

**EL JUEGO DRAMÁTICO COMO POTENCIADOR DE LA EXPRESIÓN
CORPORAL Y LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO
QUINTO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL CABRERA.**

KATHLEN DAYANA CASTRO MENESES

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SAN JUAN DE PASTO

2019

**EL JUEGO DRAMÁTICO Y LA EXPRESIÓN CORPORAL COMO POTENCIADOR
DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL CABRERA.**

KATHLEN DAYANA CASTRO MENESES

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Artes Visuales

Asesor:

PABLO SANTACRUZ GUERRERO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SAN JUAN DE PASTO

2019

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo son responsabilidad exclusiva del autor, conforme lo señala el artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado por Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACIÓN:

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

SAN JUAN DE PASTO, 12 MARZO 2019

DEDICATORIA

Dedico este logro a mi padre por su amor y compañía en este tiempo, a mi madre por su apoyo y esfuerzo por brindarme una excelente educación, a mis abuelos paternos, quienes, aunque no estén físicamente siguen presentes en mi corazón y finalmente a todas las personas que me brindaron su apoyo y han hecho posible este logro, muchas gracias.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a mis estudiantes de la Institución Educativa Municipal Cabrera por su aceptación, participación, compromiso, cariño en este importante proyecto; a mis maestros por su orientación, enseñanza, conocimiento y acompañamiento; asimismo a todas las personas quienes me brindaron su apoyo durante este proceso.

RESUMEN

Este trabajo se realiza a partir del juego dramático como elemento de expresión, libertad y disfrute. Además del gran aporte al desarrollo social y afectivo en las personas; la expresión corporal fue un factor importante en el proceso de esta propuesta porque contribuye con el fortalecimiento de la cultura en los estudiantes de la I.E.M. Cabrera. Es sumamente importante recordar nuestro pasado para mantener presente y latente nuestras costumbres, tradiciones, valores con esos relatos vividos y narrados por nuestros abuelos; todo esto para mejorar la convivencia, la cooperación y la interacción social en los habitantes del corregimiento de Cabrera.

ABSTRACT

This work is made from dramatic play as an element of expression, freedom and enjoyment. In addition to the great contribution to social and emotional development in people; the corporal expression was an important factor in the process of this proposal because it contributes with the strengthening of the culture in the students of the I.E.M. Cabrera. It is extremely important to remember our past to keep present and latent our customs, traditions, values with those stories lived and narrated by our grandparents; all this to improve the coexistence, cooperation and social interaction among the population of the village of Cabrera.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. MARCO TEÓRICO	20
1.1 El Juego en el aula	20
1.2 La lúdica florece en la educación	22
1.3 El juego dramático.....	24
1.4 ¿Teatro o juego dramático?	25
1.5 Identidad Cultural	29
1.5.1 Tradición Oral.....	31
1.6 Educación artística.....	34
1.7 Expresión corporal.....	37
2. CAPACIDADES EXPRESIVAS TEATRALES DE LOS ESTUDIANTES	39
2.1 Sensibilidad	39
2.2 Creatividad.....	42
2.3 Imaginación	45
2.4 Improvisación	48
3. LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN DE LA TRADICIÓN ORAL EN EL CORREGIMIENTO DE CABRERA	54
3.1 La expresión de la tradición.....	67

CONCLUSIONES	90
RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS	93
ANEXOS.....	96

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Jugando y compartiendo	22
Figura 2. Mapa conceptual Identidad Cultural	29
Figura 3. Corregimiento de Cabrera.....	30
Figura 4. Juego Dramático	39
Figura 5. Estudiante con su títere	41
Figura 6. Estudiantes realizando voz del títere	42
Figura 7. Estudiantes creando su títere	44
Figura 8. Titeres creativos.....	45
Figura 9. Estudiantes uniendo dos palabras con su cuerpo	47
Figura 10. Estudiantes improvisando con su cuerpo.....	49
Figura 11. Puesta en escena de los estudiantes con el títere	53
Figura 12. Expresión con el títere	53
Figura 13. La libertad al jugar.....	55
Figura 14. El Juego es unión	56
Figura 15. Movimiento Vampiro	57
Figura 16. Salto Vampiro.....	59
Figura 17. Diversión y expresión en el parque de Cabrera	59
Figura 18. Cuerpo y Movimiento.....	61
Figura 19. La interacción con el otro.	61
Figura 20. El gato y el ratón.....	63
Figura 21. Cooperación en la creación de máscaras.	64
Figura 22. Autoexpresión.....	65

Figura 23. En contacto con mi compañero.....	66
Figura 24. Interactuando con Mitos y Leyendas de Cabrera.....	68
Figura 25. Estudiantes explorando el páramo de frailejones.	71
Figura 26. Agua cristalina y pura.	71
Figura 27. Pisisikis.....	72
Figura 28. Al fondo la cochita.....	73
Figura 29. En medio de la montaña... ..	73
Figura 30. La Cochita de Cabrera	74
Figura 31. Estudiante plasmando su imaginación.....	75
Figura 32. Fraile.....	76
Figura 33. El maravilloso Páramo de Cabrera	77
Figura 34. Exposición creativa de la Leyenda representativa de Cabrera	77
Figura 35. Nivel Bajo.....	79
Figura 36. Saludos.....	79
Figura 37. Estatuas silenciosas.....	80
Figura 38. Maquina corporal.....	80
Figura 39. Llorona.....	81
Figura 40. Expresiones de mi contexto	82
Figura 41. Helado de paila	83
Figura 42. Cocinita.....	84
Figura 43. Cuy.....	84
Figura 44. Amor al arte	85
Figura 45. Las manos acarician la tierra	85

Figura 46. Vestuario de las mujeres de Cabrera	86
Figura 47. Doña Elda	86
Figura 48. Don Julián y Doña Matilde	87
Figura 49. La labor de mis padres "Yenifer"	88
Figura 50. Recordando las costumbres de mis abuelos.....	88

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN.....	97
ANEXO B. PLANES DE AULA.....	101
ANEXO C. REGISTRO FOTOGRAFÍCO.....	108
ANEXO D. LA COCHITA.....	113

INTRODUCCIÓN

El juego dramático es un medio que posibilita la expresión libre, corporal y oral del estudiante; fortalece diferentes aspectos en cuanto a sensibilidad, emociones y comunicación. Es a través de la práctica del juego donde el sujeto logra descubrir diferentes habilidades corporales, permitiendo así mayor confianza y seguridad en sí mismo.

Lo anterior permite decir que las habilidades corporales, se entienden como la dinámica establecida en la acción del sujeto en torno al juego teatral, comprometiendo la capacidad de expresión tanto motriz como intelectual suscrita al acontecimiento del juego. Esto quiere decir que el niño al asumir un rol o papel determinado puede explorar sus sentimientos y emociones para transmitirlos al público.

Por otra parte, el juego dramático es un medio que permite el desarrollo de capacidades expresivas, posibilita la interpretación de la realidad, permite concretar y contextualizar diferentes ideas; viabilizando un desarrollo integral donde se ve fortalecida la comunicación, la creatividad y la coordinación del movimiento. Asimismo, el juego es un factor que conduce al niño a encontrar su propia expresividad como parte fundamental de su libertad personal que le permite percibir la realidad, interactuar y opinar sobre ella.

En consecuencia, el movimiento le permite al sujeto realizar acciones tendientes a demostrar su capacidad de expresión, dicho de otra forma, es descubrir en el ser humano todo un arsenal de condiciones que conllevan a explorar su ser y exteriorizar al máximo sus potencialidades expresivas. La expresión corporal manifiesta el cuerpo como un instrumento comunicativo que constituye una realidad nueva, tiene la capacidad de crear un sentido original en todas las situaciones; además desarrolla una comunicación y lenguaje entre yo y el mundo, un modo de

expresión de grupo donde sale a flote el ritmo, habilidad, dinamismo y creatividad en los estudiantes.

Este trabajo se soporta en el libro Didáctica de la expresión dramática del autor José Cañas quien da a conocer una aproximación a la dinámica teatral en el aula, considerando al teatro una de las formas de expresión más completa para el desarrollo pleno del niño.

Llegado a este punto, se focaliza al corregimiento de Cabrera como el lugar propicio para desarrollar esta investigación, se encuentra ubicado al sur de Colombia, en el departamento de Nariño, al oriente de la ciudad de San Juan de Pasto. Se puede observar un panorama rodeado de hermosos paisajes con un gran valor histórico y cultural, lleno de gente amable, humilde y trabajadora. Históricamente fue uno de los tantos poblados Quillacingas del Valle de Atriz; la región de Cabrera surtía a la ciudad de Pasto: madera para construcción, mantas, alpargatas, piezas de losa, bateas, tablas, cargas de hierba y de leña, además de productos agrícolas.

Actualmente Cabrera es un corregimiento turístico conformado por 6 veredas, donde se puede encontrar diferentes actividades recreativas y culturales para sus habitantes y visitantes, por ejemplo: servicio de pesca deportiva; restaurantes que ofrecen comida típica como cuy, conejo, frito pastuso, mazamorra, helados de paila, dulce de chilacúan y calabaza; fiestas de carácter religioso en honor a su santo patrón... Actividades que contribuyen bastante al incremento del turismo y sustento económico de muchas familias.

En consecuencia, para dar inicio a esta investigación se parte de la siguiente pregunta, ¿Cómo a través del juego dramático se desarrolla la expresión corporal y se fortalece la identidad cultural en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Municipal Cabrera?

Para encontrar este problema se tuvo un acercamiento al contexto y se realizó una observación directa en la Institución, para ello se selecciona al grado quinto de primaria, integrado por niños entre las edades de 10 a 12 años, donde se observa algunas deficiencias: quienes al momento de expresar sus ideas muestran inseguridad y timidez. Sin embargo, esta problemática en algunos casos involucra al docente porque desconoce el aula como un espacio dialógico, no se opta por crear metodologías o estrategias que despierten en los estudiantes el desarrollo de su libre expresión.

Actualmente es importante considerar que los intereses en los estudiantes, en cuanto al desarrollo tecnológico-económico es para ellos algo primordial, por tal razón desconocen sus tradiciones, costumbres, valores, creencias, pues, no están seguros de su representación como cultura.

A partir de lo anterior, el propósito de esta investigación es potenciar la identidad cultural de dicho corregimiento. Cabrera cuenta con tradiciones orales muy importantes, entre ellas se encuentran relatos, mitos, leyendas representativas y únicas. Lamentablemente hoy en día, los niños no muestran interés por escuchar esas narraciones mágicas llenas de gran riqueza ancestral y cultural, por razones de descuido, falta de interés o quizá por estar sumergidos en situaciones de carácter personal. La tradición oral necesita transmitirse de generación en generación, puesto que estas prácticas permiten identificarnos con nuestras raíces y legado de nuestros ancestros. Es necesario generar un proceso para potenciar la identidad cultural, invitando a los estudiantes a conocer aspectos que los identifica como cultura en cuanto a su origen, creencias, costumbres, ideologías, valores, reconociendo así, la importancia por medio del juego dramático.

Ahora bien, la educación artística es un área fundamental en las instituciones educativas, pero lastimosamente no se tiene en cuenta el desarrollo cognoscitivo e integral que se puede lograr con esta, además, no viabilizan la implementación obligatoria como un canal que lleva a los estudiantes a desarrollar su creatividad y libre expresión.

No obstante, este proceso parte del siguiente objetivo general: Establecer el juego dramático para fortalecer el desarrollo de la expresión corporal y potenciar la identidad cultural en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Municipal Cabrera.

Desde esta perspectiva, para lograr resultados en lo anterior, se tuvo en cuenta los siguientes objetivos específicos: se identificó las capacidades expresivas teatrales de los estudiantes de grado quinto, lo cual condujo a analizar la tradición oral como medio para potenciar su identidad cultural y por último se estableció el juego dramático como una alternativa pedagógica para desarrollar la expresión corporal.

Desde luego, esta investigación toma en cuenta el enfoque Crítico-Social, una actividad dinámica donde las dos partes se enriquecen e interactúan para un bienestar general aportando al cambio social y cultural de la comunidad, logrando así una participación activa y alcanzando en ellos una transformación que los lleve a ser críticos en su contexto. Si bien se aplicaron técnicas como la observación directa, entrevista, encuesta. Instrumentos como diario de campo, dispositivos mecánicos, que son típica/etnográficos. Sin embargo, estos se proyectaron en un contexto de Investigación-acción, al generar una interacción participativa con la población sujeto de esta propuesta, que apunto a lograr una transformación al generarse unos lazos de comunicación entre los estudiantes, familia y comunidad. Esta incidencia en el mejoramiento de la comunicación vivencial propicia también una toma de conciencia más clara por parte del estudiante, en relación con su cultura y la capacidad expresiva de su corporalidad.

La presente investigación se desarrolla en tres capítulos. En el Primer capítulo, se aborda el marco teórico, donde se parte del juego como definición y recurso en el aula, la importancia del juego dramático, la diferencia entre este y teatro espectáculo, la concepción de identidad cultural, tradición oral y se finaliza con la importancia de la educación artística y expresión corporal.

En el segundo capítulo se hace énfasis en el ser humano, quien desarrolla actitudes y manifiesta comportamientos que le permiten expresar diferentes aspectos como: sensibilidad, creatividad, imaginación e improvisación que hacen parte del proceso de enseñanza y aprendizaje a la vez.

En último término, el tercer capítulo hace referencia a la expresión y representación de la tradición oral en Cabrera donde, se utiliza el juego dramático como posibilitador de cooperación, convivencia, solidaridad, desarrollo de las emociones, y expresión libre.

Para finalizar, la investigación cuenta con registros fotográficos los cuales han sido debidamente seleccionados y organizados como soportes para evidenciar el proceso investigativo, a esto se anexa la matriz de categorización y algunos planes de aula.

1. MARCO TEÓRICO

1.1 El Juego en el aula

El juego aparece como una manifestación externa del impulso lúdico; está en el deseo de crecer, conocer, experimentar, explorar el entorno; por lo general el niño siente gusto por el juego y esto le transmite seguridad personal. Por su parte Martínez (1999), en su libro *El juego y el desarrollo infantil* define el juego como:

Un término que se refiere tanto a una forma general de comportarse y sentir como a una serie de actividades concretas claramente delimitadas. El juego se mueve en el mundo de la fantasía, quien juega vive una realidad más o menos mágica y por, consiguiente, más o menos relacionada con lo cotidiano. (p.15)

Así, el juego aparece cuando surge la necesidad de compartir estados de ánimo y sentimientos. “Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo están al origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí, se puede establecer el origen social del juego humano” (Martínez, 1999, p.17).

