



El teatro mímico como estímulo de la creación artística en contextos virtuales.

Sistematización de una experiencia pedagógica - teatral vivenciada en la clase de Expresión Corporal del colegio Berchmans de Cali, año lectivo 2020-2021.

Otoniel Paredes Boada.

Santiago de Cali

Agosto 2023

El teatro mímico como estímulo de la creación artística en contextos virtuales.

Sistematización de una experiencia pedagógica - teatral vivenciada en la clase de Expresión Corporal del colegio Berchmans de Cali, año lectivo 2020-2021.

Presentado por: Otoniel Paredes Boada

Trabajo de grado para optar al título de: Licenciatura en Artes Escénicas

Asesor: Doris Sarria

Grupo de Investigación: Artes, Educación y Poblaciones

Línea de investigación: Pedagogía y artes escénicas

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS

LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS

Santiago de Cali

2023

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN.....	1
2.	MARCO CONTEXTUAL.....	3
3.	MARCO CONCEPTUAL.....	5
3.1.	VIRTUALIDAD.....	5
3.2.	TEATRO MÍMICO.....	7
3.3.	CREATIVIDAD.....	9
3.4.	CALIDAD ARTÍSTICA.....	10
3.5.	EXPRESIÓN CORPORAL.....	11
4.	RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA.....	13
4.1.	TRANSICIÓN A LA VIRTUALIDAD.....	13
4.2.	LA MIMESIS COMO PUNTO DE PARTIDA PARA LA CREACIÓN.....	14
4.3.	CREACIÓN DEL EJERCICIO FINAL.....	15
5.	ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA.....	18
5.1.	TRANSICIÓN A LA VIRTUALIDAD.....	18
5.2.	LA MIMESIS COMO PUNTO DE PARTIDA PARA LA CREACIÓN.....	19
5.3.	CREACIÓN DEL EJERCICIO FINAL.....	21
6.	CONCLUSIONES.....	24
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

Resumen

En la presente sistematización se plasma la reconstrucción de una experiencia pedagógico teatral a cerca del proceso realizado con el grupo de grado segundo perteneciente al colegio San Juan Berchmans durante la clase de Expresión Corporal, en la cual, se pasa de la presencialidad a la virtualidad debido al confinamiento causado por el Covid-19, es así que, con los estudiantes se realiza un trabajo remoto donde crearon una pequeña historia a partir de la base del teatro mímico que hace referencia a la imitación del contexto como punto de partida para la creación; de esta forma se cumple con el objetivo del área de artística direccionado a trabajar la comunicación.

Palabras Clave: Teatro mímico, virtualidad, creatividad, calidad artística, expresión corporal.

Abstract

The present systematization captures the reconstruction of a theatrical pedagogical experience. In regards of the process carried out with the second grade group belonging to the San Juan school Berchmans during the Body Expression class, in which they go from face to face classes to virtuality due to the confinement caused by the Covid-19, it is so that, with the students, they did remote work where they created a story based on mime theater which refers to a context imitation as a starting point for creation; In this way, the objective of the artistic area aimed at working on communication is fulfilled.

Keywords: mime theater, artistic quality, virtuality, creativity, artistic quality, body expression.

1. Introducción.

La presente sistematización plasma el proceso realizado con estudiantes de grado segundo del colegio San Juan Berchmans en la clase de Expresión Corporal, la cual para el año lectivo 2020-2021 me planteó una serie de retos y transformaciones, cuyo escenario pasa de la presencialidad a la virtualidad. Es en este proceso, que se adecua el plan integrado de las áreas, especialmente se ajustan las competencias del área de artística a la nueva realidad de los niños durante el confinamiento del Covid- 19 y por ello las directrices de la institución deciden enfocar el trabajo hacia la comunicación.

Con el aislamiento por la pandemia generada por el Covid- 19, el colegio Berchmans incursiona en la educación virtual. Esta situación se convirtió en una ruptura de las apuestas didácticas que hasta el momento habían implementado desde la presencialidad, haciendo que todos los docentes tuvieran que cambiar sus dinámicas de enseñanza, pues este cambio, a nivel personal, no fue un proceso fácil de asimilar, es así, que al indagar más a fondo a cerca de este acontecimiento me encuentro que indagando me encuentro que otros colegas también tuvieron diversas dificultades las cuales se enmarcan en:

Disponibilidad (available): que la educación tenga una base institucional y agentes que la ejerzan. **Accesibilidad** (accessible): que las personas puedan acceder a ella sin restricciones o barreras explícitas o invisibles. **Aceptabilidad** (acceptable): que pueda lograr que las personas aprendan lo esperado cuando están en ella. **Adaptabilidad** (adaptable): que logre amoldarse para incluir en ella a personas de diferentes características, condiciones y orígenes. (Velandía y Rincón , 2021, p.3)

Por consiguiente, durante este proceso al trasladar el aula de clases de la presencialidad a la virtualidad trajo consigo diversos retos artísticos y pedagógicos surge la siguiente pregunta de sistematización: ¿Cómo el teatro mímico aporta a al proceso educativo, de un grupo de estudiantes de grado segundo, durante la clase de expresión corporal dictada desde un contexto virtual, en el año lectivo 2020-2021 en colegio San Juan Berchmans- Cali?

Por ello, esta experiencia la reconstruí con el objetivo de analizar como el teatro mímico aporta a al proceso educativo, de un grupo de estudiantes de grado segundo, durante la clase de expresión corporal dictada desde un contexto virtual, en el año lectivo 2020-2021 en colegio San Juan Berchmans- Cali. Para esto, me planteé como objetivos específicos reconstruir la experiencia vivenciada con el grupo de estudiantes de segundo grado durante la clase virtual de expresión corporal. Luego pasé a identificar como el proceso realizado durante la clase de expresión corporal desde un contexto virtual lleva a la creación de historias cortas desde la base del teatro mímico. Por último, me interesé en reflexionar sobre el proceso realizado desde las bases del teatro mímico como estímulo en la creación artística direccionados desde contextos virtuales.

A partir de este cambio y tras un proceso de adaptación, logré direccionar el trabajo de la Expresión Corporal desde de la “imitación” la cual es la base del teatro mímico, es así, que esto se utilizó como punto de partida para la creación de pequeñas historias, donde los niños narraron la percepción que tenían de sus realidades.

De esta forma, como docente – artista, al reconstruir y analizar este proceso realicé una introspección que me lleva a reflexionar acerca de la metodología que implementé, la cual gira entorno a un modelo constructivista enfocado en los intereses de cada niño, donde como docente se escuchan las necesidades de los estudiantes y a partir de allí logré dar cumplimiento a los objetivos establecidos por la institución educativa.

Ilustración 1
Imagen alusiva a la expresión corporal infantil



Imagen tomada de: <http://paralospeques1.blogspot.com/2014/02/ud-5-expresion-corporal-y-dramatizacion.html>

2. Marco contextual

El colegio San Juan Berchmans se encuentra ubicado en la ciudad de Cali, es una escuela de carácter privado que cuenta con los niveles de primaria y secundaria, se caracteriza principalmente por ser un proyecto educativo de *La Compañía de Jesús*. La propuesta educativa de esta institución se centra en la persona como ser humano integral; a nivel pedagógico, es un colegio que basa sus programas de acuerdo al contexto social de los estudiantes, además de desarrollar una didáctica personalizada.

