidades artísticas locales.	13
1.5.2. Marco contextual	14
1.5.3. Marco conceptual	15
1.5.3.1. Creación Escénica.....	16
1.5.2.2. Ejercicio Escénico	16
1.5.2.3. Juego.....	17
1.5.2.4. Juego tradicional.....	17
1.5.2.5. Juego Tradicional Colombiano.....	19
1.5.2.6. Juego simbólico	19

1.5.2.7. Juego Dramático	20
1.5.3. Marco metodológico.....	20
1.5.2.2. Fases de la investigación.....	21
1.5.2.3. Unidades de análisis y Herramientas de recolección de datos.....	22
1.5.2.4. Categorías de análisis.....	23
2. Capitulo Ii. Etapa De Indagación-Juego Tradicional	25
2.1. ¿Por qué el juego tradicional?.....	25
2.2. Características del Juego Tradicional	26
2.3. Riqueza escénica del juego tradicional	27
2.4. Elementos teatrales del juego.....	28
2.5. Identificando la Naturaleza del Juego Simbólico y el Juego Dramático.....	30
2.6. Preparación-direccionamiento del juego desde el rol del director.....	33
3. Capitulo Iii. Del Juego A La Escena-Taller Práctico De Exploración Del Juego Tradicional Colombiano.....	35
3.1. Contextualización de Grupo Poblacional	35
3.2. Secuencia Didáctica “Del Juego A La Escena”	37
3.3. El juego-fase 1 del taller.....	39
3.4. Transformación del juego- fase 2 del taller.....	40
3.5. Construcción del Ejercicio Escénico- fase 3 de taller	42
.....	42
3.6. Ejercicio Final	43
4. Capitulo Iv- Elementos Teatrales Inmersos En El Juego Tradicional Colombiano Durante El Taller Práctico.....	45

4.1. Relaciones y hallazgos	45
5. Conclusiones	48
referencias Bibliográficas	51
6. Anexos	55
6.1. Anexo 1 Carta Solicitud para la Realización del Taller.	55
6.2. Anexo 2. Secuencia didáctica taller práctico.	56
6.3. Anexo 3. Evidencias fotografías realización de taller	60

Índice de tablas

Tabla 1 Tipos de análisis de la investigación	24
Tabla 2-Características del Juego según Roger Callois.	26
Tabla 3 Juego simbólico-Juego dramático análisis de postulados.	30
Tabla 4 Elementos teatrales del taller práctico	41

Índice de gráficos

Gráfico 1 Planteamiento etapa 1 Indagación	25
Gráfico 2 Elementos teatrales del juego tradicional colombiano	28

Índice de fotos

Foto 1 Etapa 2 Taller práctico	35
Foto 2 Lista Juegos tradicionales diagnóstico	36
Foto 3 planeación del juego (directora)	42
Foto 4 Planeación ejercicio final	43

Foto 5 Del Juego a la Escena.....	44
Foto 6 Ejercicio Final "Una noche en el museo"	44
Foto 7 Juego de presentación 1 día del taller	60
Foto 8 Exploración La gallina ciega	60
Foto 9 Rondas y sonoridades.....	60
Foto 10 Exploración con juegos teatrales.....	60
Foto 12 construcción ejercicio escénico	60
Foto 11 presentación ejercicio.....	60

1. Capítulo I. Contextualización del Proyecto

1.1. Planteamiento del Problema

El juego tradicional es imprescindible en el desarrollo social, cultural, emocional, es decir, en todos los aspectos del ser humano, como lo plantea (Huizinga, 1938) cuando afirma que el juego es el génesis de la cultura, concibe el juego como una función humana fundamental para el desarrollo biológico, etnográfico, social de cada individuo y su relación con el entorno. Por lo tanto, el juego viene a constituirse como el antecesor de todos los aspectos culturales del ser humano. A partir de la concepción de este autor, con relación al juego y su importancia en el desarrollo del hombre, esta investigación pretende extraer desde la práctica los elementos del juego, mediante la exploración del mismo. Teniendo al cuerpo como el principal foco de herramienta creativa y también al juego tradicional como pretexto para la creación de un ejercicio escénico.

Durante el recorrido por la academia la investigadora González le han surgido diversas inquietudes personales sobre su cuerpo como fuente expresiva en la escena con el juego como elemento estratégico para potenciar esa creación. Se podría decir que el actor-creador recurre a sus propias experiencias y vivencias relacionadas con los juegos tradicionales, encontrando en estos las diferentes posibilidades a nivel corporal, rítmico y sonoro, los cuales son empleados para la creación de un ejercicio escénico. El juego tradicional es entonces, una memoria corporal viva que reposa en las personas, por lo tanto, todas las experiencias que vive el individuo son insumos para esta creación.

Encontrar la convergencia entre el personaje (Actor) y los elementos teatrales como: sonoro, expresivo, visual, sensitivo y narrativo en un ejercicio escénico puede llegar a ser complejo. Esto, debido a que el personaje no logra transmitir al espectador las sensaciones de lo que se vive en la escena, es por esto que se recurre al juego tradicional para llevar sus características vitales, rítmicas, sonoras y corporales para lograr un cuerpo presente, así como una mente despierta que integre todo el ser al momento de la creación.

La intención principal de esta investigación se relaciona con la construcción de un ejercicio escénico que busca explorar con los estudiantes de grado sexto de la I.E Absalón Torres Camacho sus vivencias personales con respecto al juego tradicional y elementos de este que permitan explorar sus posibilidades creadoras para la construcción de un ejercicio escénico, es decir, se

propone realizar una indagación en los aspectos que se plantean sobre el juego para explorar las posibilidades de construcción, partiendo del estudiante, su experiencia con los juegos tradicionales y su capacidad para potenciar estos elementos, mediante un taller práctico.

Como ya se ha dicho anteriormente, partiendo en este caso de la experiencia del estudiante en relación con los juegos tradicionales se plantea la siguiente pregunta orientadora de la investigación:

¿Cómo construir un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano con los estudiantes de grado sexto de la I.E Absalón Torres Camacho?

1.2. Justificación

A partir de su recorrido por la academia, la investigadora hace parte de diversos procesos de creación en los cuales el juego es la principal herramienta para abordar fases de exploración, indagación y edificación de personajes, espacios, textos, entre muchos otros elementos escénicos. El juego es uno de los innumerables caminos que existen para la creación y al participar en diferentes montajes donde el juego ha sido un proceso tan importante para la construcción escénica surge en la investigadora un interés de indagar a fondo esta herramienta que es tan utilizada en el campo artístico y en la creación. Sin embargo, es una investigación en la cual se asume otra postura, es decir, la investigadora ha experimentado el juego desde su rol de estudiante y actriz, se busca entonces abordar una investigación desde el rol creativo del director.

De igual manera, surge el interés de reconocer en el juego posibilidades de creación escénica, es decir, además de utilizar este como una herramienta para la creación de un ejercicio escénico. Se toma el juego en sí mismo, como elemento lúdico capaz de generar estímulos sensoriales en el actor y el espectador, a partir de sus elementos auditivo, visual, sensitivo y narrativo.

Esta investigación busca crear una ruta que le permita al investigador-creador desarrollar la construcción de ejercicios escénicos a partir del juego tradicional como herramienta de creación. El juego en sí mismo tiene elementos comunicativos específicos que hay que descubrir e indagar de manera conjunta para luego poder transmitir y potenciar en la exploración. Este estudio se sustenta a través del siguiente documento donde se reconocerá el proceso de creación permitiendo orientar nuevas posibilidades de abordar en la academia diferentes montajes escénicos en los

cuales se realicen una investigación sobre el juego tradicional y la creación donde el actor-creador pueda reconocer en esta investigación una posible guía para la construcción escénica.

En la Licenciatura en Artes Escénicas del Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali no se han desarrollado investigaciones específicas sobre el juego tradicional como elemento para la creación de un ejercicio escénico, pero desde diversas miradas se han realizado investigaciones en las cuales se busca llegar a un ejercicio escénico partiendo de un tema base y se indaga en la creación de rutas que evidencian los procesos de creación de cada investigador con el fin de construir ejercicios escénicos o montajes artísticos. En este caso esta investigación busca generar un camino para la creación a partir del juego tradicional, creando un ejercicio escénico en el que se evidencia las posibilidades de creación que hay en este, a partir de las experiencias que comparten los seres humanos en relación al juego y que se exteriorizan a través de sus recursos expresivos como su cuerpo, para crear sensaciones en el espectador.

Esta exploración permite a quien indague sobre este tema, descubrir las posibilidades artísticas en relación al juego para la creación y poner en evidencia las diferentes maneras de expresión estética que pueden surgir. Utilizando una acción natural al ser humano como lo es el juego, aprovechando en éste el máximo de sus posibilidades creativas, para afrontarlo en un hecho artístico. Esta investigación dará como resultado una sistematización que servirá como referente teórico y práctico para futuras investigaciones donde el juego es la herramienta provocadora de la creación, o bien en procesos donde se busca llegar a una construcción escénica utilizando el juego en los procesos de exploración e indagación de las puestas en escena.

El taller práctico con el cual se realiza esta investigación se convierte en el primer acercamiento teatral de los estudiantes de grado sexto de la I.E. Absalón Torres Camacho, por esta razón se pretende generar un espacio en el cual los estudiantes puedan a partir de juego tradicional, estimular su creatividad e imaginación para el descubrimiento del mundo sensible a través del arte, formando una conciencia de su entorno y por ende, de su cultura. Que por medio de estas experiencias se posibilite el conocer sus cuerpos y sus destrezas para reconocerse y crear a partir de lo que cada uno es como individuo y lo que cada uno es jugando.

Por último, esta investigación busca hacer un reconocimiento de un aspecto muy valioso de la cultura colombiana como lo son los juegos tradicionales, pues estos hacen parte de la vida de cada persona y no distinguen de raza, estrato socioeconómico, género, etc. Están presentes en las memorias corporales, sonoras y rítmicas de cada ser humano, es por esto que reconocer todas las

posibilidades del juego tradicional colombiano para la creación es rescatar esa memoria cultural que pertenece a los colombianos para el trabajo artístico que se convierte de nuevo en cultura.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Construir un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano con los estudiantes de grado sexto de la I.E Absalón Torres Camacho.

1.3.2. Objetivos específicos

-Indagar los avances investigativos realizados con relación al juego tradicional colombiano como fuente para la creación de un ejercicio escénico.

-Explorar las posibilidades que brinda el juego tradicional colombiano para la creación de un ejercicio escénico con los estudiantes por medio de un taller práctico.

-Relacionar los elementos teatrales inmersos en el juego tradicional colombiano con el desarrollo práctico del taller durante la creación del ejercicio escénico con los estudiantes.

1.4. Estado de Arte o Antecedentes

Para el desarrollo de esta investigación acerca de la construcción de un ejercicio escénico que se genera a partir del cuerpo y el juego tradicional como punto de partida para la creación, se lleva a cabo un estudio de los referentes investigativos sobre el juego como fuente para la creación en el ámbito teatral. Además, los referentes en relación a la creación de un ejercicio escénico que nace del juego tradicional, es decir, el juego para la creación escénica y por último, investigaciones sobre el juego, el estudio de estos antecedentes se estructuran en tres momentos, así: el juego, juego tradicional como fuente de creación en el ámbito teatral y creación escénica a partir de juego tradicional.

1.4.1. El Juego

Al investigar el material teórico que se refiere al Juego nos encontramos con dos documentos que son significativos en cuanto a lo que convoca esta investigación. El libro “*Homoludens*” de Johan Huizinga (1938) donde el autor aborda de manera profunda la totalidad

de concepto “juego” y el artículo de investigación “*Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano*” escrito por Gustavo A. Moreno Bañol en el cual se recoge una indagación acerca del juego tradicional desde una visión epistemológica, pero más importante aún es que para el desarrollo de esta investigación se centra en el contexto colombiano, recuperando experiencias significativas en el país con relación al juego tradicional.

Johan Huizinga fue un filósofo e historiador nacido en Groninga, Países Bajos. Huizinga realizó una investigación exhaustiva sobre el juego. En el año 1968 se dio la publicación del libro *Homoludens* convirtiéndose en un hito, este documento marcó un momento importante en el desarrollo de este concepto, es por esto que no se puede realizar una investigación sobre el juego sin hacer referencia a este trabajo investigativo. En el libro Huizinga pretende resaltar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los seres humanos, las comunidades y especialmente se destaca el planteamiento donde afirma que la acción de jugar es previa a la creación de cultura, el juego acompaña y se introduce en la cultura desde su comienzo hasta su final, es decir, no es un elemento de la cultura sino la base de esta.

Huizinga hace un gran esfuerzo en explorar y definir las maneras cómo el juego se manifiesta en la cultura, es por esto que se considera su investigación de las más amplias y completas con relación a este tema. Este libro está organizado por capítulos y en cada uno de ellos Huizinga se aproxima al juego y su función en los diferentes aspectos de la cultura, sus nociones espirituales, artísticas, históricas, económicas, rituales, políticas, etc. Desarrolla su investigación desde la comprensión, explicación e interpretación del juego en cada aspecto cultural, sus raíces, tiempo, espacio, reglas, burla, competición, ley, mito, guerra, estrategia, poder y representación.

Para esta investigación la concepción de juego y como se abarcan todos los aspectos del desarrollo humano es fundamental, pues se reconoce que en la acción de jugar se tiene acceso a toda la riqueza cultural de una comunidad y de sus individuos, el concepto juego se convierte en un término global que potencia su función y características cuando es tomado como elemento para la creación artística.

Por su parte en el artículo de investigación Gustavo A. Moreno Bañol autor de *Juego tradicional colombiano: una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano* publicado en el año (2009) en la revista Educación física y deporte de la Universidad de Antioquia realiza una reflexión sobre el juego tradicional, desde lo epistemológico de este concepto, es decir, estudia las circunstancias históricas, políticas, sociales, económicas y culturales que conforman la

construcción del conocimiento sobre el juego tradicional. Moreno plantea de igual manera que para llegar a esa reflexión crítica se debe establecer una relación del concepto con diferentes corrientes de pensamiento, dentro de las cuales destaca la antropología, la educación, recreación, psicología y la sociología, también recupera en este artículo experiencias significativas en el país, con investigaciones que han sido realizadas por distintas instituciones y fundaciones las cuales se enfocan en los aspectos culturales, pedagógicos y del desarrollo humano desde el juego tradicional colombiano.

Es un artículo corto que se divide así: primero expone las concepciones epistemológicas del juego tradicional en relación a las diferentes corrientes de pensamiento y la construcción del conocimiento sobre el juego tradicional, después enfoca las reflexiones en el contexto colombiano y del Valle del Cauca, en este apartado realiza la socialización de experiencias significativas y expone los diferentes trabajos de grado realizados en el Programa de Ciencias del Deporte y Recreación de la Universidad de Antioquia con relación al juego tradicional, presenta luego socialización del juego tradicional indígena del ‘turmequé’ o ‘tejo’ resaltando su importancia como un juego elevado a la categoría de deporte autóctono nacional y por último presenta las conclusiones.

Los aportes más importantes de este documento para la investigación radican en varios elementos, primeramente en el hecho de realizar una reflexión crítica acerca del juego tradicional colombiano, durante las búsquedas que se han hecho para esta investigación han sido muy pocos los documentos que centran su atención en el juego tradicional específicamente en el contexto colombiano y del Valle del Cauca, ese acercamiento al contexto que ofrece este artículo crea una posibilidad de expresión y creación desde la historia propia, así como la preservación del legado cultural, el rescate y el fomento del juego tradicional colombiano como un elemento fundamental para el desarrollo de los colombianos. Este artículo permite conocer de igual manera los diferentes proyectos y las sistematización de investigaciones relacionadas con el objeto de estudio de esta investigación, conocer el panorama con respecto al contexto en el cual se está desarrollando la investigación.