A partir del pensamiento anterior, se utilizó el juego como recurso en el aula; los estudiantes al jugar expresan emociones, sentimientos, interpretan lo observado en la vida cotidiana, representando muchas veces personajes como los de la televisión o simulando los roles de sus padres; el juego hace posible todo tipo de relaciones, al igual que representar el mundo real haciendo posibles sus fantasías, igualmente “Las actividades realizadas en el marco del juego son producto de la ilusión. En el juego se puede conseguir todo lo que se desee” (Martínez 1999, p.27).

De esta manera, los estudiantes desarrollaron su capacidad física y mental, sintiéndose libres sobre sus decisiones al crear acciones, transformando su realidad según su vivencia personal; el

juego les permitió compartir, ser sociables, entablar lazos de amistad para contribuir así a su formación integral. A medida que los niños crecen cambian su pensamiento, su forma de ver la realidad, transforman su fantasía y crean nuevas metas, por medio del juego se logra nueva información.

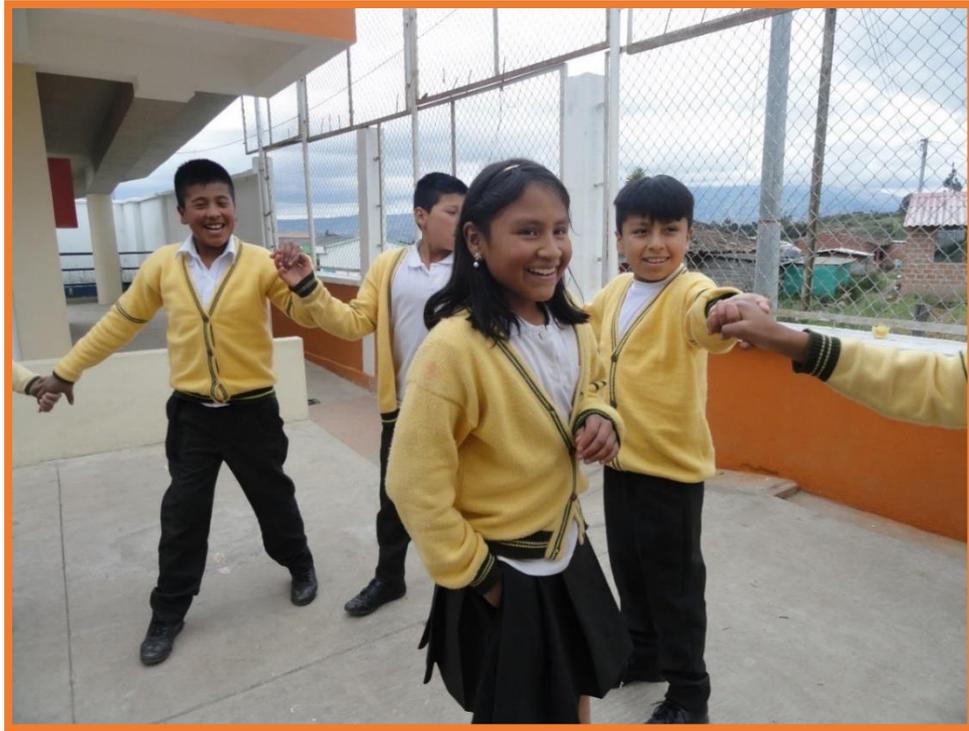
Por otra parte, fue importante tener en cuenta el juego para el desarrollo del pensamiento y la adquisición de habilidades necesarias para la vida social, Vygotsky en su teoría sociocultural nombra las capacidades superiores como el principal distintivo de la especie humana: la memoria, la atención, la percepción y el pensamiento. Los estudiantes, a través del juego desarrollaron dichas capacidades mediante la interacción con sus compañeros.

Así pues, en los juegos se trazaron objetivos que permitieron mayor concentración, cooperación y comunicación entre compañeros, esto condujo a esclarecer que no se trata de jugar por jugar, puesto que en ello están inmersas otras situaciones como lo expresa Martínez (1999):

En el juego se ha de utilizar el lenguaje, se rememoran acontecimientos y sus pautas de comportamiento requiere observar ciertas limitaciones en ocasiones presentadas como <<reglas>> imprescindibles; en fin, se evalúan las realizaciones dramatizadas. Todos estos componentes del juego se encuentran en la base del desarrollo de las capacidades intelectuales del ser humano. (p.39)

Desde luego en el proceso de esta investigación el juego ha creado diferentes lazos de amistad y cooperación, anteriormente en los alumnos existía una división de acuerdo a sus propios intereses y necesidades, sin embargo se debe tener en cuenta que el hombre es un ser sociable y por medio del juego el alumno aprende a socializar con los demás porque está compartiendo algo que le motiva y gusta, no siente ciertos temores que impiden esa comunicación, se sumerge en un mundo diferente al de la realidad ya sea por lo que siente, imagina y vive en ese momento. Esto se alcanzó en el taller N° 4 como lo muestra la fotografía a continuación:

Figura 1. Jugando y compartiendo



Fuente: Kathlen Castro.

Es necesario aclarar que el juego debe perseguir un fin lúdico, para aportar a un aprendizaje significativo en quienes los realizan y para ello se ha ampliado este aspecto de la siguiente manera:

1.2 La lúdica florece en la educación

Un ser lúdico permite el constante aprendizaje, la lúdica florece en la educación a partir de la sensación, emoción; surge cuando el alumno crea nuevos conocimientos y experiencias a partir del juego, sin embargo, se debe tener en cuenta el contexto para tener un acercamiento e interactuar con ellos. Por su parte Jimenez, Dinello y Motta (2005) en su libro *Lúdica, cuerpo y creatividad* definen la lúdica como:

La lúdica es sinónimo de alegría, felicidad, placer, goce, éxtasis, entusiasmo; parece recordarnos que el individuo existe como ser humano antes que como definición. Lo lúdico brota cualquier impulso primigenio de la existencia, Permitiéndonos imaginar, percibir, encontrar, relacionar, abstraer, encontrar. Lo lúdico pertenece a la persona, al individuo, sale de cada cual. En síntesis, es anterior a toda pretensión de dominar al otro, es anterior a la noción de preparación, se nutre de la espontaneidad y de la creatividad. (p.207)

Por consiguiente, la lúdica como recurso pedagógico genera nuevas formas de aprendizaje, los niños aprenden a convivir, posibilita la cooperación, la participación y el fortalecimiento de los valores individuales y colectivos. Es necesario resaltar que la lúdica en el aula de clase no pretende aportar solamente diversión sino crear una unión entre procesos cognitivos y emocionales para generar nuevos aprendizajes. Díaz (2006) en su libro *la función lúdica del sujeto*, precisa tres situaciones con propósitos pedagógicos:

1. El juego nace del libre desarrollo de la *La función Lúdica del Sujeto*, en relación con un contexto socio-cultural determinado y no de juegos estratégicamente diseñados en los contextos escolares con propósitos pedagógicos;
2. La relación inteligencia-juego está determinada por el desarrollo del pensamiento y no es suficientemente claro si la reversibilidad existe en este caso, es decir, si el juego desarrolla el pensamiento, como tiende a suponerse empíricamente en algunos contextos pedagógicos; porque si bien, mediante el juego se produce la apropiación del contexto cultural y la reproducción de éste en forma simbólica, lo cual está lo suficientemente validado, en esta investigación, la apropiación no implica necesariamente la desequilibración cognitiva, condición indispensable para el desarrollo del pensamiento;
3. Desde la perspectiva de la función lúdica, la concepción de las prácticas no se reduce al juego, si bien éste es la forma predominante en la infancia del sujeto. (p.80, 81)

Dicho lo anterior, se debe tener en cuenta que lo lúdico se manifiesta en múltiples formas como en las expresiones artísticas, culturales. En el proceso de esta investigación el factor lúdico se vio

reflejado cuando los estudiantes sacan a flote su potencial emocional e imaginativo expresando su fantasía al construir mundos imaginarios y recrearlos a partir de representaciones construidas en su contexto, buscando el sentido de identidad del “YO”. También cuando conocieron narraciones con contenido de ficción donde se destaca la atención y motivación del estudiante a través de su capacidad expresiva.

1.3 El juego dramático

El juego dramático es un recurso muy importante donde se posibilita una expresión libre y creadora en los participantes, un instrumento para expresar, sentir, comunicar en un proceso de interrelación; de igual forma debe ser espontánea que permita un desarrollo social y cooperativo. Por su parte Jenger (como se citó en Cañas, 1999) en el libro *Didáctica de la Expresión dramática*, piensa que el juego dramático:

Es un juego de grupo, descubierto gracias al adulto, que tiene también un lugar en él y que está sometido a reglas, siendo la más importante la de aceptar la participación de los otros y la cooperación de los elementos que constituyen el grupo de jugadores. (p.51)

Con base a lo anterior, los niños viven con los demás un acontecimiento extraordinario donde experimentan, expresa y transmiten con su cuerpo diferentes emociones y sentimientos. Por otra parte, el juego dramático les permite conocer de sí mismos, generar cambios de superación y sentirse más cómodos a la hora de expresarse y comunicarse ante los demás; esto contribuye a la integración en cuanto a su formación como persona socio-afectiva.

Dentro de este contexto se debe tener en cuenta que cuando se es docente y se requiere enseñar a los niños sobre expresión dramática se debe conocer en qué consiste, como también sus diferentes

técnicas de expresión, en consecuencia es indispensable ir al teatro, conocer obras de teatro infantiles, tener experiencias en formación del actor, para así generar en los niños un aprendizaje significativo; el docente debe superar sus temores y complejos respecto a que este arte se considera prioridad de profesionales, se debe tener al menos una cultura teatral.

Es necesario aclarar, cuando los niños hacen teatro no quiere decir que al crecer estos niños se convertirán en actores obteniendo un talento artístico excepcional; simplemente por medio del juego dramático salen a flote las capacidades mentales las cuales, pueden convertirlos en seres creativos según la profesión elegida o su papel social con las demás personas.

1.4 ¿Teatro o juego dramático?

Generalmente, se tiende a confundir estos términos, sin embargo, no existe una definición única y completa de lo que es teatro, este término tiene diferentes acepciones, por ejemplo:

El teatro es el nombre de un lugar donde se reúnen las gentes: hay quienes van a escuchar, a reír, a llorar, a entretenerse, a divertirse, a reflexionar, a compartir. Y hay también quienes van a <<actuar>>. Narran, hacen reír y llorar, nos hacen participar en una emoción o en una idea. (Noelle, Renoult y Vialaret, 2000, p.16)

Desde luego, en este lugar los actores viven con los demás un acontecimiento extraordinario donde expresan sentimientos, transmiten emociones, hacen de su obra una comunicación donde los espectadores reflexionan el significado, experimentan la emoción: hay quienes lloran, salen con un pensamiento diferente; todo esto con el fin de demostrar el teatro como generador de grandes cambios en algunas personas, no solo quienes observan las obras sino aun quienes las

interpretan y logran dar todo de sí mismos. Para Noelle, *et al.* (2000) en su libro *Dramatización infantil*:

Este arte consiste para el actor en presentar y contar una historia al espectador, en exponer ante él una ficción o una representación de lo real con ayuda de su voz, de su rostro y de su cuerpo. El actor pone en juego todo su ser, toda su sensibilidad y toda su inteligencia. (p.17)

Así, pues, con el paso del tiempo el teatro ha dado un paso importante en cuanto a la separación del telón, se deja a un lado el teatro sala y se crea las obras de teatro callejeras, obras libres que puede observar cualquier transeúnte, en muchas ocasiones deja al espectador subir al escenario; en su origen el teatro solo era para personas de clase alta, actualmente se han generado grandes cambios escénicos teniendo en cuenta que cada época tiene significado y forma de darle vida.

Por otra parte, el teatro se lo puede manifestar dentro del campo del arte popular, se encuentra relacionado con celebraciones populares porque mediante este se expresa, crea y comunica. La historia parte desde la prehistoria donde los indígenas empezaron a realizar teatro en rituales o ceremonias a sus Dioses. En tal sentido, Noelle, *et al.* (2000) afirma: “Es participar en un momento de fiesta, de placer, en un momento apasionante de <<locura>> y de euforia” (p.19).

En consecuencia el teatro y el juego dramático son términos diferentes; el teatro procura obtener una obra en lo posible artística y bella para un determinado público; en el juego dramático no importa un producto artístico destinado a la representación como espectáculo, aquí lo importante es el proceso del estudiante, su expresión interna, la aceptación, la confrontación de su autoestima por consiguiente, a través del juego demuestra su libertad personal y no el resultado de una obra teatral que en muchas ocasiones los reprime y les crea un estado de miedo a la representación.

A continuación, se muestra un cuadro comparativo entre el juego dramático y el teatro-espectáculo tomado del libro *Didáctica de la expresión dramática* por Cañas (1999):

<i>Juego dramático</i>	<i>Teatro-espectáculo</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyecto oral. 2. Posibilidad de cambio del proyecto oral inicial. 3. Interesa el proceso de Juego. 4. Se puede jugar en cualquier espacio amplio. 5. El juego dramático se configura como realización de un proyecto que ha producido la motivación general del grupo. 6. Los actores son niños, animados y estimulados por un adulto, en situación de juego colectivo. 7. Los actores y espectadores son intercambiables. 8. Los actores-niños juegan para llegar a conocer y conocerse. 9. Los niños actúan-juegan por el puro placer de jugar y para comunicarse con los otros niños. 10. Papeles (roles) elegidos por los jugadores. 11. El profesor-animador hace que la acción avance y se desarrolle salvando con sus intervenciones las dificultades de la acción y permitiendo la creatividad del colectivo en toda ocasión. 12. En el juego dramático el tema puede terminar en cualquier momento, pues no se 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proyecto escrito 2. Pocas o nulas posibilidades de cambio del proyecto escrito inicial 3. Interesa el resultado final 4. Básicamente se realiza en un lugar con escenario. 5. El teatro se configura con la realización de un espectáculo lo más efectivo, estético y artístico posible. 6. Los actores son, por lo general, adultos en situación de trabajo. Si se trata de un teatro escolar, los actores en situación de trabajo serán, obviamente, niños. 7. Las funciones de los actores y de los espectadores son fijas; siempre los actores serán actores y espectadores los espectadores. 8. Los actores representan. En ocasiones, esos adultos también se realizan a través de sus papeles. 9. Los actores actúan para gustar a un público generalmente pasivo. 10. Papeles (roles) aceptados a partir de una propuesta del director, o lo que es lo mismo en el caso del teatro escolar, del profesor. 11. El director-profesor de la obra planea el total desarrollo de esta. 12. La obra debe desarrollarse en todas las fases previstas por el director de la misma.