Es así, que el área de educación artística, en el nivel de primaria, se trabaja bajo tres lenguajes que son: la Expresión Corporal, Expresión Musical y Expresión Plástica, los estudiantes rotan en dos lenguajes, cuyo objetivo es la formación para la apreciación, creación y comunicación de expresiones artísticas, a partir de la experiencia estética en contextos culturales; de acuerdo con esto, la clase a sistematizar en el presente documento es la de *Expresión Corporal*, la cual se evalúa desde tres desempeños: experiencias sensibles, la comunicación y la transformación de símbolos. Para la época de la cuarentena el trabajo se enfoca desde el desempeño comunicativo.

Como la metodología del colegio se basa en que todos los estudiantes deben pasar por tres formas de expresión artística (Teatro/Danza, Artes plásticas y música) las cuales se desarrollan durante 12 clases, es así que para esta sistematización escojo el proceso realizado con el grado segundo, el cual está compuesto por niños entre los 8 y los 9 años, pertenecientes a los estratos socioeconómico 5 y 6 de la ciudad de Cali, durante el año 2020-2021 en la época del confinamiento causada por el Covid-19, lo que hizo que el mundo tuviese una pausa y las dinámicas laborales y académicas se trasladaron a la virtualidad.

Es así que ellos al llegar al grado segundo ya tienen una idea de lo que se realiza en las clases de teatro, pues en este espacio se continúan reforzando temas como las convenciones teatrales, los niveles y tempo-ritmos. Este grupo al llegar a grado segundo se observa que son unos niños que según su ciclo vital se muestran tanto receptivos como participativos a la experiencia no solo individual del seguimiento de instrucciones como del trabajo en equipo. Dentro de ese grupo de

niños, se encuentran algunos callados y poco expresivos, quienes suelen seguir a otros en el momento de realizar las actividades, pero también se.

Como docente encargado del área de teatro se direcciona desde una metodología constructivista donde el estudiante construya su propio conocimiento a partir de las vivencias y exploraciones realizadas durante la jornada de clase, donde la formación se enfoca en que los estudiantes logren entender su entorno y entender al otro desde sus diferencias, generando así ciudadanos sensibles y responsables de sus acciones, por ello, al grupo de estudiantes se les plantea una serie de metas que alcanzar durante el periodo académico.

Es por ello que las dinámicas aquí realizadas se crean a partir de juegos conectándolos al contexto en el que vive el niño, de esta forma se traen referencias propias de cada estudiante al aula de clase para así mismo trabajar en los procesos de creación, de esta forma se trabaja desde los conocimientos previos de los estudiantes, sus vivencias y contextos donde el aprendizaje puede generarse ya sea por sí mismo o de manera colaborativa.

3. Marco conceptual

3.1. Virtualidad.

A partir de la emergencia sanitaria producida por el virus del Covid-19, la virtualidad pasa a tener una presencia total en la cotidianidad de la sociedad permitiendo la no –presencialidad o trabajo remoto, en la ejecución de las actividades que se realizan a diario, es así como desde el área de la política, la salud, la economía y la educación, se generó una transición de lo presencial a lo virtual, siendo este un único recurso para dar continuidad a dichas actividades.

El siglo XXI trae consigo diversos cambios, pues actualmente estamos viviendo en una sociedad de la información y la tecnología, por ello, cuando se extiende el confinamiento a nivel mundial en el año 2020 la virtualidad ya tenía un campo ganado en la sociedad, desde la creación de las redes sociales, plataformas digitales, en los que se gestan espacios de educación virtual, estos avances se desarrollan desde la década del 2000 con la llegada del internet a occidente, el cual es un invento que logra conectar el mundo entero por medio de un sistema de redes telefónicas, así mismo, la virtualidad se convierte en un espacio no solo que conecta a los seres humanos sino que también promueve el acceso al conocimiento y a procesos educativos.

De acuerdo con Lévy (1999) la virtualidad es un invento del ser humano en el cual se crean espacios semi reales que se transforman de acuerdo a las problemáticas o necesidades de los usuarios, es decir, su característica principal es estar en constante actualización, lo cual potencia su funcionamiento. Otra de las características de la virtualidad es el traslado o *mutación* de elementos de la realidad física a espacios conectados por una red de comunicación electrónica, con la cual comunica a la humanidad eliminando la presencialidad.

La virtualidad, asemeja una realidad por medio de los diversos dispositivos electrónicos en los que se pueden crear experiencias, espacios, pero al mismo tiempo se entiende que no es real; incluso su influencia se encuentra enmarcada en las formas de comunicación, la transmisión de información y las relaciones interpersonales de la actualidad, esto, ha hecho que el ritmo de vida tenga un aceleramiento pues uno de los beneficios que trae consigo es la optimización del tiempo al no tener la necesidad de trasladarse físicamente a un espacio ya sea de trabajo o de clase y

erradica los recursos impresos, como, libros, dinero, credenciales de identificación (licencias o cédulas) direccionando a que el ser humano tenga todo lo que necesite a un clic de sus manos.

Al indagar a cerca de la cantidad de usuarios que actualmente tienen un contacto con ambientes virtuales encuentro diversas noticias como la del sitio web *Marketing for ecommerce* en la que se informó que después de la pandemia los usuarios de internet incrementaron en un 1,9% de la población mundial, es decir más de 5.600 mil millones de personas están hacen uso de la virtualidad para realizar labores cotidianas “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo ,la superficialidad de la presencia física inmediata” (Lévy, 1999, pág. 8)

De acuerdo con lo anterior, a partir de la emergencia sanitaria, la labor del docente en el contexto escolar pasó por un proceso de transformación de lo presencial a lo virtual, en los que los docentes se ven obligados a crear ambientes virtuales, los cuales son un espacio como el aula de clases pero dentro de la web, que permite el monitoreo del proceso del estudiante por medio del uso de sistemas inteligentes con los que puede crear diversas herramientas didácticas acompañadas de imágenes, vídeos o sonidos con los cuales se trabaje un tema específico, “ El aprendizaje virtual permite, en estos casos, establecer una mejor conexión con otros usuarios mediante diversos recursos: Blogs, Wikis, Twitter, Facebook, WhatsApp, y otros relacionados.” (Aguilar, 2020, pág. 216) por ende, los ambientes virtuales de aprendizaje mejor conocidos como e-learning, aparecen para que cada vez más personas tengan acceso a procesos educativos.

Aun así, estos ambientes traen consigo una desventaja en cuanto a la erradicación de la presencialidad, pues crea nuevas generaciones que no ven la necesidad de establecer contacto humano físico, llevando a que cada vez más jóvenes vivan solos y su interacción con el mundo se convierte en lo que los ambientes virtuales que les ofrecen

los sociólogos han dado en llamar la «Generación Net»: adolescentes adictos a Internet, desmotivados, aburridos, apáticos ante su realidad social y aislados incluso entre ellos mismos, como es el caso de los, cada vez más famosos, «hikikomoris» (adolescentes japoneses que renuncian voluntariamente a la vida social, viven solos, reclusos en sus

habitaciones y conectados vía internet, al resto del mundo)” (Domínguez, Jaen, & Ceballos , 2018, pág. 189)

Sin duda alguna, la virtualidad se convierte en el nuevo *modus operandi* del siglo XXI donde las nuevas generaciones tienen facilidad de acceso a la información, lo que los hace sensibles interculturalmente, por lo consiguiente tienen una facilidad para enterarse de los diversos acontecimientos del mundo y con capacidad de convocatoria por las diversas dinámicas establecidas en las redes sociales, por esta razón, la virtualidad y los ambientes virtuales se van actualizando de acuerdo a los metadatos¹ concebidos por estas nuevas generaciones, que crean información acerca del tipo de actualización que se debe realizar, haciendo que la virtualización siga evolucionando en la menor cantidad de tiempo posible.