Y por último este artículo arroja conclusiones sobre como el juego debería ser considerado un patrimonio cultural, siendo un tema de interés por todos los agentes de la sociedad, por lo cual es importante realizar procesos permanentes de investigación, promoción, formación y gestión para el desarrollo de la construcción de conocimiento sobre el juego tradicional, así como

movilizar este patrimonio cultural e interpretar las nuevas tendencias para adaptarlas y transformarlas desde los diferentes campos de desarrollo humano, en el caso de esta investigación, el juego tradicional como fuente para la creación escénica.

1.4.2. Juego Tradicional como Fuente de Creación en el Ámbito Teatral

De otro lado, están las investigaciones que se refieren al juego como posibilitador de la creación en el ámbito teatral, se presentan tres investigaciones: los licenciados en arte teatral Santiago Betancourt Castillo, Luisa Fernanda Otero Mora, Carlos Eduardo Perdomo Arias con su tesis de pregrado *+JUEGO+CONVIVENCIA. El juego dramático como integrador de las diferencias para la convivencia escolar* y Amaia Álvarez-Uria, Alaitz Tresserra, Edu Zelaieta, María Teresa Vizcarra con el artículo que lleva como título *Juego, teatro y educación infantil. Obra teatral «Kubik» y su valor pedagógico- artístico y “Juego y teatro- un propuesta de (re)gamificación escénica”* de Juan José Cuestas Dueñas, estos abordan el juego de la siguiente manera:

La investigación titulada *+JUEGO+CONVIVENCIA. El juego dramático como integrador de las diferencias para la convivencia escolar con la cual los Licenciados en Arte Teatral Santiago Betancourt Castillo, Luisa Fernanda Otero Mora, Carlos Eduardo Perdomo Arias (2015)* obtuvieron el título en el Instituto departamental de bellas Artes, en este documento los autores buscan además de presentar un proceso investigativo como actores-pedagogos crean un planteamiento de lectura diferente donde cada uno tiene su voz y sus propias reflexiones como también una voz que unifica las conclusiones a las cuales llega el documento, ellos se apoyan en sus procesos académicos y sus experiencias con las practicas pedagógicas institucionales en colegios para contribuir al proceso de integración de las diferencias para la convivencia por medio del juego dramático en la Institución Corazón del Valle, sede José Antonio Galán.

Al sistematizar esta experiencia abordan el concepto de diferencia como base para la construcción de un proceso artístico-pedagógico, identifican los aportes del juego dramático a este proceso de integración y construyen un espacio (Lúdico-pedagógico-artístico) que ellos denominan LU-PE-AR , en el cual por medio del juego se permitan las diferencias de los individuos.

Los aportes de esta documento a esta investigación se hallan primero; en encontrar en esta búsqueda el referente más cercano en el campo universitario con relación al juego, juego dramático

y contexto escuela que arroja un camino ya recorrido, donde se abren inquietudes, se plantean conclusiones y se indaga en todo el universo del juego y su importancia en el desarrollo del ser humano como en las interacciones sociales dentro del aula, que es precisamente el contexto en el cual se desenvuelve la presente investigación, en una institución educativa. Segundo; este documento amplía para la investigadora los alcances y las diferentes maneras de manejo del juego en el aula ya que en este proyecto se obtienen resultados que contribuyen al fortalecimiento de procesos de creación a partir de esta fuente que ambas investigaciones tienen en común, es decir, como el juego se convierte en un punto de partida y un lugar para el fortalecimiento de los espacios no netamente teatrales, el juego como una herramienta indispensable para la construcción social. Juego para crear. Y por último, el reconocer en esta trabajo una experiencia de tránsito del juego tradicional al juego dramático desde una perspectiva pedagógica y ajustándose a las necesidades de la población con la cual se trabaja, se convierte así en una ruta y un referente para esta investigación.

Y se presenta el texto “*Juego, teatro y educación infantil. La obra teatral «Kubik» y su valor pedagógico-artístico.*” publicado en la revista Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria De Didáctica, escrito por (Álvarez-Uría, A. Tresserra, A. Zelaieta, E. Vizcarra, M., 2015) en este documento se aborda el análisis de la obra teatral “Kubik”, se analiza el cuidado del espacio, la utilización de los recursos escénicos y la efectiva comunicación, esto lo hacen teniendo en cuenta la adaptación de la obra a un público infantil, este análisis se realiza sobre las estrategias que se basan en el juego como pilar del aprendizaje y el arte dramático que es representativo de estas edades, esta investigación realiza una descripción y evaluación desde el punto de vista pedagógico de la construcción de la obra, los elementos escenográficos que se utilizan, las relaciones entre juego y movimiento y como esta obra es una buena herramienta didáctica para la identificación y cercanía a los niños y niñas, pues logra una conexión con la fase de desarrollo que estos atraviesan. Su relevancia para esta investigación se encuentra primero, en evidenciar un proceso de creación que nace del juego y además, realiza un tránsito desde el juego, pasa por el juego simbólico y se convierte en juego dramático, desde la experiencia de creación que es pedagógico – artística y que plasma además el juego como un suscitador de expresión en los niños, con el cual se experimenta, improvisa y descubre a sí mismo, al otro y a su entorno. Y además, visualiza la importancia del movimiento y la utilización del cuerpo para el desarrollo del

juego, de esta manera se hace un énfasis en el cuerpo de los creadores y como son ellos los que a partir de juego y el movimiento cuentan historias y crean los ambientes de exploración.

Al ser esta una investigación con un desarrollo práctico con un grupo con el cual se llega a la construcción de un ejercicio escénico, es importante reconocer las diferentes maneras o procesos con los cuales se logra la creación a partir de lo que convoca esta investigación, el juego tradicional.

Y para terminar se da una mirada al texto “*Juego y teatro, una propuesta de (re)gamificación escénica*” de Juan José Cuestas Dueñas (2016) presenta una tesis doctoral importante con relación al juego en el campo teatral, resalta como el juego se convirtió en un objeto de estudio de campos como la recreación o el deporte, más que del mismo teatro. Dueñas se vale de diversos autores para realizar analogías del juego y la naturaleza misma, de esta manera se refiere a la relación que tiene el juego con la actividad de aprendizaje; en lo que compete a esta investigación se rescata especialmente a cuando en la investigación se habla de la importancia de Huizinga y Callois, quienes indagaron desde la actividad teatral el desarrollo del juego como espacio, método, herramienta y objeto de estudio, es decir, comienza a darse el juego como parte fundamental del teatro.

Para esta investigación es importante como el autor plantea el juego como parte de la cotidianidad y la naturaleza, que hace parte también del teatro y de cómo se estudian los aportes que otras disciplinas otorgan a este.

1.4.3. Creación Escénica A partir del Juego Tradicional

Esta unidad de referentes contiene las investigaciones más cercanas a la temática de este proyecto y a sus objetivos, que es la construcción de un dispositivo escénico que nace de la exploración y estudio del juego tradicional, se presentan 2 investigaciones: *El juego como motor en el proceso teatral* de Juan Jose Cuestas Dueñas, “*El Uso del Juego Escénico y Tradicional como Estructura Dramática de una Composición Escénica*” de Segundo Antonio Espinosa Delgado (2022).

Si se indaga en un referente que estudie el juego desde el campo teatral, uno de los autores más significativos es Juan Jose Cuestas Dueñas (2011) con su trabajo investigativo “El juego como motor en el proceso teatral” en el cual pretende exponer los vínculos que pueden existir entre lo lúdico del juego y el universo de la puesta en escena. Para esto se introduce en la investigación

de los hitos con relación al juego que son el ya mencionado Johan Huizinga y Roger Caillois, como referente del signo teatral este autor se apoya en Tadeusz Kowzan y para documentar de manera práctica esta investigación centra su atención en la compañía británica Théâtre de Complicité, analizando el espectáculo *Las tres vidas de Lucie Cabrol*. Lo que caracteriza esta investigación es que Cuestas Dueñas busca reducir el campo de interés en relación al juego y lo centra únicamente desde el campo artístico, más particularmente la escena, abandona el enorme alcance que tiene este término en todos los aspectos de psicología, pedagogía, sociología, etc. y se enfoca en darle desarrollo al concepto juego desde lo puramente teatral, descubriendo cómo se utiliza el juego en el proceso de creación teatral, para corregir, provocar, afinar la técnica de interpretación de los actores, el proceso creador del espectáculo, como se desarrolla la puesta en escena y la realización final.

Para la investigación este libro genera nuevas maneras de concebir el juego, el juego como una herramienta para la renovación corporal, artística y pedagógica, ofrece nuevas posibilidades de utilización de este para la creación y sobre todo amplía el panorama en relación con la corporalidad y el movimiento que posibilita el juego en la creación de una puesta en escena.

Y por último, en esta presentación de referentes se encuentra la tesis de pregrado de Segundo Antonio Espinosa Delgado (2022), con la cual obtuvo el título de Licenciado en Artes Escénicas: Teatro y Danza de Facultad de Artes Carrera de Danza Teatro en la universidad de Ucuena en Ecuador, que lleva el título *El Uso del Juego Escénico y Tradicional como Estructura Dramática de una Composición Escénica*, en este documento se realiza un estudio de los juegos tradicionales como un instrumento para la creación de materiales teatrales y escénicos, donde el juego transforma la estructura de la puesta en escena, pero también modifica la metodología de construcción de esa puesta en escena y con esto lo que se pretende es potenciar la presencia escénica del interprete y por ende la interacción que este consigue con el público.

Espinosa plantea construir un dramaturgia a partir del universo lúdico de los juegos tradicionales, analizado desde el rol de quien dirige y de los artistas participantes. Esta investigación surge de una inquietud personal del autor, se cuestiona sobre ¿cómo puede lograr el intérprete teatral generar estrategias para no caer en la mecanización? que esto de paso a una mayor conexión con el público pero que además se pueda utilizar en diferentes puestas en escena y es ahí donde el juego se muestra como una solución a dicha problemática. Es importante resaltar que la investigación atraviesa varios momentos, los planteamientos y primeras exploraciones se

hacen de manera presencial y al empezar la pandemia mundial del covid-2019 en el año 2020 continúa el desarrollo del proyecto en modalidad virtual.

El autor realiza un paralelismo entre jugadores e intérpretes, público y espectador, las reglas de los juegos y las reglas de improvisación, se enfoca también en las dramaturgias ya existentes en el juego tradicional, es por esto que esta investigación es significativa para este proyecto ya que permite reconocer en otro proceso, líneas investigativas, exploraciones, preguntas, ejercicios, motivaciones, temáticas y desarrollo de una investigación que apunta hacia objetivos bastantes similares.

De este referente se retoma la sistematización, es precisa en cuanto la utilización del juego tradicional para la construcción de un dispositivo escénico, es el juego el eje fundamental con el cual surge la creación y ofrece de esta manera un proceso metodológico proporcionando bases para procesos de creación escénica como lo que se generan en esta investigación.

1.5. Marcos de referencias

1.5.1. Marco Teórico

Este trabajo investigativo de creación de un ejercicio escénico a partir de juego tradicional colombiano requiere de diversos referentes teóricos, acciones pedagógicas y exploraciones en relación al juego que cohesionadas hacia un mismo objetivo crean la ruta de creación para un producto teatral final, reconociendo en el juego tradicional su valor social y cultural, como también las posibilidades teatrales que tiene desde su estructura lúdica, así se presentan los siguientes enfoques de este marco teórico:

1.5.1.1. Juego y cultura, el juego como aspecto sociocultural determinante.

Este recorrido se empieza con Huizinga (1938) uno de los principales investigadores del juego como aspecto fundamental de la construcción de cultura, dicho de otra manera, Huizinga plantea que la acción de jugar es previa a la cultura, por esto que el juego desde todas sus manifestaciones abarca la construcción de los aspectos fundamentales del desarrollo humano. Para Ardila Barragán (2022) los juegos tradicionales son parte de todas las manifestaciones culturales de un pueblo, y por medio de estos se pueden identificar sus costumbres y tradiciones, además de esto afirma que estas prácticas lúdicas se encargan de fortalecer la identidad cultural, favorecen

las habilidades sociales y movilizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, esto gracias al valor pedagógico que contienen. Es por esto que esta investigación tiene sus fundamentos teóricos de juego no solo desde su aporte a la creación teatral, si no que nace en ese valor que se le otorga al juego desde lo cultural.

Schwager (2011) habla acerca de cómo la influencia del juego en la cultura se manifiesta de generación en generación, tanto espectadores del juego como participantes pasivos de este se ven afectados por las construcciones sociales que se dan en el desarrollo del juego. (Ortiz, 2017) Da la concepción de juego como fenómeno antropológico que es fundamental para el estudio del ser humano, al ser una constante en los diferentes tipos de comunidades y que ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, desde aspectos como lo mágico, lo sagrado, el amor, el arte, la lengua, la literatura y además le otorga al juego una facultad comunicativa que ha sido utilizada para la relación entre pueblos, entre seres humanos.

El juego como elemento antropológico para la construcción de cultura y creador de identidad dentro de un grupo social, este ayuda a fomentar la cohesión y unión dentro de una comunidad, así se favorecen las necesidades de creación de cultura, “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega, 1990, p. 2) las condiciones del juego mismo hacen que este sea un motor para el aprendizaje y sobre todo la comunicación en el desarrollo de cada individuo, por lo tanto también de su comunidad y su cultura.

De esta manera, podemos decir que las diferentes identidades y prácticas culturales, en este caso la del juego, son el resultado de distintos procesos históricos no culminados y que aún están en permanente cambio como dice (Guldberg, 1998) (Cagigal, 1979) y (Grupe, 1976) que también realizan una mirada antropológica desde la actividad física, el deporte y la actividad corporal, con su valor como agente de desarrollo y además hacen una mirada al juego como actividad de ocio, salud, desarrollo, esparcimiento, aprendizaje, relacionamiento social, educación, etc.

Por último para esta construcción teórica del juego como factor socio cultural determinante se encuentra a (Callois, 1958) quien enumera las características esenciales del juego Tabla 2- Características del Juego según Roger Callois. Para el desarrollo socio-cultural y como se manifiesta este. Y (Cañeque, 1998) que cierra este apartado con los objetivos que deberían alcanzarse cuando se juega “produce placer, es decir que la actividad en sí promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.”

1.5.1.2. *Juego tradicional como determinante de las necesidades artísticas locales.*

El juego hace parte de diferentes procesos de creación en el ámbito artístico, especialmente si se analizan procesos de creación en el contexto inmediato Colombia, más específicos la ciudad de Cali, donde desde diferentes tipos de enfoque el juego hace parte de la creación, para el entrenamiento, la preparación de actores, procesos pedagógicos, de investigación, insumo e instrumento para la creación escénica, así pues se presenta el juego desde estas necesidades artísticas y las teorías que lo sustentan para esta investigación.

Cuestas dueñas (2011) realiza un enfoque en la concepción del juego dentro del proceso teatral, que es utilizado para corregir, provocar, afinar técnicas, creación del espectáculo, montajes, etc. El juego con su participación en el trabajo de la corporalidad y el movimiento para la formación del actor. (Boal, 2001) Desarrolla su metodología en la concepción del juego como una herramienta de interacción en la que convergen el cuerpo y la expresión corporal, de esta manera, le permite al creador la construcción escénica.