<p>prevee un límite, e incluso es posible dejar de jugar sin siquiera plantearse un final o si no se ha estimulado lo suficiente a los niños para que estos disfruten con el tema a desarrollar.</p> <p>13. La escenografía, así como el vestuario es improvisada por los propios niños tras visitar la caja de los disfraces.</p> <p>14. El juego dramático es fundamentalmente expresión.</p> <p>15. Desarrolla la improvisación puesto que las acciones son imprevistas</p> <p>16. El juego dramático se entiende también como una recreación de situaciones con el deseo de conocer cosas a través de dicha recreación.</p> <p>17. El juego dramático es esencialmente un juego.</p>	<p>13. La escenografía es planteada por el director. El vestuario es igualmente diseñado por este. En el caso del teatro escolar es muy frecuente que dicho vestuario sea confeccionado por las madres de los niños actores.</p> <p>14. El teatro es, básica y esencialmente, una representación.</p> <p>15. El texto es memorizado y las acciones marcadas y dirigidas por el director.</p> <p>16. El teatro- espectáculo se entiende lógicamente también como una creación de situaciones imaginadas por el autor.</p> <p>17. El teatro-espectáculo es esencialmente un trabajo.</p>
--	--

Fuente: Cañas. J. (1999). Didáctica de la expresión dramática. (p.53, 54)

1.5 Identidad Cultural

La identidad cultural es un conjunto de elementos unificadores como las tradiciones, las costumbres, los valores y expresiones de una comunidad. Estas se transmiten de generación en generación, ver figura N° 2.

Figura 2. Mapa conceptual Identidad Cultural



Fuente: Kathlen Castro.

Por lo tanto, dicha identidad implica que las personas se reconozcan históricamente en su propio entorno físico y social; es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural. Para ampliar este concepto Molano (2007) afirma:

La identidad cultural es un sentido de pertenencia donde se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no tiene un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente, se alimenta de forma continua de la influencia exterior. (p.16)

Se debe tener en cuenta que las Costumbres forman parte de la identidad cultural, aquí predomina lo mágico, las creencias, por ejemplo: El mal de ojo, el rito después de la muerte, el parto sin dificultades, la búsqueda de guacas entre otros; algunos son propios de cada cultura haciéndolos únicos en su identidad.

Por consiguiente, es importante transmitir bienes culturales donde el niño exprese saberes, sentimientos e ideas de su contexto en este caso del corregimiento de Cabrera, además aprende a desarrollar sus habilidades comunicativas, a relacionarse con el medio y a fortalecer su expresión oral. Vygotsky (Como se citó en Martínez, 1999) afirma que las funciones específicamente humanas resultan del contacto social.

Figura 3. Corregimiento de Cabrera



Fuente: Kathlen Castro.

De todo lo anterior resulto la idea de potenciar en los niños su desarrollo personal, procurando fortalecer procesos de enriquecimiento humano con sentido integral que lo impliquen en su

totalidad como persona para encontrar un verdadero sentido vivencial y a la vez sensible ante sucesos socio-culturales de su contexto. En consecuencia, es oportuno conocer:

1.5.1 Tradición Oral

La tradición oral son todas aquellas expresiones culturales que favorecen acciones como recordar el pasado e interpretar el presente en una comunidad, estas se transmiten de generación en generación. Es de suma importancia en el siglo XXI fortalecer la tradición oral porque en las actuales generaciones hay un escaso conocimiento en cuanto a: historia, costumbres, mitos y leyendas. Tiempo atrás en las reuniones familiares abuelos y padres narraban historias fantásticas que a su vez les habían contado sus antepasados, para generar la transmisión de valores y enseñanzas. En este sentido para Álvarez (2011):

La tradición oral es un arte de composición de la lengua cuyo fin o función es la de transmitir conocimientos históricos, culturales y valores ancestrales que se actualizan desde una temporalidad cíclica que le otorga su sentido más profundo. Estos relatos se encuentran profundamente relacionados con la espiritualidad de estos pueblos, porque en el acto de narrar un relato no solo se cuenta una historia, sino que se genera la unión entre lo terrenal y lo espiritual, dando sentido a la identidad cultural de los pueblos indígenas. En todos los casos se trata de transmitir valores de la comunidad a las generaciones jóvenes. (p.25, 26)

Las expresiones orales nacen de la costumbre de transmitir y recordar los hechos que suceden en una comunidad, expresando el sentir e imaginación de las personas ya sea de su misma realidad o producto de su fantasía. Existen diferentes formas en las que se puede clasificar las narraciones orales:

Cuento: Por lo general se narran relatos o fábulas, en ocasiones en el cuento se da relevancia a los animales o a los personajes típicos de un pueblo. Muchas veces aparecen mundos irreales, reyes, príncipes... entrando en una atmosfera de cuentos orientales y de hadas. Por medio del cuento se entretiene al otro partiendo de la palabra; de esta manera se evocan recuerdos, reconstruyendo sucesos o simplemente hilando narraciones maravillosas, en las cuales se confunde realidad con fantasía.

Mito: Los mitos tienen un valor universal, forman parte de la historia de una comunidad, en ocasiones ligadas al pasado de las gentes, teniendo un sentido de anécdota que parte de creencias vivas, algunos son sentidos como apariciones o espectros. Marulanda (1984) en su libro *el folclor de Colombia: práctica de la identidad cultural* define los mitos como:

Los mitos son presencias abstractas humanas o semihumanas, o personificaciones de seres de la naturaleza circundante o del cosmos, que tienen un significado especial o un contenido histórico, a manera de dictado de una ley, de una norma de vida en las relaciones con la naturaleza, de una experiencia social o de una lección práctica. (p.57)

Desde luego estos se clasifican en antropomorfos: tienen formas iguales o parecidas a las de un ser humano, por ejemplo: el duende, la llorona, la patasola, el cura sin cabeza. Zoomorfos cuando adquieren figura de animal como la mula de tres patas, el misisito. Fitomorfos aquellos que poseen aspecto de árboles o elementos de la naturaleza, por ejemplo la madre monte y finalmente poiquilomorfos donde su presencia se capta a través de los sentidos.

Leyenda: Surgen de sucesos que ha impresionado a una comunidad, a través del tiempo se tejen diferentes interpretaciones enriquecidas por la imaginación y creencias de quien las cuenta. Marulanda (1984) define las leyendas como:

Las leyendas son, en su mayor parte, lecciones o recordatorios que envuelven una experiencia edificante, o que mantienen presente un suceso histórico en una región, o en un pueblo. Cada cual las narra a su manera, desde luego, pero los contenidos argumentales se perpetúan a través de los años. (p.56)

Desde luego Bayard en su libro *historia de las leyendas* (1957) define la leyenda como “El producto inconsciente de la imaginación popular (...) la leyenda es un cuento cuya acción maravillosa se sitúa con exactitud; los personajes son precisos y definidos. Las acciones se refieren a hechos históricos conocidos” (p.13).

Sin embargo esta recreación del pueblo nace a partir de una búsqueda espiritual hacia una enseñanza de valores culturales, haciendo posible situaciones donde el actor surge como un sujeto activo de su propia existencia que transmite conocimientos vivos.

En relación con lo anterior, dentro de la tradición oral los relatos son fuente primordial en la identidad, para ello Álvarez (2011) los define como:

Textos o construcciones complejas del lenguaje que no necesitan de la escritura para fijarse ni transmitirse, pero sí de un narrador hábil conocedor de la tradición que asegure la transmisión de sus sentidos más profundos. (...) Su función es la de transmitir normas o formas de comportamiento; advertir sobre peligros y socializar una información o contenido cultural que es importante en la vida cotidiana. (p.31)

De esta manera el cuento, el mito, la leyenda, los relatos son formas de resistencia cultural que poseen en sus contenidos elementos de valores, burla; estas en ocasiones permiten interpretar el contenido ideológico, político, económico, religioso romántico. Del mismo modo se convierten en un instrumento que cumple funciones pedagógicas, de conocimiento, enseñanza y en momentos de castigo para quien las ponga en práctica.

1.6 Educación artística

El área de educación artística en el transcurso del tiempo ha estado ligada a lo manual, considerada por muchos como un pasatiempo para realizar cosas con las manos donde el único proceso a desarrollar en la ejecución de dichas cosas son aquellos enfocados en la producción, dejando de lado el análisis y el proceso creativo. Hernández (como se citó en Acaso, 2009) manifiesta “la educación artística sigue siendo considerada como un conjunto de experiencias agradables, divertidas e incluso, en ocasiones interesantes, pero que no constituyen un conocimiento útil” (p.88).

En el libro *La educación artística no son manualidades* de la autora María Acaso se hace énfasis en un cuento de Rene Goscinny donde los estudiantes asisten a clase de Dibujo y todos deben representar la misma manzana, pero son castigados porque cada uno dibuja de acuerdo a su interés, desobedeciendo al docente. A partir de situaciones como esta en muchas instituciones el docente se preocupa por la técnica o lo estético dejando de lado el verdadero sentido del arte y la expresión e imaginación del estudiante. La concepción de educación artística no ha cambiado, el arte y la cultura siguen siendo desvinculadas o subvaloradas. En este sentido Acaso (2009) nombra una de las características de las manualidades que no corresponde al verdadero sentido de La Educación Artística:

Los objetos realizados en las actividades relacionadas con la educación artística configuran parte del currículum oculto visual del centro: murales, decorados de obras de teatro, regalos del Día de la madre. No son para los estudiantes, los estudiantes muchas veces operan como peones para que los productos que ellos realizan dentro de este grupo de asignatura luzcan en los pasillos del centro o en la puerta de la nevera de su casa. (p.91)

Desde esta perspectiva, la concepción que se tiene del arte no solo por el entorno sino también por parte de algunos docentes quienes enseñan, es visto como algo manual como un factor solo para embellecer, los docentes en muchos casos se preocupan por dictar su clase y no prestan atención al desarrollo de las habilidades, creatividad e imaginación de sus estudiantes.

Por otra parte, Marin Viadel (Como se citó en Acaso, 1997) propone un cuadro donde aparecen unos puntos básicos de la enseñanza artística como disciplina: fundamentación, contenido, currículo y contexto, cabe destacar la fundamentación que hace y para ello se toma el punto A1:

El objetivo de la Educación Artística Como Disciplina es desarrollar habilidades de los estudiantes para comprender y apreciar el arte. Esto implica un conocimiento de las teorías y concepciones del arte, y la habilidad tanto para reaccionar ante el arte como para crearlo. (p.99)

Es importante el desarrollo de las habilidades en el estudiante, como también el conocimiento de diferentes teorías y concepciones de arte, sin embargo, hace falta despertar el espíritu crítico. La EACD (Educación artística como disciplina) aporta un gran desarrollo, puesto que plantea el análisis crítico y la contextualización histórica, propone la evaluación para comprobar la eficacia de los procesos y la necesidad de organizar la asignatura como un modelo.

Como en todas las áreas fundamentales de educación, cada uno de los temas a desarrollar en una clase debe ser correctamente planeado y diseñado, para visualizar el proceso, los logros, objetivos, metas, propósitos, recursos y tiempos; de esta manera comprobar que el estudiante y el docente los cumpla. “Diseñar una actividad es mucho más que disponer al alumno de técnicas” (Acaso, 2009, p.100).

Después de todo en los años 90 aparece el currículum multicultural donde se plantea que el diseño curricular debe conectarse con la realidad de la comunidad concreta, donde el proceso educativo tiene lugar, “La corriente multicultural nace, crece y se desarrolla en EE UU, esta

tendencia curricular enfatiza las necesidades de los tres grupos históricamente relegados en este país: los hombres y mujeres de raza negra, los homosexuales y los nativos americanos” (Acaso, 2009, p.101). Este método es importante porque aporta a la diversidad cultural en el arte y en las personas, generando seres críticos, se tiene en cuenta las necesidades de comunidades de raza negra, homosexuales y nativos americanos, quienes eran rechazados por la sociedad sin embargo la situación ha cambiado notablemente. Actualmente existen muchas instituciones, fundaciones, colegios que tienen proyectos de inclusión social porque el hombre tiene derecho a estudiar, ser libre y no ser discriminado como lo expresa Pérez en la décima octava edición de la Constitución Política de Colombia:

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley (p.314-315).

Para concluir el docente debe enseñar para la comprensión, desarrollar en el estudiante la capacidad de analizar, interpretar y criticar su entorno, su contexto, su alrededor. En cuanto a las obras artísticas se debe olvidar ese pensamiento donde solo se contempla si esta bonito o feo, si lo hizo bien o mal, ir más allá de ese pensamiento, captar el mensaje y la idea de las obras llegando a sentir al artista. Se debe proponer la creación de composiciones que generen una concepción diferente, tengan como fin solucionar problemas sociales y sean un medio para demostrar su expresión, creatividad e imaginación. Para ello De Diego (como se citó en Acaso, 2009) sugiere:

No es posible entender el arte actual de un solo vistazo, utilizando apenas un segundo, que es lo que gastamos en posar nuestra mirada en un anuncio en el periódico o en la valla publicitaria que me sirve de paisaje; ni tampoco es válido un análisis puramente formal: la única forma de entender el arte contemporáneo es pasar del análisis a la comprensión. (p.126)

1.7 Expresión corporal

La expresión corporal es una forma de comunicación con el cuerpo, un medio para expresar sentimientos, emociones; busca despertar la imaginación, la libertad al expresar, la cooperación entre los participantes, la diversión a través del juego y ofrecer un espacio para la socialización. Arteaga, Viciano y Conde (2006) en su libro *Desarrollo de la expresividad Corporal* definen: “La Expresión Corporal, como resultado de la percepción reflexiva y del movimiento expresivo, debe estar centrada en la presencia, conciencia y vivencia del cuerpo como totalidad personal en el movimiento” (p.32).

En este sentido, la capacidad de movimiento se encuentra ligada con la acción motriz, cada estudiante posee un momento evolutivo según el desarrollo desde su infancia. El reflejo es uno de

los pilares de la ejecución motriz de donde parte el movimiento, estos dan pasó a los siguientes Patrones Motrices voluntarios propuestos por Arteaga *et al.* (2006):

Patrones Motrices Locomotores: Todas aquellas acciones motrices básicas que tengan que ver con los desplazamientos (reptación, gateo, cuadrupedia, etc.). Patrones Motrices Manipulativos: Todas aquellas acciones motrices básicas que tengan que ver con la manipulación (prensión gruesa, prensión fina, agarrar, etc. (p.21).

Estos patrones son importantes en el sujeto porque dan paso a las habilidades básicas, genéricas y específicas, aspectos bases que permitieron en los estudiantes tener una conciencia corporal, espacialidad y temporalidad.