3.2. Teatro mímico

Para hablar de teatro mímico se tomó como base el arte del mimo o pantomima, de acuerdo con Alberto Ivern en su libro “El arte del mimo” los primeros indicios de este arte se dan desde el periodo pre representativo en el cual el ser humano usa el cuerpo para *imitar* el entorno que le rodea y así tener una mejor comprensión de él. Este mismo principio se realiza en la época romana pero esta vez usan la imitación como forma de representar situaciones cotidianas de la sociedad, con la particularidad de que la omisión de palabras o sonidos. Para el siglo XIX se afianza este arte y la comedia siempre estaba presente en los actos hasta que en 1820 encuentran en el arte del mimo un “fraude” pues estos se direccionaban a la comedia desde la imitación estricta de las personas que los rodeaban, por ende, Jean Gaspard sustentó las características de este arte al volver estas imitaciones en historias cortas “Aquí yace el hombre que dijo toda la verdad sin pronunciar palabra alguna” (Alberto, 2004)

Es así, como el entorno que rodea al artista se convierte en un insumo para la creación al copiar los movimientos de la naturaleza con el cuerpo, de esta forma el actor puede llegar a la creación desde una manera lúdica y trabajar la expresión corporal, por ello, cuando se hace

¹ se refiere a un grupo de datos que describen el contenido informativo de un objeto al que se denomina recurso.

referencia al teatro mímico se habla del *lenguaje de la acción* donde la observación es la herramienta principal de trabajo “En sus primeros y últimos trabajos como actor-mimo, Decroux reprodujo los gestos de un boxeador, un carpintero, un luchador, a partir de la observación e imitación de los movimientos naturales o los movimientos de una máquina, [...]y varios deportes”. (Alberto, 2004, pág. 15)

El trabajo que hizo Decroux, instauró un punto de partida para la exploración corporal a partir de la imitación, donde los movimientos cada vez se volvían más naturales y consientes por parte del actor. Otra de las características que resalto de este arte es el silencio; la omisión de sonidos y palabras permite que el actor concentre sus energías en el cuerpo y las acciones que hace con este. Por ende, esta técnica se convirtió en una herramienta del docente- actor para que los estudiantes lograrán explorar el cuerpo y encontrar formas dentro de su biología que les permitieron entender desde el cuerpo y los sentidos el entorno que los rodea “El decir sin decir del mimo no es anclarse en un silencio impotente sino permitirse ser atravesado por las tensiones y modulaciones de la acción, y convivir con lo abstracto y lo concreto, lo objetivo y lo subjetivo” (Victor , 2018, pág. 55)

Al manejar este concepto de teatro mímico se hice énfasis en la creación a partir de la acción física, la cual se pensó en la construcción una historia corta contada con el cuerpo, para esto, los estudiantes utilizaron referentes como imágenes, vídeos y situaciones cotidianas, así mismo, se tuvo en cuenta diversos ritmos, emociones y sensaciones que fortalecieron la acción física. De acuerdo con lo anterior, al trabajar esta técnica con niños de segundo grado que oscilan entre los 8 y 9 años el juego facilitó la creación escénica que la direccioné desde un contexto virtual.

3.3.Creatividad

Al hablar de creatividad hago alusión a procesos mediante los cuales se llega a la invención de cosas nuevas, es esta capacidad que todo ser humano tiene para encontrar soluciones a diversas problemáticas o retos. En la actualidad se habla acerca de la importancia que tiene generar procesos educativos que incentiven la creatividad del niño, pues así, se convertirá en un adulto que tenga distintas miradas a cerca de un mismo tema, por ello, se recomienda que en la primera infancia se vivencien procesos artísticos que incentiven esta capacidad “La creatividad es, por tanto, considerada como un proceso clave para el desarrollo personal y para el progreso social” (Vera, 2006, p.7) esto, se ve influenciado por el estilo de vida que lleva el niño, su entorno familiar y social, pues es de éste donde se aprenden comportamientos que con el paso del tiempo forman parte de la personalidad del infante.

De acuerdo con lo anterior, incentivar la curiosidad del niño aporta en su proceso de crecimiento, de esta forma, se generan preguntas desde su entorno que lo llevan a investigar y encontrar caminos para superar obstáculos “La calidad de los años iniciales es importante para el desarrollo de la creatividad, ya que es el momento donde el niño acumula el capital creativo que utilizará el resto de la vida” (Gardner, 1995 como se cita en Krumm & Vargas, 2013, p.163) por lo que expongo anteriormente, la escuela tiene la ardua tarea de educar, por ello, debe proporcionar espacios donde el niño tenga un ambiente agradable y libre, donde pueda aprender explorando, aun así, estos espacios se ven influenciados por el tipo de relación familiar que tenga el niño, pues es en este espacio se desarrollan capacidades claves en la personalidad como la autoestima, el concepto que tiene de si mismo, la confianza entre otros.

La creatividad es un componente básico que influye en el desarrollo integral de la personalidad de forma general y en los niños en particular, como futuros ciudadanos que deberán enfrentarse a un mundo muy cambiante que exige saber solucionar problemas y aportar conocimientos significativos en los distintos contextos de actuación donde se encuentren. (Medina et al, 2017, p.4)

El arte es un espacio de creación continua, de resolución de problemas a través de distintas miradas, es así que los procesos que se realicen, como en este caso desde la expresión corporal,

no solo favorecieron la capacidad motora del infante, sino que también brindaron un espacio de creación y crítica del entorno en el que se encuentra.

3.4. Calidad artística.

Para definir este concepto inicio exponiendo el significado de la palabra calidad, la cual se define como “Propiedad o conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor” (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2023) es así que esta serie de propiedades juntas deben responder con un requisito mínimo para ser calificadas.

Al hablar de arte se hace referencia a las diversas simbologías y significados que pueden aparecer en el proceso de creación, en este caso, las artes escénicas se miden desde sus diversos lenguajes visuales y sonoros, así mismo se ve acompañada del manejo de una técnica vocal y corporal que llevan a la transmisión interpretativa de un texto o un acontecimiento, conformando así un discurso artístico inmerso en una serie de lenguajes que deben confluir entre si.

A nivel artístico, para esta investigación hago referencia a las creaciones teatrales en un contexto escolar, el cual está enmarcado bajo las condiciones impuestas por las medidas sanitarias establecidas para combatir el Covid – 19, en las cuales el confinamiento del sector escolar hizo que los procesos artísticos llevados en la institución tuviesen que re- formularse para ser direccionados y evaluados desde la virtualidad.