Según (Vidali, 2020) este es un herramienta por la cual se llega a la expresividad y la liberación corporal. Estos universos lúdicos que se construyen preparan el cuerpo del actor y lo ponen en un estado de alerta y concentración única del juego.

Ahora bien, el juego desde la expresión dramática teatral, “¿Por qué empezar por el “Juego”? Porque el “Juego” está en el origen de todo: del placer y del deseo de ser un actor” (Gaulier, 2000). El juego como origen de toda creación y composición dramática por el sentido que este alberga en sí mismo, “todo juego significa algo, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él su esencia, la presencia de un elemento inmaterial” (Huizinga, 1938).

“Juego de roles, primera forma de teatralidad de los niños, que demuestra su disposición natural para la imitación y la ritualización y progresar en el juego dramático y sus múltiples caminos de expresión y creatividad”. (Tejerina, 1999) Y (Dueñas J. C., 2016) y su concepción de la analogía que se da entre el juego y la naturaleza misma, con lo cotidiano que se recoge desde lo creativo del actor para la escena.

El juego que impulsa el estado creativo del actor, y en cual puede experimentar la convergencia del pensamiento, el placer, la fantasía y la creación.

Por medio del juego tradicional se experimentan un ambiente de búsqueda y descubrimientos desde los leguajes dramáticos y si se indaga en él de manera profunda se vuelve

fundamental en el proceso de expresión artística y esto porque el juego se convierte en el génesis de toda actividad creadora.

1.5.2. Marco contextual

Esta investigación es realizada por la estudiante Natalia González Mostacilla egresada del programa juvenil de artes escénicas, promoción 2016 de Bellas Artes, actualmente aspirante al título de licenciada en artes escénicas del Instituto Departamental de Bellas Artes, inicia su carrera universitaria en el año 2017 periodo uno, ha participado en diferentes montajes teatrales, al igual que la asignatura de entrenamiento del actor I y II con la Maestra Luz Ángela Monroy y profundiza en el énfasis de actuación.

Este recorrido despierta en la investigadora la necesidad de descubrir el hacer teatral a partir de una herramienta indispensable del actor con la que ha trabajado durante toda su carrera, el cuerpo, que durante su experiencia en estos procesos se ha visto transformado y ha descubierto en éste las posibilidades de expresión para la creación.

González durante sus inicios en el programa infantil y juvenil participó en asignaturas donde el juego tradicional y escénico fueron el elemento principal para la exploración artística, sumado a esto, al cursar las asignaturas “*Pedagogía y juego*” y “*Arte y comunidad*” despierta un interés por el juego tradicional como suscitador de la creación, de esta manera, comienza desde cuarto semestre a enfocar todos sus procesos investigativos hacia el juego tradicional, indagando en este desde procesos actorales, de práctica docente, entrenamientos, procesos de escritura y de investigación.

Finalmente la investigadora encuentra la posibilidad de articular estos intereses, el juego tradicional y los diferentes lenguajes teatrales, donde el juego se convierte en el origen de una creación.

Para esta investigación se proyecta trabajar en la I.E Absalón Torres Camacho, esta es una institución de carácter oficial, se encuentra en la zona urbana del municipio de Florida, al sur oriente del departamento del Valle del Cauca, actualmente tiene calendario A, es mixta, con 2.516 estudiantes, con modalidad de bachillerato técnico industrial, se crea con esta modalidad atendiendo las necesidades propias de la población floridana, se busca realizar el taller práctico con los estudiantes de grado sexto de la I.E y con estos se parte de las vivencias que cada uno trae consigo y su experiencia con el juego tradicional, son estudiantes entre los 10 y 12 años y la

investigación se realiza con chicos de estas edades ya que este proyecto después de dimensionar el juego como una actividad significativa para el desarrollo del ser humano, se reconoce en esta población un participante prodigio para la acción de jugar, como lo expresa Francesco Tonucci en su libro *La ciudad de los niños*:

El niño vive en el juego una experiencia rara en la vida del hombre, la experiencia de enfrentarse por sí solo a la complejidad del mundo; él, con toda su curiosidad, con todo lo que sabe y con todo lo que sabe hacer, y con todo lo que sabe no sabe y que desea saber, frente al mundo, con todos sus estímulos, sus novedades, su atractivo. Y jugar significa recortar para sí mismo cada vez un trocito de ese mundo, un trocito que comprenderá a un amigo, a objetos, a reglas, un espacio a ocupar, un tiempo para administrar, riesgos a correr. (Tonucci, 2013 , p. 13).

Es por esto que el grupo poblacional irrefutable para realizar esta investigación son los niños, el trabajar con población adulta condicionaría la finalidad de la investigación. Tonucci :

Y ningún adulto podrá prever o medir la cantidad de aprendizaje de un niño que juega, pero esa cantidad será siempre superior a lo que nosotros, adultos, podemos imaginar. Ningún adulto podrá programar o acelerar este proceso, a riesgo de impedirlo o de empobrecerlo. Acaso sería mejor ni hablar de estas cosas. Acaso sería más útil para el niño que estos conocimientos permanecieran ocultos porque, al conocerlos, los adultos podrían tener la ocurrencia de ayudarlos, de sostenerlos con oportunas enseñanzas o con materiales didácticos. (Tonucci, 2013 , p. 13)

El planteamiento de esta investigación empieza en el año 2022 que es un año en el cual se está viviendo aún los estragos ocasionados por el covid-19 a nivel mundial, en todos los niveles de la sociedad se está volviendo a la normalidad y se atraviesan situaciones de alternancia y en el caso del grupo poblacional con el cual se realiza el taller práctico es el primer año lectivo que se realiza de manera completamente presencial, los estudiantes vienen de un proceso de alternancia en el año lectivo anterior. Los espacios en los cuales se desarrolla la investigación son los de la I.E Absalón Torres Camacho quienes ponen a disposición del proyecto un auditorio institucional que cuenta con un espacio amplio para el desarrollo de las diferentes actividades, así como zonas verdes, espacios comunes de la institución, elementos de utilería y el patio institucional.

1.5.3. Marco conceptual

En este apartado se exponen los conceptos fundamentales para el desarrollo de esta investigación, la creación escénica, el ejercicio escénico y junto a ellos se presenta el concepto de

juego y sus principales manifestaciones: juego tradicional, juego simbólico, juego dramático y por último una mirada al juego tradicional colombiano.

1.5.3.1. Creación Escénica

Para definir el concepto de creación escénica se hace una separación de los términos, creación que proviene del verbo crear y según la Real Academia de la Lengua Española es “1. tr. Producir algo nuevo. 2. tr. Producir algo de la nada. (...) 3. tr. Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado.” (En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 6 de abril de 2023) y el término escénico que según Patrice Pavis (1998) se refiere a “1.- Que tiene relación con la escena.2.- Que se presta para la expresión teatral (sinónimo: dramático, teatral).”

Es decir, la creación escénica es todo aquello que se realiza en el espacio o lugar destinado a la representación de un espectáculo, pero cabe resaltar que el proceso ya es creación, no solo la representación final. Además para esta investigación se considera que la creación es un proceso de transformación de algo que ya existe, es decir, que el crear es un proceso de transformación de una realidad en otra. Esto desde los diferentes campos del teatro, artístico, pedagógico, investigativo, etc. La creación se puede dar en cualquiera de estos.

1.5.2.2. Ejercicio Escénico

Para definir concepto ejercicio escénico y su relevancia para esta investigación, se da una mirada a la definición de la palabra ejercicio dada por la RAE “9. m. Trabajo práctico que en el aprendizaje de ciertas disciplinas sirve de complemento y comprobación de la enseñanza teórica” (En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 6 de abril de 2023). Dicho de este modo, para esta investigación un trabajo práctico que sirve para evidenciar un proceso artístico- pedagógico en el cual se recoge la investigación de creación a partir del juego tradicional colombiano. En el libro Manual de apoyo al facilitador protagonista en el juego, definen este ejercicio final como:

Proceso que lleva a la representación, la que incluso no debe pensarse obligatoriamente como una presentación, evento o espectáculo público que necesariamente requiera de espectadores distintos a los mismos participantes de un grupo. La representación, perfectamente, puede ser la culminación de un proceso y este se puede vivir como un asunto interno del grupo. De hecho en el transcurso del

taller, sesión a sesión, continuamente se cuenta con la doble contribución del participante espectador al momento de mostrar un ejercicio. En estas circunstancias, el énfasis sobre los problemas expresivos externos es menor, por lo que la energía se concentra más en la experiencia formativa. (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes , 2016)

1.5.2.3. Juego

El concepto de juego puede llegar a parecer ser sencillo de explicar pues es una acción que todos los seres humanos han atravesado, pero cuando se genera la pregunta ¿qué es el juego? resulta difícil de concretar en una sola idea. Al investigar el concepto desde el ámbito teórico se encuentran muchas definiciones de diferentes autores, sin embargo, estas no logran abarcar en su totalidad lo que significa el juego en esta investigación, en la búsqueda de un autor que definiera el juego con todas las características y elementos que se consideran importantes para el desarrollo de la investigación se encuentra a Johan Huizinga en su libro *Homoludens* (1938) donde define el juego como:

acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia del «ser de otro modo» que en la vida corriente. (Huizinga, 1968 P. 45-46).

De esta manera se puede concluir que el juego es entonces una acción o actividad que realizan uno o más personas con el propósito de divertirse o entretenerse, sin embargo el juego puede llegar a tener un concepto más profundo dentro del desarrollo de las habilidades y destrezas corporales, intelectuales y sociales. (Piajet, 1959) decía que el juego es parte de la inteligencia del niño, porque por medio de este el niño representa la asimilación que tiene de la realidad según cada etapa evolutiva, sus capacidades sensomotrices, de razonamiento y simbólicas que son aspectos fundamentales en el desarrollo del ser humano son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

1.5.2.4. Juego tradicional

Teniendo claridad en el concepto de juego aparece en el panorama un elemento importante y es su papel en la construcción de cultura, la función que cumple, Huizinga plantea que el juego existe incluso previo a la cultura, la importancia de esta afirmación para esta investigación radica

en la función social que tiene el juego en las sociedades, comunidades e individuos, Huizinga (1938) dice “Tal como se presenta en su peculiaridad como forma de la vida que denominamos juego. Su objeto es, pues, el juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido, y como función social.” (Huizinga, 1968 P. 12).

Todo individuo pertenece a una comunidad y esta comunidad tiene una cultura, por lo tanto, unos juegos que hacen parte de su historia, costumbres y tradiciones, que han sido jugados de generación en generación y que de alguna manera los han convertido en la sociedad que son actualmente, aparece así el término de juegos tradicionales, que son aquellos que pertenecen a una región, comunidad o espacio determinado y que generalmente se transmiten de generación en generación por medio del ejemplo y la práctica corporal. Los juegos tradicionales cuentan con aspectos históricos, culturales y sociales que nos permiten comprender la naturaleza de los mismos en relación con su estructura, funcionamiento y contenido, acercándonos también a comprender la historia y cultura de los pueblos a los que pertenecen. Para definir y resaltar el valor del juego tradicional José Noé Ardila-Barragán en su artículo *Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales*. (Ardila-Barragán, 2022) dice:

“Los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas que hacen parte del acervo cultural de las regiones y permiten identificar costumbres y tradiciones. Estas prácticas recreativas, además de fortalecer la identidad cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico” (Ardila-Barragán, 2022, p. 5)

Pero de manera importante Ardila, resalta lo que representa el juego tradicional en la vida y desarrollo de los individuos:

El juego tradicional representa, además, un recurso de gran valor educativo en sí mismo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local (Ardila-Barragán, 2022)

El juego tradicional hace parte de la vida de las personas, todos los individuos tienen su propia experiencia con los juegos tradicionales y estos permiten reconocer el mundo interno de cada uno de ellos analizando el rol que asumen en el desarrollo de los juegos, aunque jugar pueda considerarse por muchos una actividad vacía que se utiliza para entretener o para el ocio, realmente no se es consciente de la riqueza que estos aportan a las comunidades e individuos. Huizinga con relación a esto dice: “Todo juego significa algo. (...) piénsese lo que quiera, el caso es que por el

hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial. (Huizinga, 1968 P. 12)”

1.5.2.5. Juego Tradicional Colombiano

Según la comunidad a la cual pertenecen los juego tradicionales se encuentran diferencias significativas en la forma en cómo se manifiesta, es así como el juego tradicional se puede asociar a los aspectos políticos, económicos, sociales y culturales de una comunidad. Sánchez lo explica así:

Los juegos tradicionales son en esencia actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado; en esto tendríamos que decir como Óscar Vahos que cada cultura posee un sistema lúdico, compuesto por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones lúdicas que surgen de la realidad de esa cultura. Cada juego tradicional está compuesto por “partículas de realidad” en las que es posible develar las estructuras sociales y culturales que subyacen a cada sociedad; por ello no es gratuito que un juego en diferentes espacios geográficos, tenga letras distintas (Sanchez, 2001)

Por esto cuando hablamos de juego tradicional colombiano nos referimos a ese conjunto de acciones lúdicas desarrolladas a lo largo de la historia y extensión territorial de la república de Colombia. “Es Colombia por su pluriculturalidad un escenario por excelencia para las manifestaciones lúdicas. El juego habla de la diversidad de la cultura y la tradición de comunidades negras, indígenas, mestizas y blancas.” (Moreno, 2009)

1.5.2.6. Juego simbólico

El juego en el desarrollo del ser humano está en una constante transformación, este se adapta a los cambios que surgen en las diferentes etapas, es por esto que aparece el concepto “función simbólica” con la cual el pensamiento crea imágenes y símbolos que permite al ser humano desarrollar su lenguaje, resolver problemas, representar situaciones, crear manifestaciones nuevas, etc. Cuando la función simbólica aparece en el desarrollo lúdico de una actividad, es lo que conocemos como juego simbólico.

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Manual del Educador (2001)

Piaget como uno de los principales pensadores sobre el juego simbólico en el desarrollo del ser humano lo define así, el juego simbólico, que es propio del estadio pre-operacional, es aquel juego que consiste en simular, objetos, personaje y situaciones no que no están presentes en el momento del juego. (Piaget, 1959)

1.5.2.7. Juego Dramático

El juego dramático para esta investigación está relacionado con la manera en cómo se utiliza el cuerpo, sus movimientos y la gestualidad con el objetivo de comunicar y representar una situación, emoción, realidad, etc. Por medio del desarrollo de un juego *“Es una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones”*. (Mayor, 1987). *Es decir, que en el juego dramático el niño comprende el límite entre la realidad y la fantasía, y es capaz de utilizar las diferentes formas de expresión oral, corporal, gestual, sonora etc. para convertirse a sí mismo en un rol, personaje, animal u objeto para representar una historia, una situación, idea o un pensamiento que desea comunicar a un público o a otro individuo.*

1.5.3. Marco metodológico

Este proyecto de trabajo de grado desarrolla una investigación cualitativa puesto que busca sistematizar la experiencia de construcción de un ejercicio escénico a partir de juego tradicional colombiano, al ser una investigación cualitativa el investigador se acerca a los sujetos a los cuales pretende estudiar, además comparte y se desenvuelve con ellos en relación al objeto de estudio, es decir, el juego tradicional. La investigadora interactúa, interviene y proporciona una guía para direccionar la investigación.