De igual modo la conciencia del cuerpo permitió que los estudiantes lo valoren y encuentren un medio para expresar, comunicar. Las acciones que se utilizó en algunos talleres fueron: la respiración y relajación para que el cuerpo se desinhiba y exprese hacia los demás. A esto se añade las sensopercepciones: la vista, el oído, el tacto, capacidades sumamente importantes del cuerpo que permitieron desarrollar habilidades como distinguir formas, recordar experiencias, diferenciar e identificar sonidos y percibir sensaciones fotosensibles a través del tacto con sus compañeros.

2. CAPACIDADES EXPRESIVAS TEATRALES DE LOS ESTUDIANTES

Figura 4. Juego Dramático



Fuente: Kathleen Castro.

En este capítulo se da inicio con algunas capacidades expresivas y teatrales de los estudiantes del corregimiento de Cabrera, con el fin de descubrir como ellos expresan, sienten, crean e imaginan:

2.1 Sensibilidad

Al hablar de sensibilidad se establece la relación de los sentidos del ser humano con su entorno puesto que ella se traduce en experiencias subjetivas, Agudelo (2006) en su libro *Juegos teatrales* la define como:

La sensibilidad es el proceso creativo, en el que se introduce en primera instancia al alumno al Teatro, para darle sentido al cuerpo, al espíritu, al entorno y a las sensaciones (...) cuando se llega a la capacidad

máxima de los sentidos, el actor pierde ese miedo y desconfianza hacer el ridículo, cuando se trabaja lo sensitivo se va adquiriendo la fuerza de sentirse único e irreplicable, capaces de mostrar y observar desde diferentes puntos el entorno. (p.31)

Teniendo en cuenta lo anterior, la sensibilidad permite que el niño descubra, reconozca, tome conciencia de su cuerpo, explore sus sensaciones, emociones, identificando y valorando el yo y su contexto. Es importante el logro que se desarrolla en el niño al trabajar lo sensible, pues, aporta significativamente en su personalidad, a creer en sí mismo, volviéndose un ser crítico en cuanto su entorno. Hernández (2005) manifiesta dos factores sensibles en el descubrimiento del arte infantil:

1. La creación por parte del niño da unas obras que configuran un lenguaje propio.
2. La apreciación por parte del adulto, que le hace sentir ese lenguaje, interiorizarlo.

Los anteriores aspectos contribuyeron al desarrollo sensible del estudiante donde mostraron su lenguaje propio, para ello se emplea un taller de teatro de títeres donde, “los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC desarrollan su sensibilidad a partir de la expresión con su voz y cuerpo” D.C.T12IG5 (Diario de Campo, Taller N°12, Institución Cabrera, Grado quinto). Al trabajar con el títere, se tuvo en cuenta los sentimientos del actor, las emociones propias de cada uno para lograr el propósito de expresar al espectador. En este taller el estudiante exploró con su voz y tomó conciencia de su cuerpo al transmitirla al títere.

Un buen ejemplo que ilustra lo dicho es: La voz tiene un papel muy importante por su expresividad como lenguaje oral, en este taller los estudiantes interpretaron un personaje, crearon su propia voz para expresarlo, se trató de un juego donde los niños ponen a prueba su imaginación a través de sus sentidos al crear diferentes tonos con sus voces, ver figura No. 5

Figura 5. Estudiante con su títere



Fuente: Kathlen Castro.

En este sentido Parra (2006) en su libro *Herramientas básicas del autor aplicadas al teatro de títeres*, expresa que este y el actor crean un mismo personaje, creando un juego de roles.

El personaje es un objeto animado y solo puede existir en el momento en que el actor le concede el movimiento y lo contempla como un cuerpo vivo en un espacio escénico. Dándole su respiración, su mirada, su carne, su piel y sus huesos. (p.12)

De esta manera, los estudiantes aprendieron a coordinar su cuerpo con el títere, un factor clave donde el estudiante hace un reconocimiento del tono de su voz para transmitirlo al títere, así como una coordinación grupal para no hablar todos a la vez en sus historias.

Así mismo, el estudiante creó una presencia escénica donde se enlaza títere-personaje y se desarrolló una misma acción; por medio de las historias hicieron vivir el títere disfrutando el rol de su personaje, solucionando con su imaginación algún imprevisto que ocurra en el transcurso de la representación, como se muestra en la figura N°6 a continuación.

Figura 6. Estudiantes realizando voz del títere



Fuente: Kathlen Castro.

2.2 Creatividad

Cuando se habla de creatividad en lo dramático se suele creer: solo algunos tienen la “habilidad” o son creativos, en realidad todos los seres humanos lo son, la consecuencia radica en que algunos no optan por desarrollarla. Según Torrance (como se citó en Lagemann, 1994) en su artículo *los procedimientos que desalientan al niño creativo* manifiesta que “Los test de CI no miden el talento creador. Al basarnos en ellos, pasamos por alto al 70% de nuestros jóvenes más dotados” (p.24).

El potencial creativo no puede medirse por el resultado de pruebas, los niños son creativos e imaginativos, ellos crean más de una respuesta de las que ofrece el cuestionario.

Por ejemplo: el doctor Torrance da a conocer una investigación donde estudia a más de 15.000 niños, desde su ingreso la guardería hasta el sexto grado, sus descubrimientos demuestran que al comienzo de sus vidas los niños exhiben un valioso potencial creativo que se destruye cuando llegan a cuarto grado; él nos sugiere lograr reconocer la creatividad allí donde existe, en el momento, en el aula de clase y así producir algo que para el niño resulte novedoso.

De lo anterior, Torrance en un test de mejoramiento de productos destaca la diferencia entre un niño con mentalidad creativa y un niño con mentalidad tradicional. Esto conduce a mostrar al niño de mentalidad creativa como generador de preguntas, que va más allá de la idea, sugiere, propone y en ocasiones improvisa; en este sentido el juego dramático es un factor muy importante porque crea en el niño toda una fantasía y un mundo de ideas que le permite desarrollar su creatividad, concibiendo ideas y en algunos casos generando aportes brillantes al realizar ejercicios prácticos teatrales.

En este sentido, el arte necesita desarrollar una inteligencia creadora para enfrentar el nuevo cambio social, encontrando nuevos significados y respuestas a la problemática del contexto. Como educadores en el arte no se debe ignorar sus ideas, la creatividad nace para ser libre, se debe dejar que el niño indague, experimente. Desde luego en el proceso de esta investigación se realizaron diferentes talleres para observar esa capacidad creativa en el estudiante; el taller de títeres y el taller de creación de personajes permitieron que “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC desarrollan su creatividad al inventar un personaje con material de reciclaje “D.C.T12IG5 (Diario de Campo, Taller N°12, Institución Cabrera, Grado quinto).

Es así como, en la construcción de títeres los estudiantes exploraron con diferentes materiales que llevaron desde casa como: telas, botellas de plástico, aguja, hilo, medias, corchos, palos. Algunos estudiantes tomaron ideas de sus compañeros, las recrearon, potenciaron su actividad construyendo variedad de títeres, utilizaron técnicas diversas produciendo una riqueza creativa en el aula; respondiendo así a sus necesidades y habilidades seleccionadas para su personaje, como se muestra a continuación:

Figura 7. Estudiantes creando su títere



Fuente: Kathlen Castro.

Una vez elaborado el personaje, se le asignó algunas características, cualidades, donde experimentó y expresó diferentes acciones, en seguida, el estudiante preparó su historia, la estructuró con sentido e inventaron diferentes desenlaces alternativos en el transcurso de esta. Desde luego, en el lapso del taller sus ideas se desarrollaron en un clima de armonía y de compartir

con el otro. A continuación, se muestra algunos ejemplos de los títeres que crearon los estudiantes en el aula:

Figura 8. Títeres creativos



Fuente: Kathlen Castro.

2.3 Imaginación

Otro de los aspectos a considerar es la imaginación, un proceso creativo y subjetivo que le permite al estudiante representar una situación, suceso, historia, imagen de cosas que no existen, o no están presentes en algunos casos. Agudelo Gina (2006) plantea los siguientes aspectos a tener en cuenta en la imaginación:

La imaginación no debe forzarse, debe estimularse. Debe existir un sujeto interesante para imaginar. No hacer pasivos los pensamientos. La actividad en la imaginación es muy importante; primero es un proceso interno, una acción interna y luego es una acción externa. (p.177)

Indiscutiblemente, en la educación artística se debe estimular la imaginación, el juego dramático brindó la oportunidad en los niños de convertir su realidad en algo fantasioso, expresando oral y corporalmente todos esos sueños a través de representaciones de personajes, para ello se empleó diferentes talleres donde “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC conciben ideas a partir del juego” D.C. T9IG5 (Diario de Campo, Taller N°9, Institución Cabrera, Grado quinto).

Desde luego, en estos talleres el estudiante demostró su potencial imaginativo, representando acciones, imágenes vivientes, todo lo que piensa y siente, a través de su cuerpo; es por eso que la imaginación aporta al desarrollo humano del niño, convirtiendo esta, en nuevas experiencias. Para Cañas (1999):

En el juego de expresión la imaginación es esencial puesto que esta es la encargada de transformar la realidad que se le presenta a los individuos que participan como jugadores y de darle otra dimensión distinta, no solo al cuerpo y al espacio, sino también a los objetos (p.50).

Para tal efecto, el juego se constituye en un punto fundamental para el estudiante por cuanto le genera creatividad e imaginación para llevar a cabo procedimientos en donde establece la resolución de conflictos, un buen ejemplo de lo dicho es cuando en el Taller N° 9 y 13 los estudiantes salen en parejas al centro para desarrollar una dinámica donde unieron dos palabras, para así formar una nueva, en seguida la expresan con su cuerpo utilizando el lenguaje corporal, los demás compañeros deberán adivinar o interpretar dicha palabra. Las palabras más comunes y sencillas de representar son: fotocopia, pasacintas, soldados, girasol, picapiedra, cucarrón.

Figura 9. Estudiantes uniendo dos palabras con su cuerpo

Fuente: Kathlen Castro.

De esta manera la imaginación en el juego se establece cuando el estudiante se enfrenta a la solución de una problemática o en la representación de un personaje y es a través de la espontaneidad en la acción del juego cuando se hace uso de ella. En este sentido Vygotsky (s.f, p.11, 12) plantea los primeros puntos de apoyo que encuentra el niño para su futura creación en lo que ve y oye, acumulando materiales que luego usará para construir su fantasía. Sigue más adelante un proceso bastante complejo para elaborar estos materiales, cuyas partes fundamentales son la disociación y la asociación de las impresiones percibidas. Toda impresión conforma un todo complejo compuesto de multitud de partes aisladas, la disociación consiste en dividir ese complicado conjunto, separando sus partes preferentemente por comparación con otras, unas se

conservan en la memoria, otras se olvidan. De tal modo, la disociación es condición necesaria para la actividad posterior de la fantasía.

Por su parte la imaginación parte de la realidad y de la experiencia que tiene cada individuo al estar en un escenario de juego, el estudiante crea ideas o representa imágenes mentalmente a partir de lo que ha visto, escuchado y vivido; es normal encontrar en el aula alumnos quienes tienen una mejor capacidad imaginativa al crear ideas en los ejercicios teatrales.

Es así como, los estudiantes al compartir con sus compañeros, por medio del juego o al escuchar anécdotas, cuentos y leyendas; viajan a través de la imaginación; la experiencia de su compañero quien cuenta la historia, potencia en los demás la capacidad imaginativa a partir de las emociones que siente en ese momento. De la misma manera la emoción se convierte en una reacción importante para la creación porque cada niño es el encargado de transformar su realidad a partir de lo que siente, ha vivido y quiere expresar. Es así como los cuentos introducen al niño en un universo encantado, cuya magia les permite dar rienda suelta a su imaginación desde luego, todos necesitamos del aporte que brinda la imaginación para poder vivir de forma satisfactoria en un mundo de realidades cotidianas.

2.4 Improvisación

La improvisación es una técnica escénica donde los niños crean ideas, cuentan historias desarrolladas en el momento mismo de actuarlas. Efectivamente esta se debe potenciar en los niños, ellos tienen una capacidad muy creativa para hacer de ello algo único, espontáneo. En la expresión dramática los niños generan ideas muy originales, fantásticas, además aceptan, escuchan e interpretan propuestas de sus compañeros logrando un trabajo cooperativo, como se muestra en

la siguiente fotografía, donde a cada grupo de estudiantes se le asigna un refrán o proverbio, ellos acuden a la improvisación para darlo a entender a sus compañeros, fortaleciendo su capacidad imaginativa en el espacio; algunos ejemplos fueron: el que no corre, vuela; en casa de herrero, cuchillo de palo; cuando el río suena, piedras lleva; cría cuervos y te sacaran los ojos; el que a buen árbol se arrima, buena sombra lo cobija; el que con lobos anda a aullar aprende.

Figura 10. Estudiantes improvisando con su cuerpo



Fuente: Kathlen Castro.

De igual modo, Torrance (como se citó en Lagemann, 1994) a través del siguiente ejemplo nos demuestra que la improvisación de último momento es característica de un niño creativo, los niños son capaces de improvisar y dar soluciones con gran imaginación.

Uno de los elementos incluidos en el material del test es un trozo de papel con 26 círculos. Se le pide al niño que vea cuantas cosas puede hacer con lápiz a partir de los círculos, utilizando cada uno de ellos como base central del dibujo. El límite de tiempos es diez minutos. “Solo les quedan diez segundos”, anuncio una vez el doctor Torrance ante un grupo de niños de segundo grado. Una niña, a la que todavía

le quedaban dos hileras de círculos para completar, de inmediato dibujo a una pequeña haciendo pompas de jabón, y utilizo como pompas los círculos que le quedaban. (p.27)

Efectivamente, la creatividad es el único conductor de la dinámica del proceso improvisador para ello Cantos (2005) en su artículo *Metodología creativa para la práctica de improvisación*, presenta siete puntos que se tuvieron en cuenta al trabajar con esta técnica teatral con los estudiantes:

1. El conflicto: si no hay conflicto, no hay improvisación, se debe ocupar un espacio, tiempo y estado de ánimo para crear una verdadera improvisación teatral. En el juego dramático estos conflictos fueron acordes para los niños, se utilizaron temas que ellos conocían para que puedan desenvolverse creativamente y hacer de ello una buena improvisación.
2. Relación protagonista/antagonista: aquí surge el conflicto, el niño crea diferentes ideas, soluciones secretas para que así su compañero (antagonista) aumente la intensidad del conflicto, estimulando así la creatividad del niño-improvisador; en este punto se utilizaron ejercicios de la vida cotidiana como, por ejemplo: el salón de peluquería, el vendedor de una tienda, un partido de futbol.
3. Circunstancias dadas y diseño del argumento-base: Propone un argumento-base en función a tres niveles progresivos e interrelacionados que van activando la propia energía creativa del niño improvisador.

3.1 Modalidad Libre: basada en la experiencia personal del niño, aquí el estudiante busco sus propias sensaciones, emociones, ideas, experiencias, trabajando con el entorno social en que se desenvuelve.