Como se ha visto al inicio de esta definición, la calidad artística es el proceso bajo el cual se evalúa un proceso artístico de acuerdo con su contexto, una de las formas de medición de la calidad artística de un proceso puede ser por medio de la metodología IAN, como se expone en el artículo *¿Hacia dónde puede ir el Teatro en la Educación?* esta metodología, es creada por la Universidad de Aarhus (Dinamarca) quienes se centran la evaluación desde 3 puntos de partida: *Intención*, en la cual se evalúa la motivación o compromiso del estudiante con el proceso artístico. *Habilidad*, hace alusión a las capacidades del actor al asumir un proceso artístico. *Necesidad*, en la que se evalúa la pertinencia de la creación de acuerdo al contexto en el cual se realiza. (Navarro & Motos, 2021)

Al estar inmerso en un proceso de creación desde un contexto escolar, el concepto de Calidad Artística se enmarca en los objetivos bajo el cual se realiza la creación escénica teniendo en cuenta un nivel de apropiación técnica del arte que se está trabajando, pues a nivel de pedagogía teatral se trabaja bajo el objetivo de desarrollar una habilidad que le permita al estudiante desenvolverse de una forma más fácil en el entorno “la formación teatral debe [...] entenderse como un proceso, debe haber un proceso que conduzca al conocimiento, al manejo y a la “utilización” (me perdonan la palabra) de las herramientas que requiere el oficio” (Araque, 2009, pág. 56) Por ende, al hablar de Calidad Artística desde las artes escénicas, se tuvo en cuenta el nivel en el cual se encuentra el estudiante y así mismo se evalúa la puesta en escena.

Hablar de calidad en este contexto, es también hablar de la valoración de un producto terminado. Por ende, las reflexiones y acuerdos para la socialización que van surgiendo logran estimular el proceso creativo. Finalmente, lo anterior se ve reflejado en los productos entregados

3.5.Expresión corporal.

La expresión corporal se enmarca dentro de una forma de comunicación no verbal, donde el cuerpo es el protagonista, los movimientos que éste hace van enlazados con emociones, percepciones a cerca de un algo y transmiten un mensaje al receptor sin necesidad de emitir sonidos. En este caso, el desarrollo de formas comunicativas se trabajó en la segunda infancia, que de acuerdo con María Eugenia Mansilla en su texto *Etapas del Desarrollo Humano*, ésta etapa va desde los seis hasta los once años de edad, en el cual el ser humano obtiene distintas formas que le permiten interactuar con el otro y continúan en un constante crecimiento, por ello, trabajar el cuerpo se convierte en una tarea indispensable dentro de los procesos educativos, pues es de esta forma que el niño adquiere habilidades motoras, desarrolla capacidades cerebrales que le permiten en un futuro manejar una comunicación asertiva en el entorno que se encuentre, pues “La educación a través del cuerpo y el movimiento implica a aspectos expresivos, cognitivos, comunicativos y afectivos y éstos son tratados en el Currículum de Educación Infantil” (Herranz, 2015, p.7)

Siguiendo con lo anterior, la expresion corporal permite también que el niño construya un autoreconocimiento, identifique emociones y cómo el cuerpo reacciona de acuerdo a ellas, es así

que trabajar el arte desde este campo aporta a uno de los objetivos de la educación infantil que se enfoca en proporcionar al niño espacios donde pueda desarrollarse a nivel intelectual, motoro, afectivo y social. Por este motivo realice proceso de la clase de expresión corporal desde la mimesis, donde el estudiante trabajó desde el reconocimiento del entorno en el que vive, e indagó el movimiento del cuerpo desde la forma y el peso; también se referenció que la emoción genera ciertas posturas que van a compañadas de un tempo- ritmo, el cual abren un camino desde la lúdica hacia la creación, ya sea de historias reales o imaginarias, en las cuales hace uso de su capacidad motora gruesa al realizar grandes movientos con el cuerpo, “Dentro de la expresión corporal tenemos que destacar el mundo del juego, este puede ser un entorno ideal [...]En el juego el niño puede desempeñar papeles determinados y diferentes en función de sus preferencias y limitaciones” (Ortega , 2010, p.4) es así, que al trabajar la expresión corporal desde el teatro mimico, direccionó el trabajo de creación desde la exploración del movimiento, que en esta etapa del desarrollo es indispensable para el progreso psicomotriz del niño.

Ilustración 2
Expresión corporal

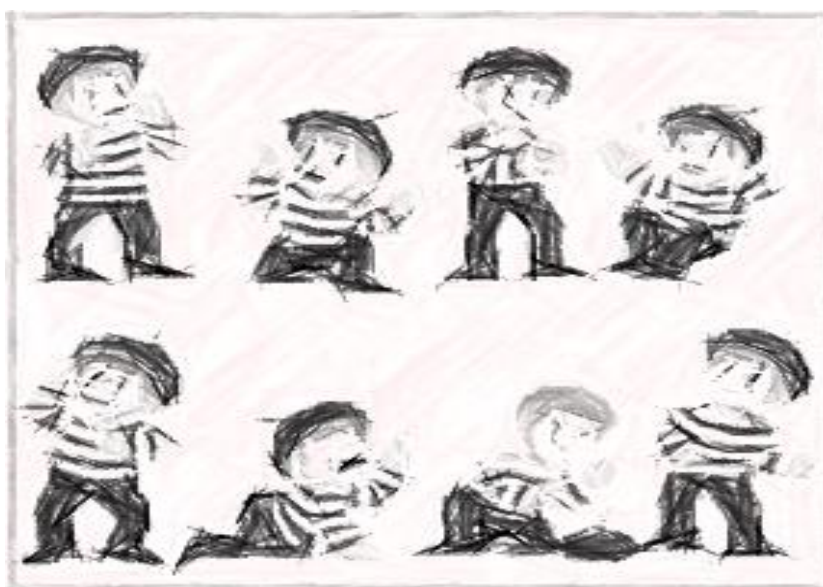


Imagen tomada de: <https://vietkidsia.edu.vn/dibuio-mimica-l0zhw370/>

4. Reconstrucción de la experiencia

En el presente apartado presento una reconstrucción del proceso vivenciado durante la clase de educación artística, la cual está conformada por 12 sesiones y se centra en la Expresión Corporal, con el objetivo de trabar la comunicación. Esta experiencia la realicé durante la época del confinamiento mundial causado por el Covid-19, es así que desde la virtualidad y el trabajo remoto obtuve como resultado un ejercicio corporal donde los estudiantes de forma individual, haciendo uso solo del cuerpo, contaron una historia creada y representada por ellos mismos. Para esta sistematización, la reconstrucción de la experiencia la presento desde tres puntos de partida: Transición a la virtualidad, La mimesis como punto de partida para la creación, Creación del ejercicio final.

4.1. Transición a la virtualidad

En el segundo periodo académico del año lectivo 2020- 2021 el colegio decidió acogerse a las medidas de seguridad sanitaria causadas por el Covid-19, lo cual hizo que el ambiente de clase se trasladara de la presencialidad a la virtualidad, para esto, la institución instauró una plataforma donde los estudiantes veían las clases de manera remota desde los hogares donde cada uno habita, por ello, hacer la transición a la virtualidad fue un primer proceso que tanto estudiantes como docentes tuvimos que superar.

La transición a la virtualidad no fue una tarea sencilla, pues ni estudiantes, ni docentes estábamos preparados para este cambio, pues, el trabajo remoto trajo consigo dinámicas distintas a la presencialidad, adicional esto, se le sumaron los problemas de conectividad, orden al hablar, los espacios de trabajo, la interrupción de las familias etc. Adicionalmente, los estudiantes sentían la ausencia de sus compañeros de clase, pues pasaron de estar en un salón conformado por 20 niños a estar en la soledad de sus hogares rodeados de adultos, por ello, durante estas primeras sesiones, las clases eran muy ruidosas y dispersas, pues los estudiantes se interesaban más por mostrar su entorno, sus mascotas, juguetes, las personas con las que vivían.