De igual modo, hay que señalar que esta investigación se enmarca en los estudios teatrales cuyo objeto es investigar el teatro desde la especificidad de lo teatral, en ese sentido se inscribe en la línea de investigación de la Facultad de Artes Escénicas: Pedagogía y artes escénicas debido a

que tiene como propósito explorar la construcción de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano. Es desarrollado en la modalidad de investigación escénica. De acuerdo con lo anterior, tiene un enfoque en la práctica en artes por cuanto “La que ocurre cuando el artista está en la búsqueda del material que va a ser parte de su obra” (Gonzalez J. D., 2013, p. 50) por cuanto, recoge la experiencia de construcción del ejercicio escénico, desde la indagación previa en relación al juego tradicional, el desarrollo y exploración dados en el taller práctico, como la relación entre estas dos fases de la investigación.

El taller que se crea para investigación se realiza en la I.E Absalón Torres Camacho, se trabaja con los estudiantes de grado sexto de la institución, se parte de las experiencias que cada uno tiene en relación al juego tradicional. La investigadora Gonzalez hace parte del laboratorio siendo la guía de este proceso, desde un rol de dirección tiene una mirada externa, es decir, guía el taller buscando documentar la creación final desde el enfoque de dirección. Y la investigación se realiza en la Facultad de Artes Escénicas de Bellas Artes Institución Universitaria, que está ubicada en la ciudad de Santiago de Cali en el departamento del Valle del Cauca, en esta institución la investigadora cumple el rol de investigadora participante; tanto en la indagación previa en relación a la posibilidades creadoras del juego tradicional, como en el posterior análisis de las conclusiones o hallazgos a los cuales se llega en la creación de un ejercicio escénico a partir de la experiencia en el taller práctico y la investigación.

1.5.2.2.Fases de la investigación.

Esta investigación se desarrolla en 3 etapas correspondientes a:

Etapas 1: Indagación: en esta fase se indagan los avances investigativos en relación al juego tradicional colombiano como fuente para la creación de un ejercicio escénico y con los alcances de esta indagación se construye la estructura del taller. las herramientas de recolección de datos que se utilizan en esta primera etapa son la bitácora y diario personal. Este diseño del taller es realizado por la investigadora teniendo en cuenta el estudio teórico realizado previamente.

Etapas 2: Taller práctico: en esta fase se le da desarrollo al taller práctico explorando las posibilidades del juego tradicional colombiano para la creación de un ejercicio escénico con los estudiantes del I.E Absalón Torres Camacho.

El taller, se realiza con el grupo de grado sexto de esta institución y está estructurado en tres momentos, la indagación sobre los juegos tradicionales en relación con las experiencias personales de cada participante, las exploraciones direccionadas por la investigadora que se realizan según los hallazgos de la primera etapa y el encuentro con los estudiantes y por último la construcción del ejercicio escénico como resultado de las exploraciones y construcciones escénicas realizadas en el desarrollo del taller.

Para la bitácora que lleva la investigadora se realiza un registro después de cada encuentro, por otro lado, los audios y los registros audiovisuales se realizan en los encuentros que se especifican en el cronograma, esta información se analiza y se documenta en la etapa tres de la investigación.

Etapa 3: Relaciones: en esta fase la investigadora analiza la totalidad de la investigación, es decir, las investigaciones de la primera etapa y la experiencia práctica que se tuvo lugar en la segunda etapa para obtener las conclusiones finales que le permitan relacionar elementos teatrales inmersos en el juego tradicional colombiano con el desarrollo práctico del taller durante la creación del ejercicio escénico con los estudiantes.

Por otra parte, se presenta a través de un ejercicio escénico los hallazgos obtenidos en el taller.

1.5.2.3. Unidades de análisis y Herramientas de recolección de datos.

Unidades de análisis

Prácticas: En esta investigación se refiere al análisis de una actividad continua, es decir, el análisis del taller práctico definido por la investigadora como el estudio de la ruta que permite llegar a los objetivos de la investigación. Para recoger la información se recurre a las técnicas de recolección de datos: Observación participativa y anotaciones temáticas e interpretativas, utilizando las herramientas de recolección de datos: Bitácora y documentos audiovisuales.

Papeles o roles: Esta unidad de análisis se refiere a la investigación desde lo social del participante, el papel que este desarrolla sirve para organizar y proporcionar sentido o significado a las prácticas, en el caso de esta investigación el enfoque de esta unidad de análisis es en el rol de la investigadora en el direccionamiento y guía con la que da desarrollo al taller práctico. Para

recoger esta información se recurre a las técnicas de recolección de datos, observación participativa y anotaciones temáticas y personales, utilizando las herramientas de recolección de datos: Bitácora y documentos audiovisuales.

Significados: Esta unidad de análisis se refiere a los referentes lingüísticos que utilizan los actores humanos involucrados en la investigación para manifestar ideologías, definiciones o estereotipos. Estos van más allá de la conducta y se describen, interpretan y justifican. En el caso de esta investigación esta unidad de análisis se utiliza en la indagación de los avances investigativos en relación al juego tradicional colombiano, es decir, en la primera y segunda etapa de la investigación. Para recoger esta información se recurre a las técnicas de recolección de datos y anotaciones o notas de campo, con anotaciones temáticas e interpretativas, utilizando las herramientas de recolección de datos: Bitácora y diario personal.

Herramientas de recolección de datos

Diarios personales: Esta herramienta de recolección la lleva investigadora durante la primera etapa de la investigación, recogiendo en estos información y los aspectos más significativos.

Bitácora-Diario de campo: La investigadora lleva una bitácora durante el desarrollo del taller, en esta se escribe después de cada encuentro, se documentan de manera descriptiva los momentos más significativos del taller y las reflexiones que arroja el trabajo.

Documentos audiovisuales: Estas herramientas de recolección de datos se toman en la segunda etapa de la investigación que corresponde al desarrollo del taller práctico, con estas se busca crear un evidencia audiovisual que dé cuenta de los procesos y hallazgos a los cuales se llega en la investigación. Además de construir un material de análisis para dar desarrollo a la tercera etapa de la investigación donde se realizan las relaciones.

1.5.2.4. Categorías de análisis.

Para el análisis de los datos que arroja la investigación en las diferentes etapas, se recurre a los tipos de análisis: estructural, semiótico teatral y hermenéutico así:

Tabla 1 Tipos de análisis de la investigación

Construcción de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano			
Etapa	Unidad de analisis	Herramientas de recoleccion de datos	Tipo de analisis
Etapa 1 Indagación	Significados	Bitacora	Herméutico
		Diarios personales	
etapa 2 Taller práctico	prácticas	Bitacora	Estructural y semiotica teatral
		documentos audiovisuales	
	papeles y roles	Bitacora	Estructural y hermeneutico
		documentos audiovisuales	
Etapa 3 Relaciones	Significados	Bitacora	Estructural y Herméutico
		Diarios personales	
	prácticas	Bitacora	
		Diarios personales	

Fuente: Elaboración propia

2. Capítulo II. Etapa de Indagación-Juego Tradicional

Gráfico 1 Planteamiento etapa 1 Indagación



Fuente: Elaboración propia

Si se hace una mirada a los procesos creativos que se forjan en los contextos más cercanos podemos reconocer que el juego se convierte en un motor para impulsar estos, desde el entrenamiento, la preparación de actores, exploraciones corporales, indagación de personajes, situaciones, construcción de escenas, etc. Se utiliza como una herramienta para crear dentro del ámbito teatral y se manifiesta de diferentes maneras, cuando se plantea esta investigación surge la necesidad de indagar estos procesos e investigaciones relacionadas con el juego tradicional como fuente para la creación de un ejercicio escénico. Este capítulo recoge los hallazgos más significativos y el análisis de dichas investigaciones.

2.1. ¿Por qué el juego tradicional?

Para optar al título de Licenciatura en Artes Escénicas se requiere realizar un trabajo investigativo en el cual se dé un proceso intelectual y experimental con el objetivo de indagar sobre un asunto, un tema o una inquietud propia que busca descubrir algo, encontrar un resultado, entender un proceso, responder una pregunta, etc. todo esto desde el campo de los estudios teatrales cuyo objeto es investigar el teatro desde la especificidad de lo teatral, en ese sentido Gonzalez al enfrentarse a esta investigación decide que el Juego tradicional es su objeto de estudio ya que durante su proceso formativo encontró en este su campo de interés para el desarrollo de diferentes tipos de investigaciones que le han servido para empaparse de este tema de estudio desde diferentes

ámbitos, para generarse nuevas preguntas y problemas de investigación, se han realizado procesos desde asignaturas de metodología de la investigación, pedagogía y juego, didáctica, prácticas pedagógicas, entrenamiento del actor con resultados como artículos académicos, investigaciones grupales sobre el juego en su dimensión cultural, experiencias lúdica-teatrales, investigaciones teóricas, secuencias didácticas, entrenamientos corporales, entre otros

De estas investigaciones se puede concluir, primero que la investigadora a pesar de tener un interés en este tema de estudio no ha indagado el juego tradicional desde el campo de la creación escénica, es decir, desde lo escénico teatral y segundo, surge la necesidad de indagar el ¿Cómo? y el ¿Por qué? el juego tradicional se convierte en una herramienta para la creación ¿Qué elementos tiene? ¿Qué lo convierte en ese instrumento fundamental para la investigación?.

2.2. Características del Juego Tradicional

El juego no es solo la actividad y la consecución de acciones que se ven en un espacio-tiempo determinado, el juego tiene una concepción mucho más profunda, cuenta una historia, recrea una situación, plantea un problema, crea imaginarios y todo esto desde la interpretación de realidad del sujeto que está jugando, por eso se reconoce en el juego el hecho de tener siempre un sentido. Huizinga dice “todo juego significa algo, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él su esencia, la presencia de un elemento inmaterial”. (Huizinga, 1938, p. 12). He aquí una de las características más importantes desde el análisis de esta investigación, todo juego tiene un sentido, por lo tanto, todo juego puede ser estudiado.

En la búsqueda de estas características del juego tradicional hallamos a (Caillois, 1958) quien plantea que una sociedad puede ser leída e interpretada desde la manera en cómo combinan ciertos elementos de los juegos. Los cuales son: el vértigo, competencia, azar y simulación de acuerdo a esto plantea las siguientes características:

Tabla 2- Características del Juego según Roger Caillois.

El deseo de retar, establecer un record o vencer un obstaculo
La esperanza y la busqueda de los favores de la fortuna
El placer implisito en el secreto
El miedo o la posibilidad de inspirarlo
La busqueda de la repetición y la simetría o, en contrario el placer improvisar, inventar o variar soluciones.
La resolución de un misterio o un acertijo
La satisfacción que producen las artes del ingenio
La conformidad con las leyes y las reglas, el deber de respetarlas o la tentación de transgredirlas
La necesidad del extasis, la intoxicación y el deseo de experimentar un pánico voluptuoso

Las características que se encuentran en esta tabla se pueden hallar también en el teatro pues estas expresan la conducta humana individual y social, concluye (Agudelo, 2013). De esta manera se empiezan reconocer en las diferentes teorías sobre el juego esas características o propiedades que contienen cada uno de ellos, que se convierten en objeto de estudio para esta investigación, los ritmos, las rondas, las sonoridades, los gestos, movimientos, los roles, lugares, situaciones, historias, etc. Son también algunas de esas singularidades que contienen los juegos tradicionales.

2.3. Riqueza escénica del juego tradicional

“¿Por qué empezar por el “Juego”? Porque el “Juego” está en el origen de todo: del placer y del deseo de ser un actor” (Gaulier, 2000, p. 3)

Descubrir e indagar en la riqueza que contienen los juegos tradicionales en el campo de la creación, desde la experiencia de la construcción escénica y como se traslada ese placer de jugar a la escena y al trabajo de la actuación, este apartado indaga en esas concepciones de la fortuna artística de los juegos tradicionales, el placer de jugar, la entrega, la tensión máxima de quien juega y ese impulso siempre vivo del descubrir algo nuevo mientras se juega.

González ha reconocido en el juego sus fortalezas pero también sus posibilidades creativas, lo que se puede conseguir con el juego desde el cuerpo y la expresividad a la cual se puede llegar con este, el juego consigue en las exploraciones actorales y de entrenamiento una presencia que puede ser asociada a los placeres de la niñez y lleva a actor-creador a reconocer en sí mismo esas capacidades expresivas, corporales e imaginativas que puede utilizar en sus procesos de investigación escénica, porque ahora a diferencia de su infancia es consciente, puede transformar y darle desarrollo a todo este material. De esta manera los juegos tradicionales conducen al creador a un reconocimiento de sí mismo y un descubrimiento de un universo lleno de posibilidades de exploración creativa.

De hecho para profundizar en lo esencial del juego en el desarrollo de la expresión y la creatividad Isabel Tejerina Lobo, en el artículo *“El juego dramático en la educación primaria”* plantea que *“La razón principal, demostrada en numerosas investigaciones, es que el juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva y constituye una formidable plataforma para la creatividad”* (1999) El juego que impulsa el estado creativo del actor, y en cual puede experimentar la convergencia del pensamiento, el placer, la fantasía y el creación.

Por medio del juego tradicional se experimentan un ambiente de búsqueda y descubrimientos, y si se indaga en él de manera profunda y dedicada se vuelve fundamental en el proceso de expresión artística y esto porque el juego se convierte en el genesis de toda actividad creadora. Por ejemplo si se habla de la creación escénica, en los niños esta concepción dramática e interpretativa tiene su inicio en el juego tradicional y por eso la importancia de que en prácticas pedagógicas orientadas a ellos se les deje gozar del placer de jugar. El psicólogo Winnicott plantea que es solo por medio del juego es como se puede manifestar la capacidad creativa de un individuo, este resalta la importancia de la creatividad en el desarrollo humano y afirma que por medio del juego, el niño o el adulto están en la capacidad de crear y ser creadores. (1993, pp. 79-80)

2.4. Elementos teatrales del juego

Los juegos tradicionales tienen desde su estructura lúdica la capacidad de generar o transformarse desde la dramaturgia para la creación teatral, algunos juegos como “*policías y ladrones*”, “*jugaremos en el bosque*”, “*el gato y el ratón*”, entre otros, tienen en su estructura elementos que pueden ser asociados a una creación escénica, después de indagar en diferentes textos e investigaciones sobre el juego estos son los elementos teatrales más representativos que se pueden encontrar en un juego tradicional:



Gráfico 2 Elementos teatrales del juego tradicional colombiano

Fuente: Elaboración propia

Algunos juegos tradicionales se enfocan por ejemplo en las aptitudes rítmicas y musicales, otros en la orientación en el espacio, los movimientos corporales de los jugadores, en la utilización

de objetos bien sea imaginarios o reales, la velocidad de respuesta con el cuerpo, la memorización de diálogos, el desarrollo de roles o alcance de objetivos, a lo que se quiere llegar con esto es que al reconocer estos elementos teatrales presentes en los juegos tradicionales puede llegar a ser más claro para el actor la creación de ejercicios escénicos desde este material.

Algunos postulados significativos de autores sobre estos elementos que se han denominado en esta investigación son:

Cuando se trata de la creación del rol dentro del juego tradicional, se puede considerar que al empezar la actividad lúdica el niño demuestra por medio de su disposición corporal e imaginativa la iniciativa de construcción de un rol, no debe existir la obligación de jugar, cómo tampoco de construcción de un rol o personaje, el jugador en medio de su exploración elige libremente la manera en cómo participará, el papel que desarrollará en medio del juego y la elección de abandonarlo o mantenerlo. (Tejerina, 1999, p. 2) *"juego de roles, primera forma de teatralidad de los niños, que demuestra su disposición natural para la imitación y la ritualización y progresar en el juego dramático y sus múltiples caminos de expresión y creatividad"*.