3.2 Improvisaciones sobre escenas: se encamina a descubrir el comportamiento del personaje dentro del actor. Aquí jugo un papel muy importante la contextualización y

caracterización del personaje para que así el niño lo reconozca y pueda interpretarlo de una forma considerada.

3.3 Improvisaciones con texto imaginario: un texto inventado da lugar a una situación narrativa abierta; esta suele modificarse, enriquecerse y, en suma, completarse. En este punto los estudiantes prepararon un pequeño texto, pero en la acción se modificó por ejemplo los alumnos quienes interpretaron una escena de un partido de futbol, las acciones y palabras fueron creadas de manera improvisada, según la emoción del momento al representar.

4. Tiempo-ritmo de la acción: es necesario que exista alguien quien dinamice el tiempo-ritmo de la acción y sirva para reactivar creativamente a los niños, armonizando al de sus compañeros, en este punto fue necesario ayudar a potenciar algunas ideas que los estudiantes tenían o ayudarlos con algunas palabras para completar su acción.
5. Presencias inesperadas: se deben introducir elementos sorpresa, para estimular la espontaneidad que no consiste en poseer habilidad de respuesta sino en saber reaccionar ante un hecho imprevisto: la principal cualidad del improvisador es que tenga capacidad de asombro.
6. Cierres: en cualquier caso, el niño debe dar un final a su trabajo, sin salirse del personaje hasta que el ejercicio no haya concluido totalmente pese a que se pueden presentar dificultades, el niño debe tener siempre presente esa capacidad de improvisación y realizar un buen cierre.
7. Tiempos de Verbalización: por último, el proceso tiene una etapa de revisión activa, el objetivo es corregir o mejorar realizando una crítica positiva, atendiendo la expresión de los demás y logrando una superación de su propia expresión.

Estos siete puntos permitieron el favorecimiento de la improvisación en el niño, el desarrollo del pensamiento divergente, convirtiendo al estudiante en un personaje creador de diferentes soluciones a circunstancias dadas, rompieron con la representación tradicional, poniendo en práctica sus sentimientos, emociones y percepciones en cuanto al conflicto teatral. Un ejemplo de improvisación fue la puesta en escena del taller de títeres, una técnica de actuación en donde se representa un tema a través de la motivación y la acción, para ello, “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC crean diferentes acciones e improvisan con el títere” D.C.T12IG5 (Diario de Campo, Taller N°12, Institución Cabrera, Grado quinto).

Las acciones surgieron teniendo en cuenta las ideas de cada integrante del grupo, ellos crearon diferentes personajes, quienes unificaron una sola historia; crearon la escenografía y la puesta en escena. Es aquí donde el estudiante recrea los mejores momentos del juego en el teatro de títeres; aprendieron a realizar movimientos como subidas, bajadas, escondidas. Fue así como “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC consideran el teatro de títeres como objeto de diversión, de hacer reír a los demás, de colaboración, de trabajo en equipo y ayuda mutua” EN3P3IG5E1E3E4E6E14 (Encuesta N°3, institución Cabrera, estudiantes grado quinto).

Mostrar la improvisación a los compañeros permitió una posibilidad de diversión en la que todos disfrutaron, interpretaron las acciones del otro, reafirmaron, construyeron su conocimiento en títeres; obteniendo una experiencia enriquecedora. También aprendieron valores a partir de las historias, mejoraron la comunicación y desarrollaron su capacidad imaginativa, A continuación se muestran algunas fotografías de la improvisación del taller de títeres:

Figura 11. Puesta en escena de los estudiantes con el títere



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 12. Expresión con el títere



Fuente: Kathlen Castro.

3. LA REPRESENTACIÓN Y LA EXPRESIÓN DE LA TRADICIÓN ORAL EN EL CORREGIMIENTO DE CABRERA

En este capítulo se buscaron los aportes que tuvo el juego dramático en el desarrollo de la expresión del estudiante y el fortalecimiento de la identidad cultural del corregimiento de Cabrera.

Para iniciar, la expresión dramática conduce al niño a descubrir su libertad personal que le permite observar la realidad y opinar sobre ella, para Cañas (1999) “La expresión dramática se ofrece como alternativa liberadora al igual que integradora y formativa, ante el modelo que la sociedad impone para los niños que crecen en nuestros días “(p.18).

En efecto, la expresión es un lenguaje donde se logra que el estudiante utilice el cuerpo a partir de su capacidad expresiva y creativa, para lograr la exteriorización de sus ideas y sentimientos. Para ello, en este proceso investigativo se empleó diferentes talleres, técnicas escénicas y ejercicios de expresión como herramientas principales del juego. El juego como factor hace más atractivo el proceso de iniciarse y ejercitarse, además proporciona un clima especial para que se produzcan aprendizajes.

En este sentido García y Llull (2009) sugieren, “La tarea del educador es potenciar aquellos aspectos implícitos en el juego, que favorezcan el desarrollo libre y placentero del niño. De esta forma, la experiencia puede adquirir una dimensión globalizadora y significativa” (p.27). Así mismo, el juego es una acción libre del ser humano, los estudiantes al estar en la institución sienten una necesidad de libertad es por eso que siempre esperan con ansias el recreo para ser ellos mismos y aprovechar la oportunidad de divertirse y departir con sus compañeros; la libertad es y debe ser un objetivo de la educación, para ello se emplearon diferentes talleres donde “Los estudiantes de

quinto de primaria de la IEMC expresen libertad cuando juegan”. D.C.0T4IG5 (Diario de Campo, Taller N°4, Institución Cabrera, Grado quinto).

En el taller N° 4 a los estudiantes se les brindó libertad para escoger juegos tradicionales que conocen y comúnmente practican en sus tiempos libres, fue así como ellos seleccionaron algunos como: el gato y el ratón, tingo, tango, saludos con palmas, la cadena, lazarillo...los cuales les permitió divertirse, interactuar, recordar, compartir, sentirse libre, relacionarse con el otro, generar nuevos lazos de amistad y aceptación a sus compañeros, algo que contribuyó a su formación integral.

Figura 13. La libertad al jugar



Fuente: Kathlen Castro.

No obstante la libertad de los estudiantes se reflejó cuando representaron ejercicios de manera voluntaria, perdiendo esa timidez al desenvolverse libremente por el espacio, mostrándose a sí mismo y hacia los demás. Para Gallardo y Fernández (2010):

El juego es libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección. Es el paradigma de la autodecisión, de lo no coercitivo. El juego es una actividad voluntaria, libremente elegida y no admite imposiciones externas. (p.14)

Figura 14. El Juego es unión



Fuente: Kathlen Castro.

Desde luego es importante tener en cuenta la libertad de expresión a través de danzas propias donde el estudiante decida y sienta motivación al realizar los movimientos, para ello se emplea un taller expresivo donde “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC desarrollan su expresión utilizando como herramienta su cuerpo”. D.C.0T7IG5 (Diario de Campo, Taller N°7, Institución Cabrera, Grado quinto).

En este taller N°7 los estudiantes crearon una coreografía con diferentes movimientos corporales; una herramienta que todos poseemos para expresarnos y crear una comunicación con las personas de nuestro alrededor. Para ello decidieron bailar la canción llamada *Chica Vampiro*, surge de un programa de televisión que miran en sus tiempos libres y es de su agrado.

Figura 15. Movimiento Vampiro



Fuente: Kathlen Castro.

La organización y evolución del grupo se dio colaborativamente, la canción al ser elegida de manera libre, permitió al estudiante utilizar sus propios recursos expresivos, desarrollar su capacidad creativa y socializar con los demás interactuando con su cuerpo, espacio y tiempo. La música activó y animó los movimientos de los estudiantes, estos fueron sencillos, utilizaron su habilidad motriz básica, siendo autónomos en su creación coreográfica: giros, saltos, desplazamientos hacia adelante y atrás, paso en “V”.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje se tuvo en cuenta los tiempos de cada paso para una mejor coordinación; es así como el alumno encuentra su propio lenguaje corporal y una herramienta para atreverse a utilizar como elemento de expresión.

La expresión mediante el cuerpo permitió que el estudiante desarrolle la autoconfianza como un medio terapéutico. El día de la presentación de su coreografía ante espectadores del corregimiento de Cabrera, una estudiante exclamo “ya no me da vergüenza bailar enfrente de todos” Un ejemplo donde se muestra al estudiante con seguridad, consciente de su cuerpo y expresando una comunicación con los demás. A continuación, se muestran algunas fotografías de este taller de expresión:

Figura 16. Salto Vampiro



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 17. Diversión y expresión en el parque de Cabrera



Fuente: Kathlen Castro.

Ahora bien, el estudiante quiere salir de las clases rutinarias, en su curiosidad está inmersa sus ganas de aprender pero de manera divertida y diferente; es importante crear una buena relación con los alumnos, generar un buen clima en el aula donde ellos creen una interacción positiva con sus compañeros. La motivación es importante porque el alumno asume una actitud positiva, manifestando sus deseos para aprender. En el taller N° 9, 13 y 17 “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC sienten motivación al expresar mediante su cuerpo” D.C.0T17IG5 (Diario de Campo, Taller N°17, Institución Cabrera, Grado quinto).

Al realizar ejercicios de expresión no verbal y movimientos de danza contemporánea, manifestaron una motivación al reconocer que pueden expresar por medio de su cuerpo: sus sentimientos, emociones, actitudes y aptitudes para interactuar y comunicar lo planeado. Así “Los estudiantes de grado quinto de primaria de la IEMC reconocen la importancia de la expresión corporal para comunicar, sentirse libres, expresar con el cuerpo, liberarse, transmitir sentimientos, desahogarse y sentir diversión y alegría” EN4P1IG5E1E2E3E4E5E6 (Encuesta N°4, institución Cabrera, estudiantes grado quinto).

Desde luego, el niño demuestra su capacidad creativa e imaginativa al representar los diferentes ejercicios trabajados en clase. El clima de compañerismo y respeto mutuo crea una motivación en el alumno, en taller N°13 al representar ejercicios teatrales de mímica, se logra un reconocimiento por parte de sus compañeros, creando un estímulo personal para la motivación al interactuar con el otro en un espacio de juego, como se muestra en las siguientes fotografías a continuación:

Figura 18. Cuerpo y Movimiento



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 19. La interacción con el otro.



Fuente: Kathlen Castro.

Por consiguiente al haber una motivación en los estudiantes es más factible alcanzar los objetivos que se quieren fortalecer en el aula accediendo a diferentes aprendizajes. Por su parte el juego cooperativo genera un clima de compañerismo, ayuda a eliminar conductas destructivas por parte de los estudiantes, creando una interacción beneficiosa entre ellos. Para Orlick (como se citó en Mejía, 2006):

Los componentes de los juegos cooperativos son: la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión; desde lo pedagógico estos componentes dilucidan el compartir del juego con fines recreativos en donde se fomenta la participación, la comunicación, la cooperación, lo que en términos generales conducen a los niños a adoptar conductas prosociales. (p.17)

De lo anterior se colige que comúnmente los estudiantes están enseñados a competir, el sistema los hace seres competitivos, creando un egoísmo entre ellos. Los juegos competitivos genera en los alumnos: depresión, agresividad destructiva, abandono hace que pierdan su autoestima y hace que las personas que se sienten “ganadoras” se destruyan así mismo y destruyan a los otros sintiéndose mejor que ellos.

Sin embargo los juegos aplicados en el taller N°4 y 17 lograron que “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC demuestran cooperación al jugar con sus compañeros” D.C.0T4IG5 (Diario de Campo, Taller N°4, Institución Cabrera, Grado quinto), sin embargo jugaron con satisfacción, diversión y no por competitividad. Al realizar juegos tradicionales los estudiantes demostraron una conexión entre compañeros, aprendieron a aceptar al otro al involucrarlo en el juego, a no discriminar sino reconocer sus capacidades como en el juego del “gato y el ratón”, donde algunos estudiantes acudieron a sus compañeros, quienes conocían las palabras de introducción de este juego y fue así como los estudiantes se sumergieron en el concepto de igualdad, más no en la de discriminación.

Figura 20. El gato y el ratón

Fuente: Kathlen Castro.

De esta manera, es importante la cooperación en el aula porque logra que el estudiante se sienta bien, participe, sea libre, se divierta, comunique, exprese, no le dé miedo a equivocarse, logre aportar al grupo y sea capaz de solucionar conflictos. Esto se observó en los estudiantes al realizar el taller N°17 donde en grupo demostraron una interacción cooperativa, participando de todos los ejercicios, demostrando su propia expresión en el espacio. Otro importante acto de cooperación se observó al crear unas mascara, un elemento mágico que transforma y comunica, estas se utilizaron como elemento de desinhibición en el alumno para que él tenga mayor seguridad y pierda el temor al expresarse con su cuerpo, un motivo para trabajar de forma interdisciplinar con la expresión plástica y crear lasos de cooperación en el aula como se muestra en la siguiente fotografía de este taller:

Figura 21. Cooperación en la creación de máscaras.

Fuente: Kathlen Castro.

Es oportuno resaltar las emociones que se producen en un espacio de juego por medio de estas, el estudiante crea un interés en descubrir y experimentar cosas nuevas, genera reacciones de expresión y libertad, acto que se visualizó en la mayoría de los talleres N° 2, 4, 12, 13,16, 17 donde “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC expresaron diferentes emociones al jugar” D.C.0T2IG5 (Diario de Campo, Taller N°2, Institución Cabrera, Grado quinto).

Los estudiantes al caminar por el espacio presentan un choque de emociones, involucrándose en la parte teatral. Las emociones son muy importantes en el desarrollo del individuo porque al encontrarse en un espacio de juego se suelta a vivir la experiencia, teniendo presente su actitud y poniendo en escena todo un potencial que gira alrededor del recuerdo y el manejo del cuerpo. En

una puesta en escena del taller N° 4 demuestra el estudiante lo primitivamente expuesto, y relaciona la situación con la emoción vivida.

Figura 22. Autoexpresión



Fuente: Kathlen Castro.

Desde luego es importante que el estudiante obtenga una regulación emocional, aprendiendo a evitar emociones negativas y desarrollando la habilidad para generar emociones positivas, para ello Goleman (como se citó en Meritxell, 2014) sugiere cinco factores claves en las emociones:

1. El conocimiento de las propias emociones. La capacidad de reconocer un sentimiento en el mismo momento en que aparece.
2. La capacidad de controlar las emociones. La conciencia que tiene uno mismo de él y sus emociones es una habilidad básica que permite controlar los propios sentimientos y adecuarlos al momento.