Es así, que el trabajo se enfocó en el reconocimiento de la plataforma, la instauración de nuevas dinámicas, por ejemplo, aprender a apagar el micrófono, levantar la mano para hablar, estar

atentos a las indicaciones que se les daban; debido a esto, el área de educación artística decidió trabajar solamente desde el desempeño comunicativo, en tal sentido, la planeación pensada para la presencialidad se transformó de acuerdo al contexto en el que se encontraba el niño.

Con el paso de las clases, identifiqué la ausencia de varios estudiantes los cuales expresaban que se sentían agotados por las jornadas de estudio, es así que, implementé una dinámica distinta en la clase, la cual se basó en una serie de juegos y retos que debían cumplir en compañía de un familiar o acompañante.

4.2. La mimesis como punto de partida para la creación

En una de las clases, al notar la ausencia de varios estudiantes, como docente decidí hacer un juego el cual consistía en que ellos podían moverse por el espacio que se podía ver en la cámara; entonces ellos empezaron a caminar de un lado a otro y cuando veían a sus compañeros hicieron expresiones de sorpresa o saludaron de distintas formas, en ese momento empezaron a acercarse, reírse y pasar por una dinámica de clase distinta donde podían jugar y ponerse de pie.

De esta manera, como docente descubrí que los juegos debían ser una parte fundamental en el desarrollo de las sesiones y aprovechando que los estudiantes solían estar supervisados por un adulto decidí incluirlos en la clase, pero esto no tuvo una buena respuesta, pues los acompañantes no pudieron entrar en las dinámicas del juego, a diferencia de los niños, con quienes comencé a trabajar la imitación desde el juego de “Charadas o dígalos con mímica” en el cual le pasaba al estudiante una palabra secreta y éste debía representarla con el cuerpo, para que el resto del grupo pudiese adivinar que era.

Este ejercicio fue bien recibido por el grupo y se observa que es un medio con el que pudieron comunicar todo lo que les acontecía, es así, que decidí trabajar desde la noción de teatro mímico, donde silenciar la voz, permitió que toda la atención se centrara en el cuerpo y el movimiento, por ello, creé la consigna de que cada estudiante debía contar una historia corta haciendo uso solamente del cuerpo, a partir de este momento, reformulé el plan de trabajo, estableciendo una nueva ruta, esto gracias a la posibilidad del currículo flexible que brinda el colegio.

Para esto, inicié presentándoles a los niños referentes del teatro mímico, programas de televisión infantil, como La Pantera Rosa, donde el cuerpo es el centro de la expresión, es así como los niños empezaban a crear sus propias historias a partir de las experiencias o intereses de cada uno.

Y se dio inicio al proceso *en busca de silencio* el cual consistió en que los estudiantes lograran contar sus historias con el cuerpo y no con la voz. A nivel teatral, esto se conoce como teatro mímico, en el cual a partir de la imitación de movimientos se llega a la construcción de historias; que en este caso se buscó la integración de los acontecimientos que vivían los niños con las asignaturas que estaban trabajando en las otras áreas como la de ciencias.

Luego se pasó a la creación de las historias, en un primer momento se hizo uso de la palabra para contar cuentos, mitos, leyendas o situaciones cotidianas, en un segundo momento estas historias fueron tomando forma y se imitaron con el cuerpo acciones cotidianas como correr, cantar, chatear, entre otros; por lo tanto, se instauró el aula virtual una palabra mágica, “imitación”

4.3.Creación del ejercicio final

Para llegar a la creación de un ejercicio final, establecí una serie de indicadores que guiaban el proceso de creación, permitiéndole a los estudiantes encontrar las acciones que más se ajustaban a sus historias:

- **Selección y expresión de emociones:** En este ítem se trabajó desde el reconocimiento de las emociones, alegría, enojo, tristeza, desagrado y miedo; al tener un referente claro se puede llegar de una forma más fácil a la imitación.
- **Ejercicios de imitación:** Para desarrollar una conciencia corporal, implementé con los niños juegos de mimesis, como: ejercicios de movilización articular, el juego de *Espejos* en el cual el estudiante se ubicaba frente a un familiar o acompañante y uno de ellos cumple el rol de espejo imitando los movimientos que hacía la persona que se encontraba en frente.

- **El espacio:** en este punto invité al estudiante a trabajar en un espacio vacío, donde no hubiese objetos. Como el trabajo es remoto, los estudiantes debían seleccionar un espacio dentro de sus hogares donde se sintieran cómodos y pudiesen desocupar, con la condición de que no tuviese objetos, de acuerdo con esto, los estudiantes seleccionaron espacios como: una sala, un patio y un parque.
- **Escritura de la historia:** para esto, tomé como punto de partida los relatos que los estudiantes contaban durante las primeras clases, en los cuales hablaban de su entorno, su familia, mascotas y juguetes. A partir de esto les presenté una estructura a forma de escaleta donde ubicaban los movimientos o situaciones a representar.
- **Story Board o línea de tiempo:** Para aclarar la historia y su grabación, decido que los estudiantes debían dividirla en acciones, por ello, les propuse la construcción de un Story Board donde ellos pudiesen dibujarse a si mismos y así tener un panorama general del ejercicio.
- **Avances:** Posteriormente establecí una serie de avances a partir de pequeños registros en vídeo de lo que iban creando y ensayando. Es así, como el profesor junto con los compañeros de clase hacían retroalimentaciones que nutrieron el ejercicio guiándolo hacia la precisión y claridad del movimiento, teniendo en cuenta las expresiones y convenciones imaginadas.

Ilustración 3
Estudiante 1



Emoción expresada a través de un ejercicio de expresión corporal.

Es en este momento, en el cual se pulen los ejercicios haciendo que estos adquieran una calidad artística la cual se mide desde la motivación y el compromiso que muestra el estudiante frente al ejercicio. Luego se observan las habilidades que cada uno tiene para así mismo fortalecerlo y por ultimo el trabajo se enfoca en que la historia sea clara, por ello se limpia el ejercicio de movimientos innecesarios, es así como se va conformando una partitura de acciones. Es así como docente se mide la calidad artística de los ejercicios que los estudiantes presentan, pues en este proceso se tiene en cuenta también el nivel en el cual se encuentran los estudiantes y los conocimientos apropiados hasta el momento.

Socialización: Finalmente establecí un momento para reunir todos los trabajos y hacer una visualización del ejercicio final.

Al finalizar el proceso los estudiantes entregaron como muestra un vídeo que dio cuenta del ejercicio creado. Existieron otros casos en los que los estudiantes por sus condiciones no lograron grabar el vídeo, por ello, la entrega final se realizó por medio de un guion técnico o escaleta donde involucraron planos de cámara y ambientes sonoros; otros entregaron el Story Board y realizaron el ejercicio en vivo durante la clase.

Seguido a esto se realiza un proceso de evaluación de los estudiantes la cual se realiza desde dos puntos de partida: en primer lugar, se tiene en cuenta el cumplimiento de las entregas y avances presentados. En segundo lugar, se observan los cambios que el estudiante le hace al ejercicio teniendo en cuenta las recomendaciones dadas durante las clases. Adicional a esto se tiene en cuenta la dedicación que el estudiante tiene con el ejercicio, donde no solo acataron las recomendaciones, sino que también se pensaron en un vestuario y maquillaje.