Objetos y espacio tiempo inexistente, en el desarrollo de los juegos tradicionales el jugador por medio de su imaginación y expresión corporal crea objetos, espacios y temporalidades que aunque no están presentes en la realidad son visibles gracias a construcción de la convención que cobija el estado creativo de los jugadores, no simulan el objeto, en su imaginario el objeto está presente y lo hacen visible desde las acciones que estos realizan, lo define (Agudelo, 2013, p. 86)

En cuanto a lo que recoge la historia, el conflicto y la estructura narrativa desde los juegos tradicionales se puede realizar el estudio desde la concepción de cultura y tradiciones de un pueblo en cuanto a un contexto o periodo histórico determinado, la práctica y trasmisión de estos juegos de generación en generación se convierte entonces en preservación de historias, tradiciones, costumbre, mitos, leyendas y creencias. Cuando se juega se cuentan historias, se recrean situaciones, el juego contiene su propia estructura narrativa, inicio, nudo, conflicto y desenlace (resolución de conflicto-alcance de objetivos o todo lo contrario). *"Una vez se ha jugado, permanece en el recuerdo cómo creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento.(...) Está posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales"* (Huizinga, 1938, p. 23)

Se puede decir que el juego tradicional tiene un carácter de interpretación de la realidad, dentro de la cual se permite la exploración libre del jugador, es por esto que al jugar el niño puede

comportarse de una manera distinta a como lo hace normalmente, construyendo su propio universo ficcional. (Tejerina, 1999) “*Permite colocarse voluntariamente en situaciones que no pertenecen a la realidad, pero que le son análogas, por lo que resulta muy eficaz como instrumento de adquisición de diferentes situaciones vitales y de aprendizaje de tipos de comportamiento*”. (p. 1)

Los aspectos visuales y sonoros que se identifican en las estructuras de los juegos tradicionales pueden encontrar en las imágenes, posturas, desplazamientos, al analizar desde lo visual o bien desde los ritmos, sonoridades, musicalidades y diálogos si se estudia desde lo sonoro, y estos se construyen a partir de la interpretación de la realidad que hacen los jugadores y estos recurren al elemento simbólico para evocar situaciones, construir espacio-tiempos, manipular objetos, indagar en imágenes, ritmos y músicas en los diferentes juegos tradicionales “Nosotros utilizamos la simbología, una piel puede representar la matanza del cerdo y un actor se puede convertir en caballo” (Sotorra, 1995, p. 1)

2.5. Identificando la Naturaleza del Juego Simbólico y el Juego Dramático.

A continuación, se presenta el análisis de ciertos postulados que permiten la comprensión de dos manifestaciones del juego tradicional, como lo son el juego simbólico y juego dramático:

Tabla 3 Juego simbólico-Juego dramático análisis de postulados.

<u>INFORMACIÓN REFERENCIAL</u>	<u>POSTULADOS O PLANTEAMIENTOS</u>	<u>COMENTARIO-INVESTIGACIÓN</u>
<u>Juego simbólico</u>		
(Huizinga, 1938, p. 28)	“ <i>El juego es una lucha por algo o una representación de algo</i> ”	Como se había expuesto anteriormente Huizinga plantea que con la aparición de estos dos elementos, la lucha por algo y la representación de algo el juego alcanza los que el autor denomina como “una forma superior” que significa el juego como fenómeno cultural y es aquí donde se transforma en juego simbólico.

<p>(Huizinga, 1938, p. 21)</p>	<p><i>“El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Mas bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe qué hace “como si...”, que todo es “pura broma”.”</i></p>	<p>El juego simbólico se convierte en un espacio-tiempo en el cual el jugador interpreta su realidad, pero esto no quiere decir que es solo una representación esta, se hace una transformación de la realidad, para crear una propia.</p> <p>Es importante también reconocer en este planteamiento que en el juego simbólico el niño sabe que su juego es una mimesis de la realidad.</p>
<p>(Piajet, 1959)</p>	<p><i>Argumenta que el juego tiende a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación de toda la realidad, incorporándola para revivirla, entenderla o compensarla. Gracias al juego, los niños y las niñas manipulan la realidad; la asimilan, reproducen y aprenden a entenderla.</i></p>	<p>Se puede inferir entonces que no todos los niños juegan de la misma manera, cada uno de ellos tiene visión de la realidad diferente por las vivencias que cada de ellos ha tenido a lo largo de su vida y esto condiciona su participación. Pero que de igual manera por medio del juego tienen la posibilidad de transformarla.</p>
<p>(Tejerina, 1994)</p>	<p><i>“El juego simbólico se relaciona con el juego dramático de manera directa y clara: en el juego infantil de imaginación, específico y espontáneo (el juego simbólico), los niños y las niñas se apropian de la realidad y la nombran en un lenguaje que corresponde a su</i></p>	<p>Es en esta acción donde el juego se convierte en un juego simbólico y al empezar a interpretar estos signos y la manera de expresión se empieza a construir el lenguaje dramático dentro del juego.</p>

	<i>naturaleza esencialmente fijada en la acción”</i>	
<u>Juego dramático</u>		
(Morón, 2011)	<i>“El Juego Dramático, como contenido esencial de enseñanza está señalado en el Área de Lenguaje, comunicación y Representación, entendida esta como un medio para el desarrollo de las capacidades expresivas y comunicativas de los niños y niñas. El Juego Dramático tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.</i>	Morón resalta también dos aspectos básicos que se dan en el juego dramático: La expresión dramática, donde los niños juegan a representar personajes, situaciones o cosas y la expresión corporal con al cual los niños pueden representar a través del movimiento y la acción estados de ánimo, actitudes, etc.
(Tejerina, 1994)	<i>Algunas de las prácticas que engloba el juego dramático o la dramatización son las siguientes: imitaciones, improvisaciones, juegos de roles, dramatizaciones de cuentos, historias inventadas por el grupo, propuestas del animador, adaptaciones de textos de autor, etc. Se trabajan todos los tipos de expresiones: lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical, y se pueden utilizar diferentes tipos de técnicas: elaboración de historias,</i>	Dentro de este postulado se puede identificar como el juego dramático empieza a manejar y desenvolverse dentro de lenguajes teatrales de representación en donde el jugador es consciente de su rol de interpretación y dispone de diferentes tipos de lenguajes para la acción comunicativa.

	<i>composición de canciones y ritmos, confección de disfraces, construcción de máscaras, objetos escenográficos, pintura de decorados, etc.</i>	
(Tejerina, El juego dramático en la Educación Primaria, 1999)	<i>“La acción puede plasmarse mediante el lenguaje corporal, el verbal, a través sólo de los gestos, etc. y los jugadores pueden actuar de modo directo (juegos dramáticos personales) o bien utilizar sustitutos simbólicos: máscaras, títeres, sombras... (juegos dramáticos proyectados)”</i>	El hecho de que el juego dramático se acerque a los diferentes lenguajes teatrales no quiere decir que esta deje de ser un juego libre y se debe ser cuidándose al querer convertirlo en un teatro formalizado y que pierda su espíritu lúdico. El juego debería ser siempre libre y placentero,

Fuente: Elaboración propia

El estado de consciencia del jugador es en definitiva el elemento que le da denominación a el juego que se está realizando, pues en el juego simbólico el niño es consiente que está jugando, que es un “como si...” que está representando algo o luchando por algo que no es real, que es una apropiación de la realidad y en el juego dramático también aparecen todos estos elementos, pero en este el jugador tiene un deseo o una necesidad de representar o comunicar algo por medio del juego y se vale de diferentes tipos de lenguajes escénicos para esto, sin renunciar al placer de jugar.

2.6. Preparación-direccionamiento del juego desde el rol del director

Es importante para la investigadora la comprensión del rol que deberá asumir al momento de iniciar un proceso artístico-pedagógico en el cual el juego tradicional será la fuente de creación escénica, por esta razón en este apartado se exponen esos aspectos fundamentales que se deben tener cuenta al enfrentarse a dicho proceso.

El lenguaje del teatro es aquí un medio al servicio del desarrollo individual y colectivo. Sin escenario ni espectadores, busca su satisfacción en la actividad misma, en la calidad educativa del

proceso, y prescinde del valor artístico del producto. Lo fundamental es la exploración y el placer compartido mediante el juego, el desenvolvimiento expresivo y creador de cada niño/a y su participación física, emocional y lúdica en el seno de un grupo (Tejerina, 1994)

El director o guía del proceso artístico-pedagógico enfoque su taller en la exploración y en proceso más que en el resultado final, que puede dar cuenta o no de los objetivos de la investigación. En este sentido su función primordial es fomentar el deseo de jugar, pero además ofrecer a los niños un ambiente de libertad por medio del juego, un espacio que propicie en el niño la adquisición de confianza y seguridad y de esta manera la creación escénica aparezca naturalmente. No debe asumirse un rol, de “vengo a enseñarles” “soy el que sabe”, por el contrario debe convertirse en un guía que está atento, disponible y receptivo que se encarga de facilitar la exploración del juego. La observación es fundamental, debe propiciarse un ambiente tolerante, que fomente la diversión y resalte el trabajo en grupo como principal herramienta para la creatividad. Y por último ser cuidadoso en las intervenciones, ya que el direccionamiento excesivo del juego, puede acabar con su espíritu lúdico, escoger y planificar la manera en cómo se va a intervenir es la clave para asumir este papel, se vuelve un servidor del juego para los estudiantes

Su programación debe partir del diagnóstico del grupo y de cada uno de sus miembros y no de una propuesta previa a la que deban adaptarse. Antes de cada sesión, tener preparados todos los materiales, se utilicen o no posteriormente, y previstos más juegos de los que supuestamente van a desarrollarse. Progresar sin aburrirles. (Tejerina, 1999)

La directora, es una compañera de viaje, camina junto a los niños, salta, ríe y juega, él es ahora un jugador más.

3. Capítulo III. Del Juego a la Escena-Taller práctico de exploración del juego tradicional colombiano.

Este capítulo da cuenta del proceso pedagógico-artístico que se llevó a cabo para esta investigación que corresponde a la etapa 2, el taller práctico realizado con los estudiantes de grado sexto de la I.E Absalón Torres Camacho del municipio de Florida, ubicado al sur oriente del Valle del Cauca. Aquí se exponen el proceso de planeación del taller, su desarrollo que cuenta con tres fases (exploración, transformación y creación) y la construcción del ejercicio escénico, evidenciando el proceso de creación a partir del juego tradicional colombiano.

Foto 1 Etapa 2 Taller práctico



Fotos: Natalia Gonzalez. En la foto: Estudiantes 6º IE Absalón Torres Camacho

3.1. Contextualización de Grupo Poblacional

La institución Educativa Absalón torres Camacho es el espacio en el cual se desarrolla este taller, se trabaja con un grupo mixto conformado por 6 niños y 6 niñas de grado sexto que son escogidos por su directora de grupo teniendo en cuenta ciertos criterios de participación, tiempo y acceso lo que permite hacer un mejor seguimiento del proceso, sus edades oscilan entre 10 y 12 años de edad y para el primer acercamiento se concreta un encuentro con el objetivo de realizar una observación participante, se busca reconocer y hacer un diagnóstico del grupo, de esta manera ejecutar la planeación del taller “DEL JUEGO A LA ESCENA”.

Para este primer encuentro diagnóstico la investigadora dispone de un auditorio amplio ideal para el trabajo y se elabora una lista de juegos para desarrollar con los estudiantes, esta sección se dedica exclusivamente a los juegos tradicionales para reconocer por medio de estos las actitudes, características y particularidades del grupo con el cual se hará el taller. (Diario de campo, 2022)

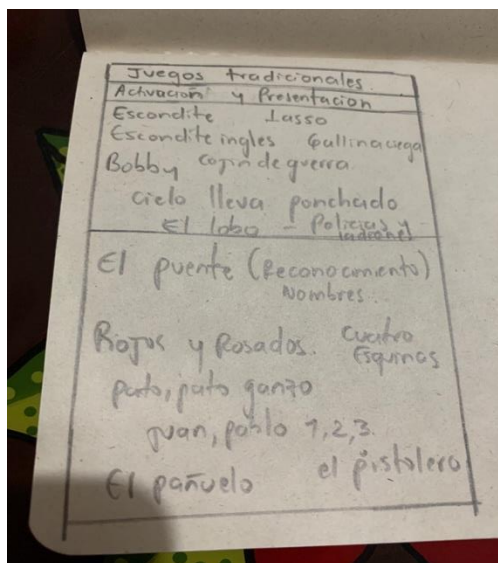


Foto 2 Lista Juegos tradicionales diagnóstico

Durante el encuentro se reconoce un grupo activo, participativo y que se atreve incluso a proponer nuevos juegos y maneras de enfrentarse a ellos, están dispuestos corporalmente a desarrollar los retos que propone cada uno de estos y se logra crear un intercambio de saberes en relación al juego tradicional desde las practicas actuales que los estudiantes manejan en sus contextos más inmediatos.

Al finalizar la jornada surge la necesidad en la investigadora que crear una ruta que guíe paso a paso el proceso para la creación de un ejercicio escénico desde el juego tradicional, y esta ruta corresponde a ese direccionamiento desde la dirección del taller para realizar el tránsito del juego a la creación escénica. De esta manera, se recurre a la herramienta de la secuencia didáctica para alcanzar paso a paso, encuentro a encuentro el objetivo de esta investigación, donde cada clase y cada actividad está pensada para alcanzar las fases de exploración, transformación y construcción desde el juego para la escena.

3.2. Secuencia Didáctica “Del Juego A La Escena”

Para la preparación de encuentros del taller que sustenta esta investigación se crea una secuencia didáctica porque primero; este formato tiene en cuenta los conocimientos y experiencias previas que tienen los participantes del taller, y como ya se ha mencionado en diferentes ocasiones para la exploración de los juegos tradicionales es fundamental las vivencias personales que cada uno de ellos tiene en relación al objeto de estudio. Segundo; los objetivos de enseñanza y aprendizaje en la secuencia didáctica son claros y se edifican sesión a sesión, tercero; se organiza minuciosamente cada una de las sesiones, las actividades, las acciones iniciales, la ejecución y evaluación de cada actividad que se planea, es decir, con la secuencia didáctica se crea un ruta del paso a paso que la directora pretende para la creación, los encuentros logran tener una estructura base para trabajar sobre ella, pero que es moldeable a los descubrimientos y hallazgos que van apareciendo en la exploración. Y Cuarto; permite la planeación de metodologías, procesos, evaluaciones, necesidad de materiales, tiempos de trabajo, etc. Para lograr la practicidad y la consecución de los objetivos.

La investigadora buscaba crear una secuencia didáctica que no solo se enfocara en alcanzar los objetivos de la investigación, sino que también respondiera a las necesidades, competencias y aprendizajes que los estudiantes que participan en el taller trabajarían según las observaciones realizadas, para esto se hizo un planteamiento general que diseña los objetivos de enseñanza y aprendizaje del taller, los desempeños y los sistemas de evaluación del proceso, de la siguiente manera:

Competencias a trabajar durante el desarrollo del taller

Competencia de sensibilidad: el estudiante reconoce sus posibilidades corporales y gestuales a partir de la exploración de los juegos tradicionales para la creación de un ejercicio escénico

Competencia de apreciación estética: el estudiante identifica las posibilidades expresivas de los juegos tradicionales, para reconocer su aplicación en la construcción de un ejercicio escénico.

Competencia de comunicación: el estudiante propone un ejercicio escénico a partir de la exploración de los juegos tradicionales evidenciando sus capacidades corporales y gestuales.