3. La capacidad de motivarse uno mismo. Consiste en el autocontrol de la vida emocional y la subordinación a un objetivo para poder mantener la atención, motivación y creatividad.
4. El reconocimiento de las emociones ajenas. Es la capacidad empática, de sintonizar con las señales que indican lo qué necesitan o qué quieren los demás.
5. El control de las relaciones. Es la habilidad para relacionarse con los otros, a través de relacionarse adecuadamente con las emociones ajenas.

Con base a lo anterior, los estudiantes identificaron emociones en sus compañeros como: alegría, sorpresa, miedo, además de experimentar y compartir impresiones mediante el juego creando un clima de cooperación y diversión en el aula, reconociendo así la importancia de expresión de sus compañeros. En la siguiente fotografía el estudiante entra en contacto con su compañero a través de un ejercicio teatral llamado Espejos:

Figura 23. En contacto con mi compañero



Fuente: Kathlen Castro.

Finalmente, los estudiantes al ser conscientes de las emociones entablaron una buena comunicación, se evitó el lenguaje vulgar, obteniendo un mayor acercamiento, confianza con sus compañeros, siendo capaces de tener seguridad en la toma de decisiones en clase y especialmente el control de las relaciones que es de útil importancia en su vida cotidiana..

3.1 La expresión de la tradición

La tradición oral representa una continuidad cultural con una capacidad de cambio, está en constante renovación, se crea, se recrea, inventa y destruye cada día. Continuamente las comunidades buscan explicar los fenómenos naturales, humanos e históricos que hacen vivencia de hechos trascendentales, estos se transforman en legendarios y sobrenaturales. Para Marcos (2004):

La idea común que se tiene sobre la tradición es la que etimológicamente hace venir del término latín “tradere”, del que derivaría tradición, es decir lo que viene transmitido del pasado; por extensión, el conjunto de conocimientos que cada generación entrega a la siguiente... Si la tradición es la herencia colectiva, el legado del pasado, lo es también debido a su renovación en el presente. La tradición, de hecho, actualiza y renueva el pasado desde el presente. (p.926)

Con respecto a lo anterior, la tradición oral es parte fundamental de una cultura, contribuye a conocer el origen del pueblo, los misterios del campo, la comunidad va creando personajes para explicar fenómenos naturales o para inculcar valores a sus generaciones, entre ellos están los duendes quienes hacen travesuras o enduendan a las mujeres, la llorona quien busca a sus hijas, brujas que vuelan a la media noche, seres que se llevan a hombres por su mal comportamiento; mujeriegos o borrachos, entre otros.

A su vez, los mitos y leyendas se transmiten oralmente ya sea en las tertulias nocturnas, antes de acostarse, en las escuelas, colegios, fogatas o reuniones sociales, muchas veces son transmitidas

oralmente por abuelas, tíos, campesinos, curas, vecinos del barrio o personas que aseguran haberlos visto o vivenciado.

Sin embargo es importante crear espacios en el aula donde el estudiante se identifique y se apropie de su cultura a través de la narración. Un ejemplo de ello se da en el taller N° 3 donde los estudiantes transmitieron narraciones contadas por sus abuelos, familiares o vecinos: en ocasiones partieron de su contexto o vivencias personales, estos relatos generaron interés y motivación en el aula, porque se utilizó el juego para la participación de los alumnos, ellos se apropiaron de dichas historias y las transmitieron oralmente; en efecto “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC reconocen la importancia de conocer mitos y leyendas porque representan a toda la comunidad de Cabrera y para no perder la cultura.” EN1P5IG5E4E8E9 (Encuesta N° 1, institución Cabrera, estudiantes grado quinto).

Figura 24. Interactuando con Mitos y Leyendas de Cabrera



Fuente: Kathlen Castro.

Como se muestra en la figura anterior, las narraciones aportan de forma íntegra a cada ser: en la forma de hablar, sentir, pensar; los estudiantes compararon realidades, entraron en contacto con su entorno al contar que ocurren en su localidad, se sumergen en el viaje de la historia, perdiendo el pánico escénico al hablar ante sus compañeros, porque partieron de su propia experiencia. El estudiante se apropió de su saber y lo transmitió con seguridad, esto condujo a un mayor interés en el aula, al ser él quien toma la vocería relatando con propiedad anécdotas fantásticas.

De esta manera en las leyendas se narra la vida del pueblo, los viejos miedos, además en estas hay geografía concreta, una localización en el espacio. Cabrera está rodeado de un hermoso paisaje entre ellos, se encuentra El Páramo del Fraile o Páramo del Frailejón, donde nace la leyenda representativa de Cabrera “La Cochita del Fraile” los miedos se trasladan a un pasado donde a los indígenas les quitaban sus riquezas y de aquí surge la historia de un Fraile quien se ahogó por su ambición:

La Cochita del Fraile:

“Era el camino que anteriormente se transitaba para ir a Popayán y viceversa, sucedió que un día un padre misionero con su criado venían de Popayán para Pasto y en el punto exacto de la cocha se puso a descansar el padre y mando al criado para que traiga agua.

El criado dejó la mula que venía cargada con dos baúles de plata y se fue a traer el agua, cuando llegó a la Cochita, cogió el agua y miró que en la mitad había: para algunos dicen que era una corona, otros un pato con patitos, otros una paila llena de oro, en fin, algo, pero estaba en la mitad y era de oro, brillaba.

Él no le prestó atención, pero fue y le contó al padre, el renegando porque no le llevaba el agua rápido, se disculpó diciéndole, padre, ahí en la cocha hay algo que a usted le va a gustar, claro el padre le gustaba la plata, el oro y corriendo se fueron a ver lo que era y el padre con la ambición de quedarse con lo que

hay allí, se quedó enterrado en la mitad de la cocha, cayeron muchos rayos y truenos por lo que la mula se desperdigó.

Manifiesta la gente que al lado izquierdo de la montaña a unos tantos metros esta la mula hecho piedra, que se puede ver claramente en medio del bosque. Ellos llevaban un gallo que se escucha cantar siempre a las 3 de la tarde, cuenta la gente que le consta haberlo escuchado el criado salió a Cabrera y contó lo que había pasado, la cocha se caracteriza según la gente por ser muy celosa esta un buen día y llegando al lugar siempre llueve, caen rayos o al menos se oscurece el día.” (Proyecto ambiental escolar de Cabrera, 2010)

En el proceso de esta investigación se tuvo la posibilidad de conocer este mágico lugar con dos alumnas de la institución Cabrera: Yenifer Timana y Angie Jossa, juntas crearon una gran conexión con esta leyenda que las condujo a explorar este maravilloso lugar; para llegar a este lugar se atravesó un arduo camino, fueron dos horas subiendo por caminos de piedra, arcilla donde se observó gran variedad de tipos de plantas con texturas, tamaños y colores diferentes que comúnmente no se observan, por ejemplo: unas hojas alargadas con textura lanuda, su vista desde arriba era de color amarillo y por debajo café. El frailejón: una planta que se conserva durante muchos años por eso suelen llamarse los “abuelitos del páramo”, sus hojas son de textura acolchonada; cumplen una función muy importante que es absorber el vapor de agua de las neblinas y conservarla, formando así un gran almacén de agua que se destina a los habitantes, a continuación se muestra algunas fotografías de este maravilloso lugar:

Figura 25. Estudiantes explorando el páramo de frailejones.



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 26. Agua cristalina y pura.



Fuente: Kathlen Castro.

Otra asombrosa planta se llama “pisisikis”, una fruta pequeña de color blanco con un sabor dulce. En esta travesía se dio paso a la exploración, las estudiantes compartieron su brillante energía con la naturaleza, mostrando desde frutas comestibles, hasta los nidos escondidos de los majestuosos colibrís.

Figura 27. Pisisikis



Fuente: Kathlen Castro.

En el transcurso del camino se encontró un aviso que informaba la presencia de una familia de osos, esto permitió que el recorrido se pusiera aún más interesante y se llenara de adrenalina al pensar que se los iba a encontrar en el transcurso del camino. Al llegar a la cochita las estudiantes hacían bastantes preguntas relacionadas con la leyenda como: ¿dónde está la mula hecha piedra?, ¿Aquí se ahogó el Fraile?... También recordaron algunos dichos contados por sus familiares como: “dicen que si uno le tira piedras a la cochita, se pone brava y el cielo se vuelve gris y llueve”, “dicen que en el fondo de la cochita se encuentra el oro”, “mi abuelito me dijo que aquí se aparece el duende”... Es satisfactorio notar el interés del estudiante por su naturaleza, sus tradiciones, lo

ocurrido en su contexto; es de suma importancia que indague, observe y analice su realidad, su identidad logrando así una apropiación más profunda de su cultura.

Figura 28. Al fondo la cochita



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 29. En medio de la montaña...



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 30. La Cochita de Cabrera

Fuente: Kathlen Castro.

A partir de la anterior leyenda, se empleó en el aula diferentes talleres para fortalecer la tradición oral, creando así un espacio de convivencia y de transmisión de valores: algunos estudiantes la desconocían y para ello se realiza una interacción social donde los alumnos investigan la leyenda, permitiendo un aprendizaje en un contexto de interacción con sus abuelos, y padres. Vygotsky en su teoría socio histórica reconoce la importancia de la interacción para lograr diferentes aprendizajes, estos agentes de desarrollo impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, quienes desarrollaron habilidades mentales como el pensamiento, atención, memoria; a través del descubrimiento de las leyendas, sumergiéndose en un proceso de interiorización. Esto condujo a una apropiación de la cultura, reconstruyendo significados.

De este modo los abuelos con estas narraciones buscan transmitir valores, enseñanzas a través de leyendas donde termina ganando el bien, con castigos hacia el mal. La fantasía logró que los

niños se desenvuelvan en la imaginación, analicen e interpreten la enseñanza de cada narración; estas no pretenden ser bellas o terminar en finales felices como comúnmente terminan los cuentos sino que sean eficaces y se tome conciencia como protagonistas de la cultura, un ejemplo de ello se evidencia en el taller N° 5 donde “Los estudiantes de quinto de primaria de la IEMC reconocen la importancia de conocer la leyenda porque representa a la comunidad de Cabrera y para no perder la cultura.” EN1P5IG5E4E8E9 (Encuesta N°1, institución Cabrera, estudiantes grado quinto).

De este modo en este taller los estudiantes identificaron con mayor detalle los personajes y el lugar de la leyenda, para ello realizaron un dibujo donde se percibe sus características, posteriormente crearon una escultura en plastilina de cada uno de ellos, esto condujo a un mayor acercamiento de manera interdisciplinar a la leyenda, desarrollando así, su capacidad creativa al darle características propias a cada uno de los personajes como se muestra a continuación en las siguientes fotografías:

Figura 31. Estudiante plasmando su imaginación



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 32. Fraile

Fuente: Kathlen Castro.

Todo esto permitió la creación de una composición artística donde “Los estudiantes reconocen la importancia de conocer la leyenda porque es tradición de sus antepasados y se transmite de generación en generación” EN1P5IG5E2E3 (Encuesta N°1, institución Cabrera, estudiantes grado quinto). De esta forma la retransmitieron en una exposición realizada en la institución para toda la comunidad estudiantil y de Cabrera, donde asistieron diferentes padres de familia.

A través de estas composiciones recordaron este maravilloso lugar, esta bonita leyenda, por otra parte, algunos estudiantes por voluntad propia, en varias ocasiones mostraron interés en continuar narrándola a estudiantes de grados inferiores como Preescolar quienes no la conocían, así como se muestra en las siguientes fotografías:

Figura 33. El maravilloso Páramo de Cabrera



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 34. Exposición creativa de la Leyenda representativa de Cabrera



Fuente: Kathlen Castro.

De lo anterior resulta la contribución a fortalecer la identidad cultural de Cabrera al tener en cuenta en el contexto educativo este tipo de narraciones que nacen en una cultura, en consecuencia, los estudiantes la reconocen en su contexto y se remiten al pasado, pero también a un presente vivo; vivo a ser transmitido a otras generaciones.

Al llegar a este punto, se condujo a fortalecer la identidad, expresión, comunicación con el cuerpo a partir del juego, para ello se elige como objetivo desarrollar un sketch a partir de seis tipos de mitos y leyendas repartidos aleatoriamente en el aula para el fortalecimiento de la tradición oral; en consecuencia se emplea ejercicios para que el estudiante se ubique en el espacio teniendo en cuenta las dos formas que propone Peter Brook (como se citó en Cañas)

1. Un espacio real, denominado también espacio escénico
2. Un espacio imaginario, llamado, asimismo, espacio dramático

Dicho lo anterior, en el taller se tuvo en cuenta el espacio dramático porque los estudiantes se sumergieron en el plano de la imaginación al interpretar cada una de las narraciones, algunos seleccionaron espacios como la naturaleza, casas de sus familiares y diferentes lugares de su contexto.

En los diferentes talleres y actividades también se tuvo en cuenta los niveles teatrales (bajo, medio, alto) así como los ritmos (muy lento, lento, rápido, muy rápido). Para explorar diferentes formas al interactuar en el espacio y además identificar en qué nivel y ritmo debía estar su personaje. Así mismo se implementó diferentes juegos, en especial el llamado “saludos” para que el estudiante entre en contacto con sus compañeros, se desinhiba y saque a flote diferentes emociones al caminar por el espacio y saludar al compañero quienes no miraban hace 1 hora, 1 semana, 1 mes, 1 año...

Figura 35. Nivel Bajo



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 36. Saludos



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 37. Estatuas silenciosas



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 38. Maquina corporal



Fuente: Kathlen Castro.

De esta manera se tuvo en cuenta la presencia en el escenario, no dar la espalda al público, ejercicios de respiración y de voz; después de todo esto permitió crear en conjunto el sketch para ser visualizado e interpretado por sus compañeros del salón, como se muestra en las siguientes fotografías:

Figura 31. De la planeación a la improvisación.



Fuente: Kathlen Castro.