5. Análisis de la experiencia

5.1. Transición a la virtualidad

Los maestros especialmente de arte, queremos que el estudiante pueda aprovechar el tiempo, el espacio y los recursos presentados durante la clase, no solo para aprender o divertirse, pues al final buscamos que estos niños y niñas encuentren formas distintas de comunicación. Cada estudiante llega al aula esperando divertirse, hacer algo nuevo, pero sobre todo práctico, donde el cuerpo no este sedentario atado a un escritorio, por ello, cuando tuvimos que pasar al trabajo remoto fue un choque tanto para mí como docente, como para los estudiantes, pues eran estas clases donde se permitía el contacto humano y la creación de lazos sociales, que en este contexto de aislamiento este contacto lo realizamos a través de la pantalla del computador.

La virtualidad, se presentó en un inicio como una dificultad desde la premura de continuar con los profesos de formación, la cual se transformó en una oportunidad de renovarse, de transitar rápidamente a las dinámicas de la educación remota, donde los trabajos se subieron a la plataforma, esta transición no fue un proceso fácil pues ni los estudiantes y tampoco los docentes estábamos preparados para la virtualidad

fue un poco complicado hacer los trabajos que se tenían que presentar, algunos se les reducía el espacio porque no teníamos el salón que es buen espacio para trabajar yo lo hacía en mi cuarto y hay veces en las que me golpeaba con mi cama, pero igual las actividades que hacíamos eran chéveres (Estudiante 1, 2023) ver anexo 2

Así mismo, tuvimos que superar los inconvenientes de conectividad, creamos nuevas dinámicas a partir de los intereses del estudiante. Aun así, lo técnico de la virtualidad como las desconexiones repentinas, no poder recuperar las clases perdidas, las confusiones acerca de dónde y cómo enviar los trabajos, fueron dificultades que con el paso de las sesiones se fueron resolviendo, aunque hubo otras que si perduraron hasta el final.

Es así, como la época de cuarentena no solo los aisló del contacto con el otro, sino que también exigió cambiar las dinámicas de la clase, por ello, bajo este hecho, la concepción de la clase de Expresión Corporal pasó por modificaciones que ajusté a las exigencias nacionales y las

necesidades de los estudiantes, pues, estos en ese momento tenían entre 8 y 9 años, además pasaban más de 10 horas diarias sentados frente a un computador sin poder ser ellos mismos, limitando así, el cuerpo y sus formas de movimiento. Analizar esto, me permitió que como docente comprendiera porqué los niños mantenían las cámaras apagadas y tuvieran poca participación durante la clase; desde la lejanía podía identificar una desmotivación frente a la clase y esto fue un asunto que me preocupó bastante hasta que llegué a las dinámicas de juego.

Partiendo de lo anterior, cuando observé la ausencia y falta de interés de algunos estudiantes con el proceso académico, entendí que las largas jornadas frente al computador solían ser agotadoras para el niño, aun así, observé que con el transcurso de las clases, al haber implementado dinámicas diferentes desde el juego, generó un interés en el niño, desde éstas dinámicas que propuse, el estudiante pudo correr, saltar, cumplir retos, hacer juegos remotos; a partir de esto, identifiqué que con cada actividad o juego que realizaba los estudiantes empezaron a conectarse, a encontrar formas de sentirse acompañados desde la virtualidad. Esto se convirtió en un estímulo de la imaginación ya que disparó su capacidad de crear y desarrollar ideas, para desafiar la realidad.

Es así como los niños empezaron a ver la clase como un espacio para compartir sus vivencias en el encierro, en un inicio estos relatos se contaban de una manera desahogada, como si toda la energía reprimida explotara en esos 40 minutos, pero cuando direccionaba el proceso desde la mimesis observe como los niños lograban condensar esa energía reprimida.

5.2. La mimesis como punto de partida para la creación.

Después de esto propuse una actividad donde los niños y niñas desde los espacios en los que habitaban crearan historias donde involucran a la familia, mascotas y temas de interés, es así como identifiqué que estos estudiantes van estructurando su propia partitura al momento de narrar las historias verbalmente, pero para este momento aún contaba con inconveniente “ruido” pues yo quería que ellos mismos, sin necesidad de forzarlos lograran llegar al silencio, por esto, decido iniciar *la búsqueda del silencio*, lo cual me permitió implementar nuevos juegos y dinámicas que aportaban a la creación de nuevas formas de comunicación desde la Expresión Corporal.

Cuando logré encontrar el *silencio* pasamos a concretar el ejercicio a través de la estructuración de un Story Board, debido a que este es un medio en el cual el niño dividió su historia en situaciones o acciones más concretas, es así que con este proceso el niño mostraba su percepción del mundo que lo rodeaba y el estado ya fuera anímico o psicológico en el que se encontraba el niño durante esta época de aislamiento, además, fue una herramienta útil para concretar las acciones a representar en la historia final.

Es así como cada uno de los estudiantes desde sus diversas capacidades presentó el Story Board, pero con esta experiencia entendí que todos los estudiantes son diferentes, por ejemplo, hubo uno que no quiso dibujar, entonces realizó un guion técnico de su historia en el cual desglosó las acciones, pensó en planos de cámara y sonidos de ambiente, con esto, analicé que toda actividad tiene su propia forma de ser ejecutada de acuerdo a la mirada que se le dé y de allí parte la importancia de la flexibilidad que tenemos como docentes, pues, este estudiante cumplió con el objetivo oculto de esta actividad (Story Board) el cual era llegar a concretar la historia desglosándola por acciones o momentos.

De acuerdo con lo anterior, analizo que durante este proceso trabajé desde una pedagogía por proyectos, pues ésta se define como,

el alumno construya su propio aprendizaje en forma secuencial, con apoyo de sus compañeros, del profesor, de sus padres y comunidad educativa en general, donde su mundo particular, el de su entorno y sus experiencias de vida serán parte de su reflexión permanente (Leal, 2000, p. 50)

Con base en lo anterior, reconozco que, durante este proceso, el estudiante desde un trabajo autónomo, con el apoyo de la familia o acompañantes, la retroalimentación por parte del docente y los estudiantes llegó a la construcción de un proyecto final donde el cuerpo y los movimientos realizados fueron los protagonistas. Así mismo, pude inferir que todo este proceso giró en torno a un modelo constructivista, pues Piaget lo define como un proceso de construcción interno, activo e individual donde el estudiante por si mismo llega al aprendizaje el cual se ve influenciado por las relaciones sociales. (Farrerons & Olmedo, 2017) Es así que, cada estudiantes dentro de sus posibilidades e intereses llegó a la construcción y presentación del ejercicio final.

5.3. Creación del ejercicio final

En el mar de la imaginación, cuando los estudiantes empezaron a creer y a crear, observo como en los encuentros se conectan más estudiantes, pues la clase dejó de ser una rutina cargada de ejercicios y tareas, a ser espacio de comunicación, crítica y juego; donde le planteaba al niño retos o problemas que debía resolver a través de la imaginación y la creatividad; brindándoles la posibilidad de expresar ideas, sentimientos y emociones. De acuerdo con los lineamientos del colegio, este proceso se pudo encasillar dentro de lo que se conoce como: *pensamiento lateral*, el cual se puede relacionar con la perspicacia, la creatividad y el ingenio, que llevan a la creación de ideas, en el cual la información recolectada se usa como un medio direccionado hacia la resolución de un problema (De Bono, 1970) Es así que, para los estudiantes todo dejó de ser literal en la búsqueda de soluciones fueron creativos y consolidaron una serie de movimientos con los cuales nos contaron una historia.