Objetivos:

Objetivo de aprendizaje: los Estudiantes de grado sexto exploran sus posibilidades corporales y gestuales a partir del juego tradicional colombiano.

Objetivo de enseñanza: reconocimiento del cuerpo como herramienta expresiva para la creación a partir del juego tradicional colombiano y fortalecimiento de la identidad cultural a partir del reconocimiento y apropiación de los juegos tradicionales

Aprendizajes: qué aprendizajes espero que alcancen los participante del taller.

- ✓ Reconocer las posibilidades corporales y gestuales de los juegos tradicionales colombianos.
- ✓ Utilizar el cuerpo como su principal herramienta a la hora jugar y crear en escena.
- ✓ Interpretar de forma teatral los juegos tradicionales, identificando características, personajes, acciones y conflictos, etc.
- ✓ Construir un ejercicio escénico desde la interpretación teatral del juego tradicional
- ✓ Construir un ejercicio escénico seleccionando de manera asertiva sus hallazgos más significativos en las exploraciones.
- ✓ Reconocer su cuerpo como herramienta expresiva para la creación de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano.
- ✓ Reconocimiento de su cultura por medio de los juegos tradicionales colombianos.

Evaluar: Que se espera evaluar

- Se realizaran dos autoevaluaciones a lo largo del proceso. (guiadas por medio de preguntas de la investigadora)
- Los estudiantes autoevaluarán su construcción del ejercicio escénico y serán partícipes de la creación que surge de sus propias exploración y juegos.
- Los estudiantes autoevaluarán su construcción de un ejercicio escénico que crearán a partir de la exploración de los juegos tradicionales colombianos.

Producto Final

El estudiante a través de la exploración de los juegos tradicionales reconoce sus posibilidades corporales y gestuales para la creación de un ejercicio escénico.

De esta manera se crea la columna vertebral que guía el desarrollo del taller, en los siguientes apartados se encuentran las actividades y juegos realizados con el análisis de estos para la creación y la manera en cómo la planeación se llevó a cabo en los 4 encuentros que se realizaron.

Secuencia didáctica completa

Anexo 2. Secuencia didáctica taller práctico.

3.3. El juego-fase 1 del taller

Hay que centrar la mirada en la sesión I de trabajo para realizar la descripción y el análisis de esta fase, la investigadora prepara para este encuentro un repertorio de juegos tradicionales y sus posibles variantes para el desarrollo de los objetivos, se pretende explorar los juegos tradicionales desde su espíritu lúdico, es decir, que para este momento no se busca aún una realización del juego desde lo teatral

No se dan premisas teatrales, no se crea un contexto escénico que predisponga a los estudiantes, ellos se dedican de lleno a la acción de jugar y es la investigadora la que se convierte en una observadora participante en el desarrollo de cada juego, identificando situaciones, comportamientos, sonoridades, ritmos, reglas y todos los elementos que están inmersos en el juego tradicional. De esta manera y desde una mirada periférica del juego la investigadora reconoce diferentes tipos de elementos teatrales.

Esos elementos determinan y construyen el universo del juego, es como que sin ponerse de acuerdo los estudiantes dan desarrollo a un nuevo espacio-tiempo donde existen unas reglas inquebrantables, unos roles que deben ser asumidos por ganadores o perdedores, unas consecuencias a las faltas, unas metas. Los estudiantes me convencen de que cada uno de estos elementos es vital para el funcionamiento de esta engranaje que se llama: Bobby. Tomado de diario de campo (Gonzalez N. , 2022) bien le dijo Juan camilo estudiante del taller a Diego “mijo en el Bobby si uno no hace chico-alto (tirar el balón lo más alto posible para que los jugadores puedan cambiar de base) es perrito guardián y de una se sale del juego y el punto es para nosotros” las reglas, maneras de jugar, frases, sonidos, metas y demás manifestaciones se convierten en códigos inquebrantables para los jugadores.

Este encuentro finaliza con los juegos que según los criterios de selección de la investigadora contienen más elementos teatrales, se cierra el encuentro con “el lobo”, “policías y ladrones” y “el museo” con estos juegos se introduce la siguiente fase del taller en la cual la investigadora se enfrenta al direccionamiento de un grupo para conseguir la creación escénica a partir del juego tradicional.

3.4. Transformación del juego- fase 2 del taller

La investigadora al dirigir el taller no buscaba generar las repuestas desde su propia experiencia y conocimientos previos, la intención era dirigir las acciones y juegos a los objetivos que se estaban buscando, logrando que los estudiantes llegaran a estos hallazgos de manera orgánica y coherente con el proceso de exploración. Por esta razón se recurre a realizar preguntas durante estas exploraciones. *Al hacer preguntas concretas sobre el personaje del juego, el espacio, las reglas, los conflictos...los estudiantes entran automáticamente en la convención de hacer evidente la respuesta por medio del cuerpo, si les pregunto ¿Cómo huye un ladrón cuando está a punto de ser arrestado? ¿Cómo suena una sirena de policía? ¿Cómo reacciona a ese sonido el ladrón? Estas preguntas crean en los estudiantes corporalidades, intenciones y disposiciones diferentes en su participación en el juego.* (Diario de campo, 2022) Al realizar este hallazgo se oficializa la pregunta generadora como una de las principales herramientas para la exploración y direccionamiento de los juegos.

Al realizar este tipo de preguntas, lo que se busca es que el estudiante se cuestione a sí mismo e intente resolver la inquietud desde el cuerpo, teniendo a su disposición todas sus capacidades creativas para la indagación del universo lúdico que está construyendo por sí mismo.

Debo realizar las preguntas enfocadas en las estructuras narrativas del juego, lo que se ve y lo que se escucha para que así los chicos generen cambios en estas mismas y edifican nuevas maneras de jugar (Diario de campo, 2022) porque lo que se debe buscar es potenciar esos elementos teatrales que se reconocen en el juego tradicional y de esta manera comienza la transformación del juego, a continuación se expone algunos ejemplos de las manifestaciones de estos elementos teatrales en las exploraciones del taller.

Tabla 4 Elementos teatrales del taller práctico

Lo que se busca potenciar por medio de las preguntas	Como se hace evidente en el juego
Frases típicas de los juegos	Tacho o Tay- para parar el juego y ser inmune al castigo
Acuerdos y claves	El ultimo que llegó cuenta o queda
Reglas	El que se salga de este cuadro pierde
Inicio, nudo y desenlace del juego	El juego se acaba cuando descubren al asesino
Espacio imaginario	Este es un museo lleno de estatuas
Contexto del juego	Estamos en un bosque y hay un lobo hambriento suelto
Rol	Es una gallina que no puede ver, está ciega
Textos de los juegos	A que te cojo ratón. - A que no gato ladrón.

Elaboración propia- tomada de (Diario de campo, 2022)

Y cuando los estudiantes empiezan a crear nuevas maneras de asumir el juego aparece en esta fase del taller el concepto de juego simbólico para dar un paso más adelante a la creación como decía (Huizinga, 1938, p. 28) *“El juego es una lucha por algo o una representación de algo”* Por esto el juego simbólico como concepto se introduce en el taller y se hace énfasis en que juego es entonces, la representación de la vida misma, es también una transformación de la realidad desde los ojos de quien juega, *“Es una forma superior del juego”* (1938, p. 21).

Con todos estos hallazgos se finaliza la segunda sesión de trabajo, con la directora del taller como la voz externa que por medio de preguntas que buscan potenciar los elementos teatrales del juego tradicional traza el camino de creación y los estudiantes que están descubriendo y empezando a generar ellos mismos estas preguntas, las manifiestan, participan, cambian de opinión, generan y generan más inquietudes y con este avance se da inicio a la fase 3 del taller donde se deben recoger estas exploraciones significativas y construir un ejercicio escénico.

3.5. Construcción del Ejercicio Escénico- fase 3 de taller

Desde el rol de dirección empieza a surgir la necesidad de tomar decisiones, escoger y elegir de las diferentes exploraciones los elementos que tienen mayor peso y han sido significativos al momento de crear, por otro lado, desde el rol de los estudiantes se identifica como empiezan a elegir y seleccionar de manera autónoma ciertos elementos con los cuales ya han jugado por que empiezan a ser conscientes de las posibilidades de representación que existen en el juego. *Los estudiantes, empiezan a tomar decisiones por encima de mi dirección, no lo consultan. Interiorizaron la idea de representación de las realidades del juego, son conscientes de los elementos y se esfuerzan para hacerlos evidentes al ojo externo* (Diario de campo, 2022)

Es así como el juego empieza a manejar lenguajes teatrales de representación en donde el jugador es consciente de su rol y además de esto se vale de diferentes lenguajes escénicos para la acción comunicativa dentro del juego. Es importante resaltar que aunque esta era de las finalidades del taller, surge de manera natural en los participantes, podría decirse entonces que esta conciencia da paso a lo que denominamos, juego dramático.

Al llegar a la fase final del taller se disponen diferentes tipos de materiales que se presentan como posibilidades de exploración para la acción comunicativa del juego, materiales como, utilería, objetos, vestuarios, música, sonoridades, entre otros. Esto para poner a disposición de los creadores los lenguajes que permitan indagar la fase de construcción. La directora propone decisiones, asigna roles, crea propuestas dentro de los juegos, cambia reglas y se encarga de jugar con estos elementos para realizar las ultimas exploraciones pero esta vez desde el enfoque del juego dramático.

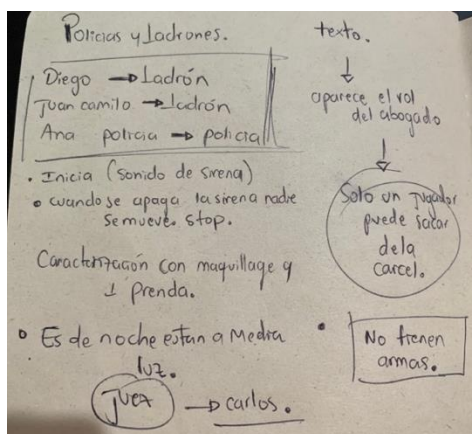


Foto 3 planeación del juego (directora)

Para conseguir un enfoque dramático y utilizar los lenguajes escénicos cuando realizamos los juegos, debe existir una planeación previa. Cuando no se hace antes de empezar a jugar, sino durante el juego no logra desarrollarse pues las indicaciones en medio del juego le quitan fluides y emoción al azar que se maneja. (Diario de campo, 2022)

Uno de los hallazgos importantes de esta fase fue la importancia de la planeación previa al juego, un espacio corto donde se exponen todas las propuestas de juego que se van a desarrollar, que al inicio era realizados por la directora pero que se pretendía fuera un espacio en su momento autónomo de los estudiantes.

Es fundamental hacer énfasis que aunque los juegos tradicionales en estas fases son tratados desde los conceptos de juego simbólico y dramático conservaban el espíritu lúdico. *“nunca dejamos de jugar, ni la ropa, ni las charlas (textos), ni las nuevas reglas le quitaron la diversión a el juego profe”* Carlos, en una de las reflexiones finales de clase.

3.6.Ejercicio Final



Foto 4 Planeación ejercicio final

Para la creación del ejercicio final se dispone un encuentro, y se plantea que este sea desarrollado de manera autónoma por los estudiantes, claro que la directora está a disposición de cualquier tipo de inquietudes o preguntas que puedan surgir en la resoluciones de esta actividad. Los estudiantes escogen dos juegos sobre los cuales exploramos de manera ardua los diferentes

elementos teatrales y son: “Policías y ladrones” y “el museo de las estatuas”, sobre estos dos juegos construyen el ejercicio escénico final del taller. A continuación un repaso descriptivo sobre el ejercicio final titulado por los estudiantes como “Una noche en el museo”.

- Es una historia que se desarrolla en el juego del “museo de estatuas” y continúa a “policías y ladrones”. Conservando personajes como, el detective, los policías, los ladrones y la dueña del museo.
- Seleccionan sonoridades de ambientación para las situaciones que suceden dentro de la historia (sirenas, sonido de puerta, disparos, etc.) y sonoridades externas que complementan la narración (música de suspenso y terror)
- Cada uno de ellos asumió un rol y lo represento de inicio a fin del ejercicio, caracterizando su rol desde la corporalidad y la manera de hablar y trasformaron la estructura narrativa de los juegos al unirlos y generar continuidad entre ellos.
- Crearon convenciones espaciales (museo, calle y comisaria policial) y dividieron el espacio para representar cada una de ellas y utilizaron objetos que correspondían a los roles y actividades que se daban en cada uno de los juegos y construyeron diálogos entre roles para contextualizar, espacio, situación, conflicto e historia a los espectadores,
- Improvisaron y solucionaron sobre la marcha porque nunca dejaron de jugar, por lo tanto el azar del juego también genero discusiones pues algunas reglas establecidas para el ejercicio final se rompían en medio del afán de alcanzar los objetivos del juego. (Diario de campo, 2022)

Esta fue la manera en cómo los estudiantes presentaron un ejercicio escénico a partir de los juegos tradicionales que tuvieron lugar durante el desarrollo del taller y haciendo uso de este proceso apropiaron las exploraciones de los juegos como los procesos de planeación y estructuración con los elementos teatrales y diferentes lenguaje escénicos.



Foto 6 Ejercicio Final "Una noche en el museo"



Foto 5 Del Juego a la Escena

4. Capítulo IV- Elementos teatrales inmersos en el juego tradicional colombiano durante el taller práctico.

Al iniciar esta investigación el sustento teórico con relación al juego tradicional fue previo a la práctica, de esta manera se buscaba construir una estructura o base teórica que sustentara la planeación y el desarrollo del taller, en esta indagación de los avances investigativos aparece un concepto muy importante y es el de “Elementos teatrales del juego tradicional” porque este permitió construir el enfoque y la ruta del trabajo para la construcción de un ejercicio escénico, que fue el objetivo principal de este proceso.

En este capítulo se exponen estas relaciones entre los que se investigó sobre los elementos teatrales inmersos en el juego tradicional y lo que se vivió en el taller “Del Juego a la Escena” así como las diferentes manifestaciones, similitudes y desigualdades.

4.1. Relaciones y hallazgos

4.1.1. Todo juego tiene un sentido.

En el taller práctico se estaba leyendo todo el tiempo lo que sucedía dentro de los juegos, se hacía un análisis desde diferentes tipos de enfoque, por ejemplo las situaciones, reglas, imaginarios, interpretaciones, problemas, imágenes ,etc. Porque cada una de estas características tenían un sentido en la ejecución y desarrollo del juego, era evidente que ninguno de estos estaba en el plano de la actividad. En el apartado Características del Juego Tradicional podemos constatar que investigadores como Huizinga y Callois, ubican el juego como una fuente de sentido, todo juego significa algo y contiene en sí mismo un sentido que puede ser estudiado.

4.1.2. La práctica y las características del juego según Callois.

Se realiza una mirada al cuadro en el cual recogimos las que son según Roger Callois las características del juego tradicional, Véase en Tabla 2- Características del Juego según Roger Callois. Y encontramos todas estas como grandes similitudes en las exploraciones, era como si estas características motivaran las intenciones de juego de los estudiantes y no se trataba de un direccionamiento que hiciera la directora, sino más bien estaban presentes de manera natural en los diferentes juegos que se desarrollaban, especialmente en los primeras dos fases de exploración y transformación del juego.