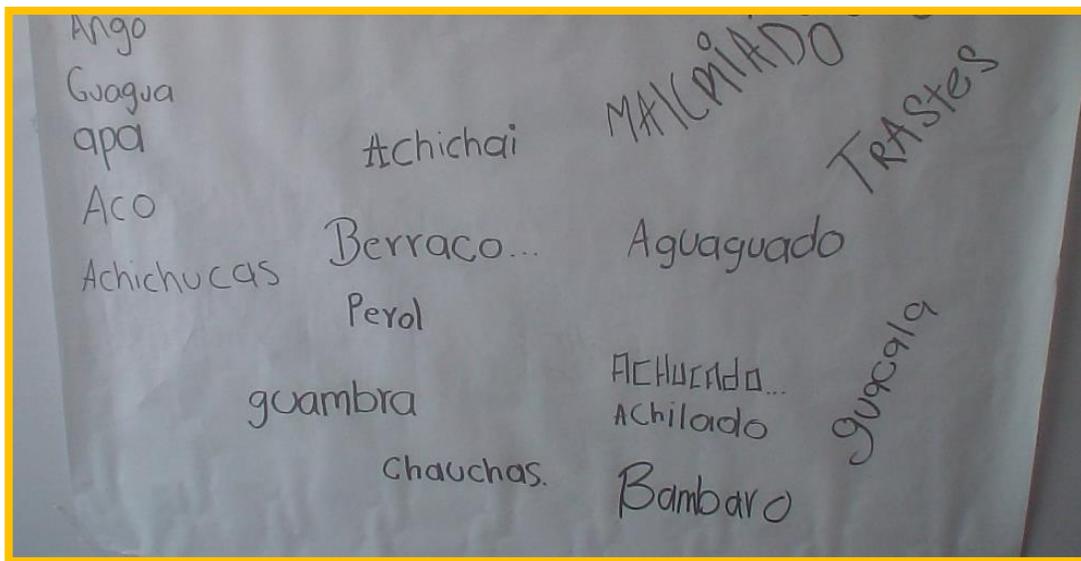
Figura 39. Llorona



Fuente: Kathlen Castro.

Finalmente para contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural se realizan los siguientes talleres. Primero en el taller N° 14 los estudiantes identifican palabras o expresiones de su contexto a través del juego tingo- tango donde se rota el marcador y cuando caía tango, el estudiante salía a escribir una palabra que el conociera o usara comúnmente en su léxico, algunas palabras que se escribieron fueron: aco, achichucas, guagua, berraco, perol, guambra, achichay, chauchas, aguaguado, achucado, guacala, trastes, malcriado, como se muestra en la siguiente fotografía:

Figura 40. Expresiones de mi contexto



Fuente: Kathlen Castro.

En consecuencia se logró una apropiación, un interés en su contexto, se recreó palabras propias de la región; es importante que el alumno recuerde e indague el pasado, sus orígenes, para generar una comunicación y transmisión, fortaleciendo así saberes con aspectos únicos como expresiones nativas que se encuentran a su alrededor.

Segundo, en el taller N° 15 los estudiantes realizan grupos e investigan las costumbres y tradiciones de cabrera. La identidad cultural es el conjunto de elementos unificadores como costumbres, tradiciones, valores, formas de expresión; entre las festividades; la danza, el baile

donde el pueblo se libera, goza, disfruta, comparte con el otro, se establecen canales de comunicación, expresión y liberación.

Hoy en día, Cabrera es reconocido por su turismo, dentro de este; se encuentra las tradiciones gastronómicas como: los dulces preparados por madres campesinas con frutos como moras, fresas, chilacúan; en muchas ocasiones ellas mismas los siembran y cosechan. El helado de paila, se prepara en una paila de cobre con una base repleta de hielos con sal, esta se la gira hasta que el frío del hielo congele la dulce receta del helado.

Otro alimento tradicional es el cuy, estos son criados y alimentados por los habitantes quienes tiempo después los preparan para los turistas o visitantes del corregimiento. El conocer estos aspectos por parte de los estudiantes genera en ellos una valorización por el quehacer y una afirmación hacia su identidad, sintiéndose orgullosos de lo que el pueblo puede brindar a los demás como algo único y diferente de otros corregimientos. A continuación se muestran algunas fotografías de las tradiciones y costumbres que se conservan e identifican a Cabrera:

Figura 41. Helado de paila



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 42. Cocinita



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 43. Cuy



Fuente: Kathlen Castro

Figura 44. Amor al arte



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 45. Las manos acarician la tierra



Fuente: Kathlen Castro.

A continuación, se muestra la escenografía que utilizó para su exposición una estudiante, donde dio a conocer el vestuario típico que usan las mujeres en el corregimiento, actualmente las abuelitas conservan este traje típico de Cabrera que se muestra en las siguientes fotografías:

Figura 46. Vestuario de las mujeres de Cabrera



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 47. Doña Elda



Fuente: Kathlen Castro

Figura 48. Don Julián y Doña Matilde



Fuente: Kathlen Castro.

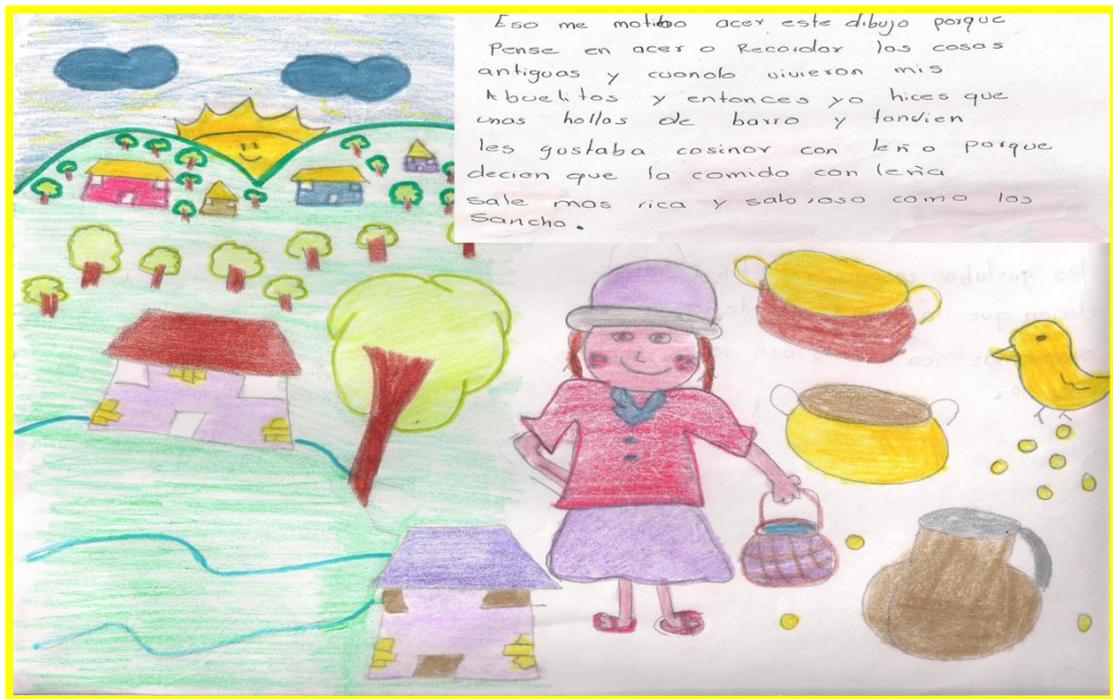
La última actividad que es importante resaltar en la presente investigación es el taller N° 18 donde los estudiantes fortalecen su identidad a partir de un marco referencial específico tomado de la historia del arte Colombiano, para ello los estudiantes analizaron e interpretaron las obras del artista Noé León, reconocieron las costumbres y situaciones del entorno en sus obras y de su corregimiento, para ello utilizaron el dibujo donde, plasmaron situaciones cotidianas y en algunos casos la cultura del corregimiento de Cabrera; hechos que parten desde sus familiares más cercanos y lugares de su entorno que son más significativos para ellos, como se muestra en la siguientes fotografías:

Figura 49. La labor de mis padres "Yenifer"



Fuente: Kathlen Castro.

Figura 50. Recordando las costumbres de mis abuelos.



Fuente: Kathlen Castro.

Las anteriores propuestas artísticas fueron de las estudiantes Yenifer Timana y Jenifer Josa, quienes plasmaron la actividad actual realizadas por sus padres y diferentes habitantes del corregimiento de Cabrera como también el recuerdo de los abuelos quienes forman parte de la tradición cultural. Las obras de los estudiantes permitieron una sensibilización e interacción grupal logrando un aprendizaje significativo de su contexto. A partir de esta última actividad, es importante continuar con el proceso de reconocer artistas colombianos que plasmen en sus obras su contexto, de esta forma valorar al artista y preservar la identidad cultural de cada región.

Para finalizar se realizó un video titulado *Cabrera: Historia, cultura y tradición (2019)*, donde se plasma parte de la identidad Cultural de este corregimiento; el video como un medio comunicativo que logra en el individuo analizar aspectos que nunca tiene en cuenta, sentirse representado por un grupo de tradiciones, elementos, formas de expresión, pensamiento; estas son parte de la sociedad donde realizan su vida cotidiana. Así este contenido permite autoevaluarse, motivarse, valorar lo propio, sentirse orgulloso de su representación como cultura, creando un sentido de pertenencia y amor a su tierra.

Desde luego a partir de la visualización de videos con contenido cultural se invita a conocer y percibir el alrededor, los valores que aún conservan y poseen las demás culturas, entendiendo que cada comunidad es un universo especial y diferente que brinda la oportunidad de aprender de cada uno algo mágico y extraordinario.

CONCLUSIONES

Al identificar las capacidades expresivas teatrales en los estudiantes de grado quinto se pudo visualizar en ellos sensibilidad, creatividad e imaginación, entendiendo que cada una de ellas se encuentra evidenciada en diferentes niveles.

La elaboración y el manejo de títeres permiten en los estudiantes despertar su creatividad, imaginación, improvisación al momento de la representación y puesta en escena, así mismo es una herramienta clave para la oralidad y cooperación en los estudiantes.

Al analizar la tradición oral se logró el fortalecimiento de la identidad cultural, puesto que se evidencio en los estudiantes la apropiación de cada narración al ser transmitida a sus compañeros y a la comunidad de Cabrera.

Al exponer sus composiciones artísticas sobre la leyenda representativa de Cabrera se fortaleció la transmisión de generación en generación para permitir así, la re significación de su identidad.

Las narraciones permiten una interacción grupal logrando un aprendizaje de la cultura de su contexto. Así mismo se identifica y reconoce las costumbres, la forma de vestir, las palabras heredadas de nuestros ancestros, se toma el valor de cada una de ellas, todo para permitir la conservación de la identidad cultural.

El juego dramático es un medio que permite el desarrollo de capacidades expresivas, posibilita interpretar la realidad, convertir en acciones diferentes ideas, viabiliza un desarrollo integral en el estudiante, promoviendo de manera eficaz: la cooperación, libertad, manejo de las emociones, expresión libre, convivencia, comunicación, creatividad y coordinación del movimiento.

El juego, es un agente de desinhibición y motivación en el aula, logra grandes cambios en los estudiantes como dinamizador de actividades pues, conduce al niño a encontrar su propia expresión.

La dramática infantil como parte fundamental de su libertad personal le permite percibir la realidad y opinar sobre ella.

RECOMENDACIONES

A los investigadores, es de suma importancia tener en cuenta el juego como un recurso lúdico para lograr la expresión libre, este es un factor que aporta significativamente al practicarlo al crear un diálogo afectivo con los estudiantes. Desde luego es importante fortalecer la identidad cultural en los contextos, recordar el pasado y elementos transmitidos por nuestros legados.

A la I.E.M. Cabrera fomentar la importancia del arte en los estudiantes, darle el valor a la educación artística en el currículo, tener en cuenta el aporte que logra en el desarrollo de la expresión del estudiante, así como reconocer el aporte cultural del artista. Fomentar a través de proyectos el fortalecimiento de la identidad cultural que posee el corregimiento de Cabrera para la contribución al sostenimiento de la cultura, teniendo en cuenta que es un sitio turístico por su cultura e identidad y esto lo distingue de los demás corregimientos de San Juan de Pasto.

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid, España: Editorial Catarata.
- Agudelo, G. (2011). *Juegos teatrales*. Bogotá, Colombia: Magisterio.
- Álvarez, G. (2011). Los relatos de tradición oral y la problemática de su descontextualización y re significación. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, Argentina.
- Arteaga, M., Viciano, V., y Conde, J. (2006). *Desarrollo de la expresividad Corporal*. Barcelona, España: Inde publicaciones.
- Bayard, J. (1957). *Historia de las leyendas*. Barcelona, España: Vergara editorial.
- Cantos, A. (2005, Junio). Metodología creativa para la práctica de improvisación. *Ñaque*. Recuperado de <http://www.naque.es/revistas/pdf/R40.pdf>
- Cañas, J. (1999). *Didáctica de la Expresión dramática*. Barcelona, España: Octaedro.
- Castro, K. (productor). (2019). *Cabrera: Historia, cultura y tradición* [Mp4]. De <https://youtu.be/fmXuFANqATc>
- Dinello, A., Jiménez, C., y Motta, J. (2005). *Lúdica, cuerpo y creatividad*. Bogotá, Colombia: Editorial Magisterio.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=lz0zDwAAQBAJ&pg=PA18&dq=El+juego+es+libertad,+ya+que+la+caracter%C3%ADstica+psicol%C3%B3gica+principal+del+juego+e>

s+que+se+produce+sobre+un+fondo+ps%C3%ADquico+general+caracterizado+por+la+libertad+de+elecci%C3%B3n.&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjLgv3nxLbgAhVJpFkKHV8ACN0Q6AEIKTAA#v=onepage&q&f=false

García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia.

Hernández, M. (2004). La sensibilidad del lenguaje plástico infantil. En I. Merodio (Ed.), *El lenguaje de las artes plásticas: sensibilidad, creatividad y cultura* (pp. 9-31). Madrid, España: Secretaria general técnica.

Institución Educativa Municipal Cabrera. (2010). *Proyecto ambiental escolar de Cabrera*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/65692849/2010-Proyecto-Ambiental-Escolar-Prae>

Lagemann, J. (1994). Procedimientos que desalientan al niño creativo. En Strom (Ed.), *Creatividad y educación* (pp.24-36). Barcelona, España: Paidós.

Lucci, M. (2006). La propuesta de Vygotsky: la psicología socio histórica. *Curriculum y formación del profesorado*. Recuperado de <file:///C:/Users/PC/Desktop/10/libros%20usados%20para%20bibliografia/vigotsky%20sociohistorico.pdf>

Marcos, J. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Estudios extremeños*. Recuperado de <http://www.dip->

badajoz.es/cultura/ceex/reex_digital/reex_LX/2004/T.%20LX%20n.%203%202004%20sept.-dic/RV000002.pdf

Martínez, G. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona, España: Octaedro.

Marulanda, O. (1984). *El folclor de Colombia: práctica de la identidad cultural*. Bogotá, Colombia: Artestudio editores.

Mejía, E. (2006). El Juego Cooperativo: Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares. (Informe de práctica). Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Meritxell, V. (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil. (Tesis de grado). Universidad Internacional de La Rioja, Barcelona, España.

Molano, O. (2007, mayo). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Opera*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

Noelle, R., Renoult, B., y Vialaret, C. (2000). *Dramatización infantil*. Madrid, España: Narcea.