Con cada ejercicio trabajado en clase, observe el progreso de los estudiantes, hasta llegar al punto de pensarse un espacio dentro de las paredes de sus hogares, pues, lo transformaron y utilizaron como set de grabación; tomarse cada espacio de su casa, para los niños fue salir virtualmente del confinamiento, fue la ruta de aprendizaje, la cual estaba centrada en el estudiante y como éste utilizaba su contexto y acontecimientos para lograr llegar a la creación escénica donde dejamos que el cuerpo sea la voz, “La grabación al momento de presentar si daba un poquito de pena, pero pues aparte si fue chévere grabarlo y presentar lo que nosotros hacíamos” (Estudiante 1, 2023)

De acuerdo con lo anterior, se considera que la calidad artística de los ejercicios se logra medir de acuerdo a la dedicación que cada estudiante tuvo con el ejercicio y la forma en la que implementó las recomendaciones dadas por el docente y los compañeros de clase. Además, se tiene en cuenta las fortalezas y debilidades de cada estudiante durante el proceso, pues es entendible que para muchos de ellos la transición de la presencialidad a la virtualidad no fue un proceso sencillo de asumir.

Por último, pude analizar como los contenidos de las diferentes áreas de estudio como ciencias se entrelazaron con este ejercicio de teatro mímico, pues ellos al trabajar el cuerpo y hacer

conciencia de cada movimiento podían poner en práctica conceptos como forma, peso y tamaño los cuales estaban trabajando en la clase de ciencias.

5.4. La Sistematización de la experiencia

La profesionalización es un espacio que permite que personas como yo, quienes han trabajado en el campo de la educación artística, logren realizar un proceso de retrospectión con el cual se llega a reflexionar entorno al que hacer pedagógico, reconociendo de esta forma como las acciones y decisiones tomadas diariamente en el aula de clase dan cuenta del proceso con el cual se logra que los estudiantes lleguen a la creación artística, en este caso teatral. Es de esta forma que como docentes se puede fortalecer las herramientas pedagógicas utilizadas en el aula.

Así mismo se identifica que, por medio de las clases se llega a una actualización de conocimientos que se asocian con el quehacer pedagógico direccionado a lo largo del tiempo, es por ello que como trabajo de grado se decide realizar una sistematización de experiencia, pues por medio de este documento se plasma uno de los procesos más difíciles que como docente he tenido que enfrentar, y por medio de este documento logro identificar no solo las dificultades vivenciadas sino que también los aciertos que llevaron a la creación artística en medio de una contingencia sanitaria a nivel mundial, que hizo dar un giro a las dinámicas que como sociedad se estaban viviendo.

De acuerdo con lo anterior, se selecciona ésta experiencia no solo por ser la más reciente, sino que también por ser la más retadora a nivel profesional, pues de la experiencia pedagógica en tiempos de pandemia lleva a reflexionar acerca de cómo el constructivismo lleva a que como docente construyamos procesos educativos a partir de un proceso de auto reconocimiento y conciencia de las decisiones tomadas durante el proceso, donde “el docente debe reinventarse como aprendiz, autodidacta, o bien, como un especialista proactivo, esto es, como participante fundamentado, cooperativo, crítico, comprensivo y creativo” (Vargas & Jiménez, 2013, p. 10) Es así que, se decide retomar una experiencia pasada donde se logra con muchos percances cumplir con los lineamientos establecidos por la institución, debido a que al realizar ésta sistematización se llega a entender e identificar las diversas formas en las que como docentes nos reinventamos.

Para la reconstrucción de la experiencia se parte desde la memoria, fotografías, vídeos, programas de clase, trabajos entregados y evaluaciones. Con esto, se logra tener una visión general del proceso realizado lo cual facilita el análisis de lo acontecido, con el cual, se logra asociar conceptos trabajados durante la profesionalización con las acciones y procesos realizados durante esta experiencia aquí presentada; por ejemplo, una de las cosas que logre reconocer y asociar con un proceso fue el tema de cómo se evaluó la calidad artística de los ejercicios, al hacerlo se tuvo en cuenta varios puntos los cuales se logran asociar con los puntos presentados por Navarro y Motos en su artículo ¿Hacia dónde puede ir el Teatro en la Educación? Quienes centran la evaluación desde 3 puntos de partida *Intención, habilidad y necesidad*, entender esto desde la teoría hace que la práctica sea cada vez más clara.

Ilustración 4
Estudiante 2



Emoción expresada a través de un ejercicio de expresión

6. Conclusiones

Al hacer un proceso de retrospectiva del proceso, me encuentro que trabajar la mimesis fue un punto a favor en medio de esta virtualidad, porque se logra no solo cumplir el objetivo del área que era la comunicación, sino que también logre cumplir un objetivo personal y fue brindarle al estudiante un espacio y proceso diferente donde los/las estudiantes se pudieron divertir e involucrar a sus familiares y acompañantes en la clase; de esta forma, los estudiantes pudieron encontrar como utilizar o transformar el espacio real y pasarlo a uno imaginario haciendo uso de convenciones, por ello, pude presenciar como los niños convirtieron el espacio donde se encontraban como lo era una sala, la cual por medio de las convenciones y movimientos corporales se transformó en una carpintería.

El poder retroalimentar al estudiante fue un ejercicio vital para concretar y pulir el ejercicio, pues, este proceso permitió una mirada crítica, así mismo al trabajar referentes del teatro mímico y otros referentes cercanos a ellos, por ejemplo, los dibujos animados, permitió tener claridad de como poder comunicar algo sin hacer uso de la voz. Además, este trabajo se ancló a lo que ellos estaban viendo en otras áreas como en la clase de ciencias, donde estaban estudiando los cuerpos sólidos, forma, peso y tamaño, ver estos conceptos desde otras áreas facilitó el proceso de imitar y complementó el aprendizaje del niño.

Llegar al *silencio* fue un proceso indispensable que me permitió encontrar el camino para trabajar el teatro mímico y así

Ilustración 5
Estudiante 3



Emoción expresada a través de un ejercicio de expresión corporal.

potenciar los procesos de comunicación no verbal a través de la activación del cuerpo, generando de esta forma dinámicas que permitieron llegar a la lúdica desde la virtualidad.

Es así como en 12 encuentros donde los primeros tres fueron de adaptación, los niños lograron encontrar por medio de la clase un espacio para ser libres, crear e imaginar, además de plasmar estas historias en un producto final que fue entregado en formato de vídeo, donde involucraron su entorno, hicieron uso de espacios propios, convocaron a los familiares y acompañantes para que los apoyen durante el proceso.

El impacto que la metodología presentada en la ésta sistematización la cual tiene como base, la mimesis como punto de partida en la creación artística, es un proceso que aporta al fortalecimiento de la capacidad creativa de los niños, pues al ver la creación artística como un juego con el cual se puede imitar movimientos y acciones de su cotidianidad, donde el niño utiliza la imaginación para transformar un espacio vacío en un espacio ficticio por ejemplo, un taller de carpintería o un parque de juegos.

