

Universidad Andrés Bello  
Facultad de Educación  
Carrera de Educación física

“EL JUEGO DRAMÁTICO COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA PARA EL  
TRABAJO COLABORATIVO EN UN TALLER DE FÚTBOL”

Seminario de grado para optar al Grado Académico de Licenciado en Educación y al  
Título de Profesor de Educación Física para la Educación General Básica.

Autores:

Maite Constanza Bastarrica Carrasco

Javier Alejandro Bustos Muñoz

Josefa de Jesús Bustos Muñoz

Luis Fabián Padilla Martínez

Profesor Guía: Lucía Illanes Aguilar

Santiago de Chile, 2016

## ÍNDICE

<b>I</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	6
<b>II</b>	<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	10
<b>III</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	14
3.1	La pedagogía teatral .....	14
3.2	El juego dramático .....	19
3.3	Habilidades sociales .....	21
3.4	Habilidades sociales infantiles .....	23
3.5	Habilidades sociales y clima familiar .....	25
3.6	Diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo .....	26
3.7	Orientaciones didácticas .....	30
3.8	La percepción .....	32
3.9	El taller como espacio propicio para la pedagogía .....	33
3.10	El fútbol .....	35
<b>IV</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	40
4.1	Tipo de estudio .....	40
4.2	Diseño de investigación .....	40
4.3	Población y muestra .....	40
4.4	Variables .....	41
4.5	Instrumentos .....	41
4.6	Protocolo de evaluación .....	41
4.7	Tratamiento estadístico .....	41

<b>V</b>	<b>RESULTADOS Y ANÁLISIS</b> .....	42
5.1	Resultados trabajo colaborativo después de los talleres realizados.....	40
5.2	Percepción alumnos y padres.....	42
5.3	Triangulación de la información .....	50
5.4	Observaciones acerca del desarrollo de las sesiones:.....	51
<b>VI</b>	<b>PROYECTO</b> .....	56
<b>VII</b>	<b>CONCLUSIONES</b> .....	69
<b>VIII</b>	<b>REFERENCIAS</b> .....	70
<b>IX</b>	<b>ANEXOS</b> .....	75
9.1	Autorización .....	75
9.2	Test de percepción .....	76
9.3	Test observación del trabajo colaborativo en el juego .....	77
9.4	Test de Percepción para los Padres, Madres y/o Apoderados.....	79

## **AGRADECIMIENTOS**

Este trabajo de investigación marca un antes y un después en nuestras vidas. Es la finalización de un extenso proceso en el cual aplicamos todos los conocimientos adquiridos en estos años de formación como docentes de pedagogía en educación física y salud. Es también el comienzo de otra etapa que esperamos sea más enriquecedora aún y tengamos las oportunidades para aplicar todo lo aprendido y aportar con ideas nuevas.

Esta tesis no habría sido posible sin el apoyo de muchas personas, queremos agradecer entre ellas a nuestra profesora guía, Lucía Illanes Aguilar, quien con su entusiasmo y motivación nos brindó su apoyo siempre, respondiendo dudas y haciendo correcciones. A la Escuela de Fútbol Colo-Colo '73', en la cual nos facilitaron sus alumnos y herramientas de trabajo. A los vecinos de villa La Florida por brindarnos su apoyo y por habernos recibido con los brazos abiertos, además por haber confiado en nuestro trabajo.

Agradecer a los niños de la escuela de fútbol por haber creído en nuestra propuesta, por ir continuamente a las clases y por su buena disposición a las actividades. También a los padres de los alumnos por la disposición a colaborar con nosotros.

Destacar a la profesora María Verónica García Huidobro, quien nos ayudó con una nueva metodología y nos realizó correcciones a nuestro trabajo en campo, sobre las distintas actividades realizadas. Además de su validación en las evaluaciones aplicadas.

Finalmente a nuestras familias, las cuales estuvieron presentes incondicionalmente apoyándonos en todo momento a seguir adelante con este seminario de grado.

## **RESUMEN**

La presente tesis evidencia el resultado positivo o negativo que tiene una metodología innovadora de enseñanza como lo es la pedagogía teatral, y su efecto en el trabajo colaborativo, aplicado en un grupo de niños de la comuna de La Florida. Así mismo hace énfasis en encontrar una metodología innovadora de enseñanza la cual permitiría crear actividades lúdicas y didácticas para los niños.