Parra P. (2006). Herramientas básicas del autor aplicadas al teatro de títeres. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=myh0i2M4uRkC&lpg=PP1&dq=Herramientas%20b%C3%A1sicas%20del%20autor%20aplicadas%20al%20teatro%20de%20t%C3%ADteres&pg=PP1#v=onepage&q=Herramientas%20b%C3%A1sicas%20del%20autor%20aplicadas%20al%20teatro%20de%20t%C3%ADteres&f=false>

Pérez, J. (s.f.). *Constitución política de Colombia*. Bogotá, Colombia: Leyer.

Vygotsky, L. (s.f.). La imaginación y el arte en la infancia. Recuperado de https://mimateriaenlinea.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/lic/ED/DC/AM/10/La_imaginacion_y_el_arte_en_la_infancia.pdf

ANEXOS

ANEXO A. MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

OBJETIVO GENERAL: Proponer el juego dramático como potenciador de la expresión corporal y la identidad cultural, en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Municipal Cabrera.						
OBJETIVO ESPECIFICO	CATEGORIA	SUBCATEGORIA	PREGUNTA ORIENTADORA	SUBTEMAS	TECNICA	INSTRUMENTO
Identificar las capacidades expresivas teatrales en los estudiantes de grado quinto de la I.E.M. Cabrera.	Capacidades	Sensibilidad	¿Cómo es la sensibilidad en los estudiantes?	Percibir sensaciones estímulos internos y externos sentidos conciencia del cuerpo	Observación Participativa	Diario de Campo Dispositivos Mecánicos
		Creatividad	¿Cómo es la creatividad en los estudiantes?	Ideas Conceptos Inventar Pensamiento originalidad	Observación estructurada	Diario de Campo Dispositivos Mecánicos
		Imaginación	¿Cómo es la imaginación en los estudiantes?	representar mentalmente imágenes sucesos concebir ideas	Observación participativa	Diario de campo, Dispositivos mecánicos

	Teatrales	Improvisación	¿Cómo es la improvisación en los estudiantes?	crear acción actuar espontaneidad acción simultanea expresión	Observación participativa	Diario de campo, Dispositivos mecánicos
OBJETIVO ESPECIFICO	CATEGORIA	SUBCATEGORIA	PREGUNTA ORIENTADORA	SUBTEMAS	TECNICA	INSTRUMENTO
Analizar la tradición oral como medio para potenciar la identidad cultural del Corregimiento de Cabrera	Tradición Oral	Tradición	¿Cuáles son las tradiciones representativas de Cabrera?	Transmisión Oral de Narrativos: cuento, mito, leyenda(Reafirmación de valores) Aleccionados: dichos y refranes	Observación estructurada Entrevista	Diario de campo, Dispositivos mecánicos
		Oralidad	¿Cuáles son las narraciones representativas de Cabrera?	Historia oral Historias de vida Historia oral Evocaciones Recuerdos	Observación estructurada Entrevista	Diario de campo, Dispositivos mecánicos

	Identidad Cultural	Identidad	¿Cómo es la identidad en Cabrera?	Costumbres creencias Formas de comportamiento de una comunidad (Danzas, Fiestas, Comida, Idioma, Artesanía) Acción Hbito Repetición de un acto Tradición	Observación estructurada Entrevista	Diario de campo, Dispositivos mecánicos
		Cultura	¿Cómo es la cultura en Cabrera?			
OBJETIVO ESPECIFICO	CATEGORIA	SUBCATEGORIA	PREGUNTA ORIENTADORA	SUBTEMA	TECNICA	INSTRUMENTO
Establecer el juego dramático para desarrollar la expresión corporal en los estudiantes de	Juego dramático	Juego	¿Qué aspectos del juego intervienen en el juego dramático?	Acción Diversión Libertad Sentir Expresar Emociones	Observación participativa Entrevista	Diario de campo, Dispositivos mecánicos

grado quinto de la IEM Cabrera	Expresión corporal			Conformación de la personalidad conocer, experimentar, explorar el entorno		
		Expresión	¿Cómo es la expresión corporal en el estudiante?	Ideas Cuerpo Espontaneidad Libertad	Observación participativa Entrevista	Diario de campo, Dispositivos mecánicos
		Comunicación	¿Cómo es la comunicación en el estudiante?	Movimiento Lenguaje propio Expresión Ideas Sentimientos Sensaciones	Observación participativa Entrevista	Diario de campo, Dispositivos mecánicos

ANEXO B. PLANES DE AULA.

FECHA: 29 de Septiembre 2017

FECHA: 27 de Octubre 2017

GRADO: Quinto

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la expresión corporal y emocional para mantener el adecuado equilibrio y bienestar psicofísico Realizando una muestra en público con autocontrol, dominio de la memoria y capacidad comunicativa.

TEMA	SUBTEMA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
Expresión corporal	Creación colectiva De una Coreografía	Fortalece la coordinación, la memoria y la concentración. Adquiere sentido del ritmo y oído musical. Se sociabiliza más con sus compañeros de clase al crear la coreografía.	Clase grupal donde se realiza una coreografía colectiva con una canción escogida por los estudiantes. Se iniciara con un calentamiento y estiramiento físico. Posteriormente una creación colectiva en pasos que los estudiantes conozcan. Ensayo grupal con todos los pasos aprendidos. Creación del vestuario con ropa cotidiana.	Grabadora Canción: (escogida por los estudiantes) Ropa para la creación del vestuario Maquilla artístico Recursos locales: Aula de Clase	Ser: Respeta la libre expresión de los demás, participa y es responsable con las actividades propuestas en clase. Saber: El estudiante establece la diferencia entre Mito y Leyenda Hacer: El estudiante idéntica mitos y leyendas representativos de Cabrera	https://www.Youtube.com/watch?v=Ox12x1Yd_jw

FECHA: 2 de Noviembre 2017

GRADO: Quinto

OBJETIVO GENERAL: Potenciar la tradición oral en la IEM Cabrera a través de la exposición de la leyenda representativa de Cabrera.

TEMA	SUBTEMA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
Leyenda representativa de Cabrera	Leyenda La Cochita	<p>Identifica la Leyenda "La cochita" así como sus personajes y el contexto.</p> <p>Interpreta la enseñanza que deja esta leyenda</p> <p>Reconoce la importancia de la leyenda para potenciar su identidad cultural</p>	<p>Los estudiantes socializan el resultado final del proyecto de la leyenda representativa de Cabrera La cochita del Fraile</p> <p>En esta exposición asistirán todos los estudiantes de la IEM Cabrera y los padres de familia, se realizara en un aula de la institución.</p>	<p>Mesa Proyecto terminado</p> <p>Recursos locales: Aula de exposiciones.</p>	<p>Ser: Participa y es responsable en la exposición.</p> <p>Saber: El estudiante identifica y conoce la leyenda representativa de Cabrera</p> <p>Hacer: El estudiante Realiza la maqueta de la leyenda la cochita</p>	<p>Oscar Gómez, Memoria, identidad y cultura para el fortalecimiento organizativo, 2002.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=KZLMIVqPQEs</p>

FECHA: 10 Noviembre 2017

GRADO: Quinto

OBJETIVO GENERAL: Desarrollar la expresión, la comunicación, manifestando sus sentimientos e intereses por medio del cuerpo; posibilitando el desarrollo de la imaginación a través del juego.

TEMA	SUBTEMA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
La Comunicación no verbal	La Mímica	<p>Desarrolla su capacidad creativa e imaginativa al crear ideas para representar los ejercicios.</p> <p>Expresa corporalmente las palabras compuestas y los proverbios.</p> <p>Aplica la técnica de improvisación al desarrollar los ejercicios.</p>	<p>Esta clase es activa participativa donde se trabaja la técnica de la mímica para hacer factible la comunicación no verbal, cada estudiante sale al centro y representa en dos fases una palabra compuesta.</p> <p>A cada grupo de cinco o seis estudiantes se le asigna un refrán o proverbio, lo representa e interpreta.</p>	<p>Recursos locales: Aula de Clase</p>	<p>Ser: Respeta la libre expresión de los demás, participa y es responsable con las actividades propuestas en clase.</p> <p>Saber: El estudiante aplica la mímica como medio de expresión.</p> <p>Hacer: El estudiante se expresa corporalmente</p>	<p>http://ssaralopez99.blogspot.com.co/2013/02/la-expresion-corporal-la-mimica.html</p>

FECHA: 16 de Marzo 2018**GRADO:** Sexto**OBJETIVO GENERAL:** Potenciar la creatividad, imaginación y expresión del estudiante a través de la creación de un títere

TEMA	SUBTEMA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
El juego y el títere	Juego Títere	<p>Identifica diferentes materiales para la construcción del títere.</p> <p>Crea el títere a partir de su imaginación y creatividad</p> <p>Expresa y comunica a través del títere</p> <p>Improvisa historias con sus compañeros</p>	<p>Introducción al universo de los títeres: Breve acercamiento a la historia del teatro de títeres, sus diferentes técnicas, donde aprenderán algunos tipos de títeres: Títere de guante, teatro guiñol, muñecos de varilla y marionetas</p> <p>Encuentro y acercamiento al universo de los títeres desde la experiencia previa de los niños.</p> <p>Los estudiantes se reúnen en grupos para compartir materiales con sus compañeros. Crean su títere a partir de su imaginación y creatividad.</p> <p>Los estudiantes se reúnen en grupos e improvisan una corta historia con sus compañeros. En fin, proporcionar los fundamentos teórico-prácticos para que los alumnos comprendan y apliquen de manera correcta las posiciones y movimientos del títere y del manipulador, también realizar ejercicios de creatividad sonora mediante la emisión de vocales, fonemas y juegos de expresión verbal.</p> <p>Desarrollar y caracterizar al personaje, mediante ejercicios sobre vivencias y situaciones ficticias. Integrar herramientas para realizar la producción de la puesta en escena, de acuerdo con las habilidades e intereses de los alumnos hasta llegar a presentar y representar una obra.</p>	<p>Teatrino</p> <p>Materiales reciclables</p> <p>Papel</p> <p>Telas</p> <p>Tijeras</p> <p>Silicona</p>	<p>Ser: Participa, es responsable al cumplir la actividad y respeta la expresión del otro.</p> <p>Saber: El estudiante reconoce la importancia del títere como un objeto de expresión</p> <p>Hacer: El estudiante crea historias con sus compañeros a partir de su títere</p>	<p>https://es.Slideshare.net/gonzakpo/cuadernillo-los-titeres-en-la-escuela-como-recurso-socio-pedagogico-egb</p>

FECHA: 11 y 16 Mayo 2018**GRADO:** Sexto**OBJETIVO GENERAL:** Desarrollar la expresión y la comunicación, manifestando sus sentimientos y sus intereses por medio de la mímica

TEMA	SUBTEMA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
Mímica	Mimo y pantomima	<p>Desarrolla su capacidad creativa e imaginativa al crear ideas para representar los ejercicios.</p> <p>Expresa corporalmente su historia grupal.</p>	<p>Esta clase es activa participativa donde se trabaja la técnica de la pantomima una de las manifestaciones teatrales más antiguas de la humanidad.</p> <p>Los estudiantes hacen un círculo para la realización de ejercicios corporales, se inicia con un calentamiento del cuerpo y de músculos gestuales, realizando diferentes muecas; los estudiantes se realizan en binas y uno es el espejo y el otro es la persona, se procede a realizar ejercicios de mimo como: Imaginar que están encerrados es una caja y buscan la salida, alzar una cuerda, comer una hamburguesa.</p> <p>Se realiza un ejercicio grupal donde se realiza un nudo con su cuerpo y ellos tienen que lograr desenredar el nudo sin soltarse las manos; esto permitirá un trabajo colaborativo entre el grupo, los estudiantes salen a representar una película corporalmente y los demás adivinan.</p> <p>Finalmente en grupos de 4 estudiantes crean una pequeña historia de la vida cotidiana utilizando la pantomima.</p>	<p>Recursos locales: Aula de Clase</p>	<p>Ser: Respeta la libre expresión de los demás, participa y es responsable con las actividades propuestas en clase.</p> <p>Saber: El estudiante aplica la mímica como medio de expresión.</p> <p>Hacer: El estudiante se expresa corporalmente</p>	<p>Didáctica de la expresión dramática José Cañas</p>

FECHA: 21,22, 24 Mayo 2018**GRADO:** Sexto**OBJETIVO GENERAL:** Potenciar la tradición oral de cabrera y fortalecer la identidad a partir de la creación de un sketch.

TEMA	SUBTEMA	INDICADOR DE DESEMPEÑO	METODOLOGIA	RECURSOS	EVALUACIÓN	BIBLIOGRAFÍA
Tradición oral	Sketch sobre Mitos y Leyendas de Cabrera	<p>Analizar la tradición oral para fortalecer identidad de Cabrera</p> <p>Desarrolla la imaginación a través de la creación de un sketch sobre leyendas de cabrera.</p>	<p>Se inicia con un calentamiento corporal donde se manejan velocidades en el espacio y los niveles (alto, medio, bajo).</p> <p>A partir de las leyendas representativas de Cabrera los estudiantes se reúnen en grupos de 4 y realizan un sketch de la leyenda, aplicando técnicas teatrales como la improvisación, los estudiantes deben expresar algunos dichos, proverbios o expresiones nativas de su corregimiento, al igual que hacer uso del vestuario y gastronomía representativo de su corregimiento.</p>	<p>Recursos locales: Aula de Clase</p> <p>Vestuario</p>	<p>Ser: Respetar la libre expresión de los demás, participa y es responsable con las actividades propuestas en clase.</p> <p>Saber: El estudiante fortalece la identidad cultural por medio de la tradición oral.</p> <p>Hacer: El estudiante expresa a través del sketch la tradición</p>	<p>Tradición oral escuela y modernidad</p> <p>Guillermo Bernal Arroyave</p>

FECHA: 2 Noviembre 2018

GRADO: Sexto

OBJETIVO

TEMA

Identidad
cultural



OGRAFÍA

on realizada
a Rueda
o de la
a

w.
om
Cons

ista

w.b
tural.
cción
banco
publica

e-
ad/as%
ue-la-
i%C3%
iez-pinturas-
3%A9-
3n

ANEXO C. REGISTRO FOTOGRÁFICO







ANEXO D. LA COCHITA



RECORDANDO Y FORTALECIENDO LA TRADICIÓN ORAL.



Una maravillosa leyenda donde un malvado Fraile roba las riquezas de la comunidad de Cabrera pero al llegar al Páramo algo extraordinario le sucede y termina atrapado en medio de la Cochita, su burro quien lo acompañaba convertido en piedra. Dejando así una enseñanza para quien la lea.



ponle color

Lo anterior es un pequeño libro realizado para los niños y todos los presentes en la sustentación de esta investigación, para que de esta forma se interesen en estas narraciones, conozcan y se introduzcan en esta mágica leyenda representativa de Cabrera, este se encuentra ilustrado por dibujos de los estudiantes de la presente institución.