Los estudiantes se retaban, llegaban a acuerdos, estaban a disposición del azar del juego, guardaban secretos, improvisaban para ganar o solucionar los diferentes obstáculos, transformaban las reglas, las rompían o respetaban, resolvían misterios y llevaban el juego a la experimentación del pánico y el éxtasis, callois considera que estos elementos que se dan en el juego permiten la lectura de la sociedad, según la manera en cómo se combinen; El vértigo, la competencia, el azar y la simulación.

4.1.3. El placer y el deseo en el juego y la creación

Aunque pueda parecer un tema evidente a la vista es importante hablar del placer de jugar y como esto motivaba la creación dentro del juego, en el taller esta fue una de las premisas más importantes. Los estudiantes se entregaban completamente al juego, manifestaban que sentían mucha tensión y lo que en la investigación se puede definir como el impulso de vitalidad que otorga el juego. “profes es que cuando yo juego, como que me vuelvo un supermán, puede correr más y más rápido y ya nada me para” “como que ya puedo hacer todo lo que quisiera hacer” (Diario de campo, 2022).

En el apartado Riqueza escénica del juego tradicional se plantea que el juego es el origen de toda creación, porque en este, está el placer y el deseo de crear y de ser actor, esos placeres de la niñez que se pueden asociar al juego y se convierten en el motor de los creadores para reconocer las diferentes posibilidades de creación.

4.1.4. Plataforma para creatividad

Haciendo el análisis de las riquezas del juego tradicional la autora Isabel Tejerina lobo dice que es confirmado por diferentes tipos de investigaciones que el juego es una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva que se convierte en una formidable plataforma para la creatividad (Tejerina, 1999) y durante el desarrollo del taller era evidente como se daba una transformación en los comportamientos y participación de los estudiantes, antes, durante y después de pasar por las exploraciones del juego, cuando los chicos jugaban de manera orgánica entraban en la disposición de los que los artistas conocen como “el sí mágico” no había un imposible para la creatividad y las propuestas, todo era realizable, por el contrario cuando no se estaban desarrollando juegos habían muchas trabas para la creación, excusas, problemas y demás obstáculos para el desarrollo de las sesiones.

4.1.5. Estructura lúdica del juego

Cada juego tiene una forma, una estructura base y que en procesos como los del este taller se generan y transforman desde la dramaturgia para la creación en este caso teatral, enfocarse en la transformación de esta estructura (fase 2) fue la ruta de trabajo que se escogió y desarrollo para la creación final del ejercicio escénico.

4.1.6. Elementos teatrales

Para encontrar estas relaciones se divide la visión en tres partes, los elementos que ya están en la estructura del juego, los que se ven en el desarrollo del juego y los que se escuchan en el desarrollo del juego. Véase en Gráfico 2 Elementos teatrales del juego tradicional colombiano.

Elementos que ya están en la estructura del juego, está muy relacionado con el apartado anterior en el cual se habló de la estructura lúdica del juego y dentro del desarrollo del taller se manifestaron en la reglas, roles, historias, metas, obstáculos, inicio y final de juego.

Elementos que se ven en el desarrollo del juego, en la fase 2 del taller que fue la transformación el juego, estos elementos se hicieron más visibles, las imágenes que construían los estudiantes, posturas, objetos, utilería, maneras de caminar, construir de espacios imaginarios, improvisación, convenciones espaciales y de tiempo, entre otros, fue como se manifestaron este tipo de elementos.

Y elementos que se escuchan en el desarrollo del juego, cuando lo estudiantes jugaban generaban dos tipos de sonoridades, las que realizaban ellos dentro del juego, ritmos, vociferaciones, textos, diálogos, cantos, rondas, etc y las externas que se dieron especialmente en la fase 3 del taller (Construcción del ejercicio escénico) para contextualizar o aportar en el proceso de comunicación del ejercicio escénico, sonidos extra diegéticos y sonoridades por ejemplo, sonido de calle, de misterio o terror.

Así, se encuentra una relación directa entre la investigación previa en todas las indagaciones teóricas que se estudiaron con el desarrollo del taller, donde estos elementos y su transformación fueron la base estructural para el desarrollo del taller y la creación.

5. Conclusiones

Esta investigación surge con la pregunta ¿Cómo construir un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano? y para dar solución a esta se emprende un proceso investigativo que se desarrolla desde lo teórico, práctico y reflexivo, iniciando con la indagación teórica que sustentó el planteamiento inicial del juego como motor de creación, esta investigación previa fue fundamental pues consolidó en la investigadora las concepciones que se tenían sobre el juego tradicional, para brindar seguridad en la exploración del juego, descubrir nuevas maneras de ver el universo lúdico, generar preguntas sobre las teorías, refutar, confirmar ideas, colocar sobre la mesa la experiencia propia y más importante aún poder tener un punto de referencia para la comparación, relación, semejanza o discordancia.

En ese orden de ideas, el proceso continuó con la exploración del juego tradicional en el taller práctico en el cual se realizaron hallazgos significativos que evidenciaron aún más la riqueza del juego tradicional para la creación, el hecho de haber realizado un taller con niños, en las edades que se escogió y con los espacios pertinente en los que se trabajó, fueron decisiones acertadas que consiguieron exploraciones en las que se estudió con rigurosidad pero también con mucho placer las posibilidades que hay en el juego tradicional colombiano, que es además un recurso que no se limita y por el contrario ofrece tantos caminos de trabajo que obliga a la toma de decisiones para enfocar los objetivos de la investigación.

De este modo, se llega al final del proceso investigativo en el cual se buscó relacionar todo el material teórico con la experiencia práctica del taller, esto permitió aterrizar todas estas concepciones teóricas para confirmar desde la vivencia propia del proceso creativo, también para generar nuevos conocimientos y planteamientos alrededor del tema, porque si bien es cierto el juego es un tema muy estudiado, esta investigación es un tramo más en ese camino ya construido por otros autores, también es solo el inicio de las aspiraciones investigativas de la autora.

En efecto, después de pasar por estos tres momentos de la investigación, la indagación, la exploración y la relación, se crea una ruta general de creación para tomar el juego como motor de la elaboración escénica.

Para construir un ejercicio escénico a partir de juego tradicional colombiano se debe hacer un enfoque en la transformación y exploración de los elementos teatrales que se hayan en los juegos tradicionales, literalmente jugar con estos elementos, con las reglas, los roles, los conflictos, las secuencias narrativas, las sonoridades, los ritmos, los espacios, los tiempos y demás elementos se

convierte en la ruta con mayor riqueza en cuanto a posibilidades, pues hay muchas maneras de combinar, potenciar, cambiar, anular, colocar, preferir estos elementos, esas combinaciones y decisiones generan todo tipo de creaciones que en el caso de esta investigación generó la creación un ejercicio escénico.

La creación de un ejercicio escénico es solo el primer escalón al que se puede llegar a través de la exploración del juego tradicional colombiano, Este insumo de creación permite tantos hallazgos a nivel estético, comunicativo, visual, sonoro, corporal, teórico que es perfectamente la fuente para diferente campos de la creación escénica teatral, procesos pedagógicos, investigativos, comunitarios, creativos, espectáculos, de entrenamiento, etc.

Desde la perspectiva del rol que cumplen los participantes de las exploraciones, en este caso los estudiantes de la institución educativa es importante reconocer que no puede pretenderse llegar a un espacio a imponer como director una exploración, es cierto que no se llega a la practica en blanco, la investigadora creo su propia secuencia didáctica que impulso el trabajo encuentro a encuentro pero fueron los estudiantes con las experiencias y vivencias que cada uno tenía en relación al juego lo que hizo posible la exploración misma, por esto debe ser prioritario la participación activa y no pasiva de los estudiantes, ellos son la investigación misma, ellos permiten descubrir desde sus aportes todo lo que ahora se plasma en estas páginas.

El juego tiene una magia, unas características de vitalidad y de presencia que no se pueden perder con la investigación, se debe procurar conservar esta vitalidad, el deseo y el placer por jugar, el verdadero reto está en conservar esta esencia de vitalidad que tiene el juego al momento de la creación, dentro del taller se utilizan características estructurales del juego para alcanzar este reto, enfocando el desarrollo de estos en aspectos como el vértigo, el azar, el récord, el misterio y la improvisación.

Es cierto que el juego por sí mismo puede generar historias y desarrollar características teatrales pero en la indagación y exploración de estos esta la conciencia del investigador-escénico que hace uso de estos dos procesos para lograr la comunicación de lo que busca decir por medio del juego, es entonces la conciencia y estos procesos de trasformación del juego necesarios si lo que se busca es la creación escénica desde los lenguajes teatrales.

En el rol de investigadora en este proceso el aprendizaje más importante es reconocer todas esas herramientas adquiridas durante la formación académica, que cobran sentido en el momento de enfrentar este proceso, tal es el caso de herramientas como la bitácora, el diario de campo y la

secuencia didáctica que permitieron planear, analizar y relacionar los hallazgos encontrados en esta ruta de creación.

De igual modo, es importante hacer énfasis en el papel que juega la investigadora en los procesos de exploración. En este sentido su función primordial era fomentar el deseo de jugar, pero además ofrecer a los niños un ambiente de libertad por medio del juego, un espacio que propiciara en el niño la adquisición de confianza y seguridad y de esta manera la creación escénica aparezca naturalmente. No debe asumirse un rol, de “vengo a enseñarles” “soy el que sabe”, por el contrario debe convertirse en un guía que está atento, disponible y receptivo que se encarga de facilitar la exploración del juego; El director debe de convertirse en un compañero de viaje, que camina junto a los niños, salta, ríe y juega, se convierte en un jugador más.

Por último, concluir con el reconocimiento de un aspecto muy valioso de la cultura colombiana como lo son los juegos tradicionales, pues estos hacen parte de todo nosotros, sin distinción de artista o no artista, todos los colombianos tienen una relación con el juego y lo enfrentan de maneras diferentes, es por esto que reconocer todas las posibilidades del juego tradicional colombiano para la creación es rescatar esa memoria cultural que pertenece a los colombianos para el trabajo artístico que se convierte de nuevo en cultura y que esta la disposición de todos para crear y jugar.

Referencias Bibliográficas

- Agudelo, G. P. (2013). *Juego Teatrales- Sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación*. Bogota-Colombia: Editorial Magisterio; 2nd edición.
- Álvarez-Uria, A. Tresserra, A. Zelaieta, E. Vizcarra, M. (2015). Juego, teatro y educación infantil. La obra teatral «Kubik» y su valor pedagógico- artístico. *Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica, Vol. 33, N° 1*, 143-161.
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista digital: Actividad Física y Deporte*.
- Betancour, S, Otero, L, Perdomo, C. (2015). *+JUEGO+CONVIVENCIA El juego dramático como integrador de las diferencias para la convivencia escolar*. Santiago de Cali: Repositorio Instituto Departamental de Bellas Artes.
- Boal, A. (2001). *Juegos para actores y no actores*. Barcelona : Alba.
- Cagigal, J. (1979). *Cultura intelectual, cultura física*. . Buenos aires: Kapelusz.
- Callois, R. (1958). Teoría de los juegos,. *ensayo. Biblioteca Breve. Editorial Seix Barral, S. A.* , 71-73.
- Cañeque, H. (1998). *El juego y la vida "La conducta lúdica en el niño y el adulto"*. Buenos Aires.: Editorial El Ateneo.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes . (2016). *Manual de apoyo al facilitador TALLER DE TEATRO Protagonistas en el juego*. Chile: Organización de estados iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Crear, R. A. (s.f.). Obtenido de En Diccionario de la lengua española. Recuperado el 6 de abril de 2023: <https://dle.rae.es/cultura?m=form>

- Dueñas, J. C. (2016). *Juego y teatro. Una propuesta de (re) gamificación escénica investigación teórico-práctica sobre los indicadores de ludismo en los procesos de creación dramática*. Barcelona: Universitat Autònoma .
- Dueñas, J. J. (2011). *El juego como motor en el proceso teatral : proximidades en los discursos de Huizinga, Caillois, Lecoq, Gaulier y Théâtre de Complicité*. Barcelona: Facultat de Filosofia i Lletres. Departament de Filologia Catalana. Treballs de recerca de postgrau.
- Educador, M. d. (2001). *El educando y el centro educativo."Recursos y técnicas par la información en el siglo XXI"*. Barcelona-España. Volumen 2 : Barramón Ediciones S.A. .
- Espinosa, S. A. (2022). *"El Uso del Juego Escénico y Tradicional como Estructura Eramática de una Composición Escénica"* . Cuenca-Ecuador : Facultad de Artes Carrera de Danza Teatro-Universidad Ucuena .
- Gaulier, P. (2000). Journal "Ecole Philippe Gaulier". *Self edited*.
- Gonzalez, J. D. (2013). *Investigar, crear, interpretar. Reconocimiento del trabajo de creación teatral como ejercicio investigativo*. Bogotá: Cuadernos de Música, Artes Visuales/ Volumen 8- Número 1.
- Gonzalez, N. (2022). *Diario de campo*. Cali .
- Grupe, O. (1976). *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid : INEF.
- Guldberg, H. (1998). *Identidades y Dependencias Culturales"*. En *Filosofía de la Cultura Edición de David Sobrerilla*. Madrid : Editorial Trotta. .
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. paises bajos : Emecé editores.
- Mayor, J. (1987). *La psicología en la escuela infantil* . Madrid : Anaya .
- Moreno, G. A. (2009). Juego tradicional colombiano:una expresión lúdica y cultural para el desarrollo humano. *Educación Física y Deporte 27 (2)*, 93-99.

- Morón, M. (2011). El juego dramático en la educación infantil. *Temas para la educación-revista digital para profesionales de la enseñanza N 12*.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender. Una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Diada .
- Ortiz, J. P. (2017). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro* . Paidós.
- Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño- Imitación, juego y sueño imagen y representación*. Mexico : Fondo de cultura económica .
- Sanchez, N. (2001). *Juegos tradicionales: más allá del jugar*. Cali-Colombia: Memorias del II Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. .
- Schwager, M. (2011). *Juego y cultura : el rol de lo lúdico en el origen de los desarrollos culturales: el caso de la rayuela en Chile*. Santiago de Chile: Repositorio academico universidad de chile .
- Sotorra, A. (1995). *El Théâtre de Complicité porta al mercat una adaptació de John Berger*. . Barcelona : avui.
- Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil-dimensiones psicopedagógicas y expresivas*. Madrid: Madrid : Siglo XXI de España, 1994.
- Tejerina, I. (1999). El juego dramático en la Educación Primaria. En n. 1. Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, *Monografía Teatro y juego dramático* (págs. 33-90). España : Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria. .
- Tonucci, F. (2013). *La ciudad de los niños* . Buenos Aires, Argentina : EDITORIAL LOSADA S.A.
- Vidali, D. (2020). *Ethnographic Theater Making: Multimodal Alchemy, Knowledge, and Invention*. . American Anthropologist.

winnicott, D. (1993). *Realidad y Juego* . Barcelona España : Gedisa S.A.