Con esta sistematización se logra analizar que los niños no solo tuvieron una clase diferente, sino que también fue un espacio donde las dinámicas de la virtualidad permitieron que los niños aprendieran a ser pacientes con ellos mismos y con sus compañeros

Pues a mí me enseñó a que hay que ser tolerante porque algunas veces donde en el grupo de trabajo no se consigue lo que uno quiere y a veces le da como estrés pues en lo que pasa en las relaciones con los demás, pero no hay que dejar que eso afecte al desarrollo del producto y también hay que aceptar a cualquier compañero del grupo de trabajo que nos toque y no empezar a alegar (Estudiante 3, 2023)

De acuerdo con este relato que cuenta la Estudiante 3, se logra identificar como los estudiantes se apropian de los conocimientos adquiridos, a nivel metodológico desde la mirada del construccionismo se encuentra como los estudiantes dentro de sus propias dificultades y obstáculos logran generar estrategias que les permiten aprender. Así mismo, se logra entender como las circunstancias dentro del caos y las diversas decisiones que como docente se toman, llevan a que los estudiantes vivan experiencias que los ayuden entender al otro desde sus propias posibilidades.

Los ejercicios aplicados durante las sesiones surgen desde los intereses de los estudiantes, para que estos sean cada vez más curiosos y encuentren diversas formas de contar su historia, pues con este tipo de procesos se logra que el niño tenga un espacio de esparcimiento desde la creación artística, que le permite llegar a la resolución de conflictos lo cual incentiva el fortalecimiento de la capacidad creativa del estudiante.

Por otro lado, el hecho de vivenciar una clase desde la lúdica en tiempos de aislamiento total aporta a la salud mental del niño, pues en la época de la cuarentena provocada por el Covid-19, el contacto físico disminuye al igual que la movilidad del cuerpo, al realizar las clases sentados desde un computador haciendo que el niño pierda el interés por lo que se le está enseñando, esto se identifica al inicio de las sesiones, cuando se observan que la mayoría de las cámaras de los niños son apagadas y la poca participación en las sesiones de clase. Al cambiar las dinámicas de la clase virtual, donde se involucran juegos como Charadas, la participación aumenta y se logra observar como los niños empiezan a divertirse y tomarse el espacio de la clase para contar todo lo que les acontece en el diario vivir, convirtiéndose así en un espacio de desahogo y esparcimiento en medio del confinamiento.

Anexo.

Anexo 1

Trabajo final de uno de los estudiantes de grado segundo quién en vez de vídeo diseño un guion técnico del ejercicio.

GUION SUPERHEROE DE LOS RIOS				
No. TOMA	CONTENIDO DE LA ESCENA	ENCUADRE/PLANO	MOVIMIENTO DE CAMARA	AUDIO
1	Se realiza una panoramica al rio y cuando se acerca alguien con una bolsa negra y tira basura	Plano general / blanco y negro	Camara fija	Voz en off / musica de pelicula de Chapplin
2	FUNDIDO A NEGRO: TRANSCURRIAN TIEMPOS GRISOS PARA LA NATURALEZA			Voz en off / musica de pelicula de Chapplin
3	Superheroe se molesta de ese acto y procede a recoger los desechos y ponerlos en un lugar apropiado	Aquí se presenta al super heroe en plano detalle / plano medio / plano general	Tilt down y tilt up	Voz en off / musica de pelicula de Chapplin
4	FUNDIDO A NEGRO: TODAVIA HAY ESPERANZA, EN EL MUNDO MUCHOS NIÑOS SE HAN PREOCUPADO POR LOS RIOS DE SU CIUDAD			Voz en off / musica de pelicula de Chapplin
5	Señor lavando un tarro de pintura con una brocha o una senora lavando ropa	Plano general /primerisimo primer plano	Camara fija	Voz en off / música de pelicula de Chapplin

Anexo 2

En el siguiente link se encuentran grabaciones donde los niños presentan sus apreciaciones del proceso realizado.

Link:https://drive.google.com/drive/folders/1I2fhtzk0_t6mlQBhP-xCCbXhiEuZjHW0?usp=sharing

Bibliografía

- Aguilar, F. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios Pedagógicos*, 213-223.
- Alberto, I. (2004). *El Arte del Mimo*. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.
- Almansa, P. (2012). Qué es el pensamiento Creativo. *Fundación INDEX de enfermería*.
Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1132-12962012000200012&script=sci_arttext
- Araque, C. (2009). Razonamientos y desvarios entorno a la pedagogía Teatral. *Revista colombiana de las Artes Escénicas*, 53-69.
- De Bono, E. (1970). *El pensamiento Lateral manual de creatividad*. Buenos Aires: Paidós SICFS.
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. (06 de 07 de 2023). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/calidad>
- Domínguez, G., Jaen, A., & Ceballos, M. (2018). Educar la virtualidad. *Revista de Medios y Educación*, 187-199.
- Estudiante 1. (15 de 11 de 2023). Apreciaciones de la experiencia Clase de expresión corporal en tiempos de pandemia. (O. Paredes, Entrevistador)
- Estudiante 3. (15 de 11 de 2023). Recopilación de la experiencia Clase de Expresión Corporal en tiempos de pandemia. (O. Paredes, Entrevistador)
- Farrerons, O., & Olmedo, N. (2017). *Modelos constructivistas de aprendizaje en programas de formación*. España: Ominiascience.
- Herranz, A. (2015). *la expresión corporal en la educación infantil*. Universidad de Valladolid.
Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5367747>

- Krumm, G., & Vargas, J. (2013). Estilos parentales y creatividad en niños escolarizados. *Psicoperspectivas*, 161-182.
- Leal, C. (2000). PEDAGOGÍA DE PROYECTO: UNA ALTERNATIVA EDUCATIVA. UNA EXPERIENCIA A NIVEL DE AULA. *Horizontes Educativos*(5), 49-54. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/979/97917880007.pdf>
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Mansilla, M. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de investigación en psicología*, 3(2), 105-116. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8176557>
- Medina , N., Velazquez, M., Alhua, J., & Aguirre, F. (2017). La creatividad en niños de preescolar, retos en la educación contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 1-29. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/281acdb3-481b-48b7-b8b0-99205c05139a/content>
- Navarro , A., & Motos, T. (2021). ¿Hacia dónde puede ir el Teatro en la Educación? *Trayectoria. Práctica Docente en Educación Artística*, 10-41.
- Ortega , P. (2010). lamexpresión corpral en la educación infantil. *innovación y experiencias educativas*(35), 1-8. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_35/PURIFICACION_ORTEGA_2.pdf
- Vargas, C., & Jiménez, S. (2013). Constructivismo en los Procesos de educación en línea. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 157-167.
- Velandía, N., & Rincón , W. (2021). DUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA DURANTE EL AISLAMIENTO SOCIAL EN LA PANDEMIA DE COVID-19: MPLICACIONES PARA EL DERECHO A LA EDUCACIÓN. *Panorama*, 15(29), 1-28. Obtenido de <https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/2622/2570>

Vera, B. (2006). Psicología positiva: una nueva forma de ver la psicología. *Papeles del psicologo*, 27(1), 3-8. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/778/77827102.pdf>

Victor , H. (2018). El mimo Teatral. *Teatro XXI*, 51-57.