6. Anexos

6.1. Anexo 1 Carta Solicitud para la Realización del Taller.



6.2. Anexo 2. Secuencia didáctica taller práctico.

ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO:			
NOMBRE DEL PRACTICANTE: Natalia González Mostacilla		Grupo Sexto-Taller práctico del juego a la escena	
Estándar (es) a trabajar: (estándares de artística no hay)		N° de sesiones:	Fecha de inicio:
<p>Competencias a trabajar:</p> <p>Competencia de sensibilidad: El estudiante reconoce sus posibilidades corporales y gestuales a partir de la exploración de los juegos tradicionales para la creación de un ejercicio escénico</p> <p>Competencia de apreciación estética: El estudiante identifica las posibilidades expresivas de los juegos tradicionales, para reconocer su aplicación en la construcción de un ejercicio escénico.</p> <p>Competencia de comunicación: El estudiante propone un ejercicio escénico a partir de la exploración de los juegos tradicionales evidenciando sus capacidades corporales y gestuales.</p>		<p>1 sesión diagnóstica</p> <p>4 sesiones de trabajo.</p>	<p>Septiembre 30 -2022</p> <p>Noviembre 11- 2022</p>
DBA (Derechos Básicos Del Aprendizaje). No existe para el teatro.			
OBJETIVOS – APRENDIZAJES- DESEMPEÑOS – EVALUACIÓN			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	APRENDIZAJES (Qué aprendizajes espero que alcancen mis estudiantes)	DESEMPEÑOS (Qué acciones evidencian los aprendizajes esperados)	EVALUACIÓN (qué espero evaluar)
<p>Objetivo de aprendizaje Los Estudiantes de grado sexto exploran sus posibilidades corporales y gestuales a partir del juego tradicional colombiano.</p> <p>Objetivo de enseñanza: Reconocimiento del cuerpo como herramienta expresiva para la creación a partir del juego tradicional colombiano</p> <p>Fortalecimiento de la identidad cultural a partir del reconocimiento y apropiación de los juegos tradicionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✍ Reconocer las posibilidades corporales y gestuales que los juegos tradicionales colombianos. ✍ Utilizar el cuerpo como su principal herramienta a la hora jugar y crear en escena. ✍ Interpretar de forma teatral los juegos tradicionales, identificando características, personajes, acciones y conflictos, etc. ✍ Construir un ejercicio escénico desde la interpretación teatral del juego tradicional ✍ Construir un ejercicio 	<ul style="list-style-type: none"> ✍ SENSIBILIDAD: 1-Experimenta diferentes movimientos y posturas corporales a través de juegos y ejercicios de expresión corporal basados en los juegos tradicionales colombianos. 2-Identifica las posibilidades corporales y gestuales que hay en los juegos tradicionales para la comunicación de teatral. 3- Relaciona los elementos hallados en los juegos tradicionales con su propia exploración y reconoce sus posibilidades corporales y gestuales a través de un ejercicio escénico. ✓ APRECIACIÓN ESTÉTICA 1-Identifica en el ejercicio escénico los 	<p>EVALUAR Se realizaran dos autoevaluaciones a lo largo del proceso. (guiadas por medio de preguntas de la investigadora)</p> <p>Los estudiantes autoevaluarán su construcción del ejercicio escénico y serán partícipes de la creación que surge de sus propias exploración y juegos.</p> <p>Los estudiantes autoevaluarán su construcción de un ejercicio escénico que crearan a partir de la exploración de los juegos tradicionales colombianos.</p>
		<p>escénico seleccionando de manera asertiva sus hallazgos más significativos en las exploraciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✍ Reconocer su cuerpo como herramienta expresiva para la creación de un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano. ✍ reconocimiento de su cultura por medio de los juegos tradicionales colombianos. 	<p>elementos y partes que lo componen.</p> <ul style="list-style-type: none"> 2- Reconoce las posibilidades corporales y gestuales de los juegos tradicionales colombianos. 3- Interpreta por medio de exploraciones sus capacidades corporales y como aportan a la construcción de un ejercicio escénico. ✍ COMUNICACIÓN: 1-Selecciona de sus exploraciones los elementos más significantes para la construcción de un ejercicio escénico. 2- construye un ejercicio escénico desde los juegos tradicionales utilizando sus capacidades corporales. 3- identifica en la el ejercicio escénico los aportes de las corporalidades externas y las propias que surgen a partir del juego tradicional.

SABERES PREVIOS – DIAGNÓSTICO – RELACIÓN APRENDIZAJES ESPERADOS – DESEMPEÑOS – CONTEXTUALIZACIÓN			
SABERES PREVIOS (qué conocimientos requieren mis estudiantes)	DIAGNÓSTICO (qué conocimientos requeridos tienen mis estudiantes: fortalezas y debilidades)	RELACIÓN APRENDIZAJES – DESEMPEÑOS Y CONTEXTO (aspectos clave del contexto)	
<p>Se requiere la contextualización de conceptos utilizados en el teatro, cómo lo son: personaje, estructura, secuencia, exploración, acción y corporalidad.</p> <p>Los estudiantes deben tener conocimiento y experiencias previas sobre el juego tradicional.</p>	<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se tiene la necesidad de utilizar el cuerpo de manera activa para realizar actividades, intervenciones, charlas, participaciones. ➤ son muy sensibles a los estímulos naturales y del entorno. ➤ Son muy expresivos a nivel corporal. <p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Están entrando a la adolescencia y esto puede generar cambios de ánimo y de interés en las propuestas, que pueden ser acogidas según el estado de ánimo que no sea estable. ➤ La situación actual que estamos viviendo (La post-Pandemia por el covid-19) puede generar diferentes situaciones las cuales impiden a los estudiantes participar de las clases, sus valoraciones y sus evaluaciones. pueden manifestarse a nivel técnico, físico y emocional. ➤ Los tiempos de atención a los encuentros son limitados. 	<p>Las experiencias personales de cada persona son diferentes cuando se habla del juego, por lo tanto se deben buscar diferentes alternativas para la participación de todos los estudiantes en el proceso.</p> <p>Teniendo en cuenta lo anterior se deben estudiar las necesidades de los encuentros, se debe pensar en ofrecer alternativas para la utilización de espacios, situaciones, conflictos, etc. La directora desde su posición de guía por medio de las indicaciones propone diferentes posibilidades de desarrollo para las propuestas del taller.</p>	
MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS			
<p>Caracterización de materiales y recursos Vestuarios o prendas que vistan a los personajes que los juegos.</p> <p>Elementos de utilería que correspondan a la exploraciones de los juegos, </p> <p>Bafle Pelota Silla Tela larga Lápiz, hojas de papel</p>	Videos		
	Música	x	
	Fotografías		
	Recurso virtual o digital		
	Recurso no convencional Cuál: _____		
DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE CLASE, UNIDAD O SECUENCIA PARA EL LOGRO DE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (El orden en que se desarrollen estas etapas está sujeto a las decisiones didácticas del docente)			
Exploración (reconocimiento de saberes previos frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	Ejecución (acciones de aprendizaje según el uso de materiales educativos y el objetivo de aprendizaje)	Estructuración (conceptualización y modelación frente al eje temático y objetivo de aprendizaje)	Valoración (momentos intermedios y de cierre significativo para comprobar si se están alcanzando o se cumplieron los objetivos de aprendizaje)
<p>ENCUENTROS (4) Sesión I Actividades de rutina: ACCIONES INICIALES</p> <p>☑ Saludo de la investigadora presentación y bienvenida.</p> <p>☑ Introducción al juego tradicional desde la práctica.</p> <p>☑ Presentación –Objetivo de la clase-valoración de la clase.</p>	<p>2 horas y media de trabajo</p> <p>En esta sesión se pretende explorar el juego desde su esencia más pura y lúdica, por esta razón nos dedicamos solo a jugar.</p> <p>CALENTAMIENTO-preparación - Acción 1</p> <p>1.La lleva- exploración del juego original y se le da desarrollo con las diferentes variantes (propuesta de la directora y los estudiantes)</p> <p>2.Ponchado.</p> <p>3.Gallina ciega</p> <p>EJECUCIÓN</p> <p>-Exploración de juegos-</p> <p>1.Cogín de guerra</p> <p>2.La energía</p>	<p>Objetivo del encuentro</p> <p>Explorar los diferentes juegos tradicionales colombianos.</p> <p>Juego Tradicional Colombianos: nos referimos a ese conjunto de acciones lúdicas desarrolladas a lo largo de la historia y extensión territorial de la república de Colombia.</p>	<p>Al finalizar la sesión se hace una ronda y se reflexiona sobre lo ocurrido y las primeras percepciones de los juegos tradicionales. Valoración de la participación en los diferentes juegos tradicionales realizados.</p>

<p>Sesión II Actividades de rutina:</p>	<p>3.El pistolero 4.Cielo Por último se introducen los juegos que se consideran empiezan a introducir historias en su desarrollo o su relato. 5.El lobo 6.Policías y ladrones 7.El museo</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>A manera de charla para terminar la clase se propone hacer preguntas como ¿Cómo se sintieron hoy en la clase? ¿Qué juegos ya conocían? ¿Cómo terminan la clase? ¿Cuál fue la actividad que más les gustó?- la propuesta es que los estudiantes utilicen los comentarios para responder estas preguntas y así reflexiones sobre el primer encuentro. Si por el contrario no hay interacción directa las preguntas deben dirigirse a un reflexión personal de que cada estudiante, donde el valore su trabajo en el primer encuentro.</p> <p>2 horas y media de trabajo.</p>	<p>Objetivo: explorar los juegos</p>	<p>Los estudiantes se autoevaluarán al final</p>
<p>ACCIONES INICIALES ☑ Saludo y bienvenida. ☑ Introducción con los juegos realizados en la sesión anterior, recordando los trabajado desde la voz de los estudiantes.</p> <p>Actividad rompe hielos: Dar desarrollo al juego elegido por los estudiantes como el favorito de la sesión anterior,</p> <p>☑ Presentación –Objetivo de la clase- valoración de la clase.</p>	<p>CALENTAMIENTO - Acción 1 Juegos de activación y exigencia física.</p> <p>Lleva Pañuelo Bobby El puente está quebrado</p> <p style="text-align: center;">EJECUCIÓN Acción 1 (con los juegos previamente seleccionados por la directora) se realiza la exploración de los siguientes juego desde la premisa de representar los personajes que están en los juegos, los objetos que se simulan en estos y las situaciones que se desarrollan desde los relatos.</p> <p style="text-align: center;">El “como sí” jugando Policías y ladrones El lobo El museo Pato, pato, GANZO El pistolero</p> <p style="text-align: center;">-En el descanso-</p>	<p>tradicionales desde el enfoque de potenciar los elementos teatrales inmersos en ellos.</p> <p>“Como sí”: El maestro <u>stanislavski</u> lo enuncia en sus textos denominándolo “sí mágico”. Es un permiso de juego, es un regla tácita, es una adaptación instantánea la propuesta del otro y viceversa. Es todo aquello que en la situación escénica no responde a lo concreto.</p>	<p>de la sesión reconociendo su participación en los diferentes juegos tradicionales,</p>
	<p>Se realiza una contextualización o acercamiento desde un lenguaje no tan técnico de los que es el símbolo, y el juego simbólico. Se debe hacer después de la práctica y no antes</p> <p style="text-align: center;">Acción 2</p> <p>Según las reflexiones de los estudiantes y con preguntas como : ¿Qué juego tiene personajes <u>mas</u> característicos? ¿Qué historia cuenta este juego? <u>Etc</u>, se realizan de nuevo dos juegos para reconocer en estos los simbólico y los elementos teatrales.</p> <p>(la directora debe tomar nota de esos elementos teatrales hallados para los siguientes encuentros).</p> <p style="text-align: center;">REFLEXIÓN</p> <p>A manera de charla para terminar la clase se propone hacer preguntas como ¿Cómo se sintieron hoy en la clase? ¿Cómo terminan la clase? - la propuesta es que los estudiantes utilicen los comentarios para responder estas preguntas y así interactuar con los nuevos conceptos que</p>		

<p>Sesión III Actividades de rutina: ACCIONES INICIALES <input checked="" type="checkbox"/> Saludo de la directora, bienvenida. <input checked="" type="checkbox"/> Actividad Rompe Hielo- charla sobre la tarea personal que se dejó en el último encuentro e instrucción a el concepto de juego dramático.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Presentación –Objetivo de la clase-valoración de la clase.</p>	<p>aparecen en el taller.</p> <p>Tarea personal: escoger un juego de lo explorados y reconocer en el: Los personajes, las características físicas, lo elementos físicos y la historia que cuenta.</p> <p>- Acción 1</p> <p>Tener en cuenta que todos estos manejos de conceptos como juego dramático y juego simbólico, los maneja la directora desde su direccionamiento por que el juego no debe perder nunca su esencia lúdica por responder estos dos conceptos.</p> <p>En el calentamiento de exploran los juegos seleccionados para la creación final y se realiza la exploración con diferentes elementos y vestuarios proporcionados desde la dirección.</p> <p>-Acción 2 El juego una historia que contar</p> <p>Exploración de los elementos</p>	<p>Objetivo: Explorar los juegos tradicionales desde sus enfoques simbólicos y dramáticos .</p>	<p>Los estudiantes se autoevaluarán después de ver su trabajo en un video corto en el cual ve la construcción dramática que se realizó desde el juego tradicional.</p>
<p>Sesión IV Actividades de rutina: ACCIONES INICIALES <input checked="" type="checkbox"/> Saludo de la directora y bienvenida. <input checked="" type="checkbox"/> Actividad Rompe Hielo- Nuevas alternativas del juego tradicional,</p>	<p>teatrales del juego. Se realizan los juegos tradicionales pero con la guía de la directora se empiezan a trabajar y potenciar aspectos como, conflicto, personajes, reglas, diálogos, etc.</p> <p>-</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Esta reflexión debe ser encaminada a los descubrimientos que han hecho los estudiantes y los procesos y creaciones que están consiguiendo en los juegos. Se plantea la creación de un ejercicio final y se escogen los juegos o el juego que se trabajara para cerrar el taller.</p> <p>- Acción 1</p> <p>Para el primer juego se busca no olvidar el espíritu lúdica del juego y las características lúdicas del juego tradicional. Juega aproximadamente 2 o 3 juegos para esto.</p>	<p>Objetivo de la clase: Construir un ejercicio escénico a partir del juego tradicional colombiano resultado de las exploraciones realizadas en el taller.</p>	<p>Los estudiantes autoevaluaran el proceso y como llegaron a la construcción del ejercicio escénico.</p> <p>Se utilizará si es posible la opinión de un</p>
<p>presentación de nuevos juegos.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Presentación –Objetivo de la clase-valoración de la clase.</p>	<p>-Acción 2- El juego, estudiantes y directora.</p> <p>Se desarrolla el juego con todas las posibilidades visuales, narrativas y sonoras que este tenga con la visión y la guía de la directora,</p> <p>-Acción 3- Trabajo autónomo:</p> <p>Mi propia creación escénica Después de estas exploraciones los estudiantes deberán hacer una selección de los aspectos más significativos y construir de manera conjunta un ejercicio escénico que OJO no debe dejar de ser un juego. Única regla: No dejar de jugar.</p> <p>-Acción 4- Presentación de ejercicio escénico final</p> <p>REFLEXIÓN</p> <p>Este es el cierre y la fase final del taller y la reflexión debe estar enfocada en las percepciones de los estudiantes, el proceso y el ejercicio final con relación a este.</p>		<p>público o espectador, en este caso los compañeros de los estudiante para la autoevaluación del resultado al que se llega el taller- Ellos dan su opinión y a partir de allí el estudiante evalúan su trabajo.</p> <p>La investigadora recoge estas evaluaciones para realizar su propia evaluación y conclusiones de objetivos y proceso.</p>

Fuente: Elaboración propia (Matriz elaborada por Alba Yulieth García en asignatura “Didáctic

6.3. Anexo 3. Evidencias fotografías realización de taller



Foto 7 Juego de presentación 1 día del taller



Foto 8 Exploración La gallina ciega



Foto 9 Rondas y sonoridades



Foto 10 Exploración con juegos teatrales



Foto 11 construcción ejercicio escénico



Foto 12 presentación ejercicio