Para ello se trabajará con la metodología del juego dramático, con la que se realizarán diversos juegos los cuales estarán destinados a desarrollar el trabajo colaborativo. Las clases se realizaron una vez por semana los días miércoles en el taller extradeportivo de fútbol filial Colo-Colo 73`. Estas actividades están enfocadas en el fútbol pero con una línea común que es la del juego dramático.

El juego dramático es una metodología de enseñanza innovadora la cual es muy poco valorada y conocida en nuestro país. Esta se enfoca en la expresividad, comunicación entre pares y el trabajo en equipo.

Nuestro principal objetivo es “evaluar el impacto del juego dramático en el trabajo colaborativo en estudiantes que participan de un taller deportivo en instituciones extra escolares y de qué manera perciben dicha intervención”. A través de este objetivo nos planteamos las diferentes actividades que realizaremos en la intervención del proyecto “Jugando hago amigos”, del cual se realizaron una serie de evaluaciones dirigidas a los padres y niños del taller.

# I INTRODUCCIÓN

La motricidad es parte del ser humano desde que nace, se refiere a la habilidad o cualidad que posee para moverse con intencionalidad en su espacio determinado. Se sabe que el ser humano necesita del movimiento para alimentarse, comer, eliminar desechos, recrearse, etc.

Trigo (2000) señala:

El ser humano posee un cuerpo, pero no es un cuerpo exclusivamente objetual, es un cuerpo que vive, que es expresión. El humano ya no sólo posee un cuerpo que sólo hace, sino que su existencia es corporeidad, corporeidad que implica hablar de su integralidad y no de una parte del ser, esa persona que vive, siente, piensa, hace cosas, se desplaza, se crece, se emociona, se relaciona con otros y con el mundo que le rodea. (P.1)

Las personas realizan relaciones con sus pares a través del cuerpo y los movimientos que realiza con éste, sin el cuerpo no hay motricidad y sin ésta el cuerpo sería un objeto inerte sin vida, porque el movimiento es vida y genera vida.

Los seres vivos desde su concepción utilizan el movimiento, desde que el espermatozoide y ovulo se unen, luego de esto sigue el movimiento celular para formar los diversos órganos que componen nuestro organismo, ya el movimiento se hace mucho más evidente. Todas las partes del cuerpo son indispensables para el movimiento del ser humano. En otras palabras los seres humanos desde la

concepción nos encontramos en constante movimiento, desde el mundo interno (útero) y luego en el mundo exterior (ambiente socio- cultural).

El cuerpo humano es una “máquina” perfecta, en la cual cada parte tiene su determinado papel en la motricidad y movimiento.

Por otra parte el ser humano no es sólo cuerpo, también es mente lo cual lo diferencia de otros seres junto con su razonamiento, esto lo convierte en un ser integral.

Piaget (s.f) nos plantea que “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”, esto quiere decir que las destrezas motoras se pueden evidenciar cuando el niño, niña, comienza a explorar su ambiente, las cuales se manifiestan a través del succionar, agarrar, gatear, entre otras.

Es por esto que se hace muy relevante que el ser humano desarrolle su motricidad para formarse de manera integral, tanto cognitivamente, físicamente, social y emocionalmente. El desarrollo motriz juega un papel trascendental en la formación cognitiva del niño.

La motricidad más la creatividad innata de los seres humanos, hacen la diferencia de este con el resto de los animales, ya que siempre está en constante búsqueda y evolución. Desarrollando así su personalidad y su estilo peculiar de relacionarse con los otros y con el mundo que lo rodea.

Ésta es la gran posibilidad del ser humano de vincularse consigo mismo, los demás y el entorno. A través de ella es posible producir o reproducir formas corporales, estáticas o dinámicas, solo o con otros, al servicio de una intención. Para ello el alumno pondrá en relación los contenidos que van a permitir desarrollar y enriquecer la motricidad expresiva, los que corresponden a el cuerpo, el espacio, el tiempo, la energía y las relaciones exteriores, según Larraz, A (2013).

Se puede analizar estructuras mediante la observación de distintos aspectos, como el aspecto neuromotor el cual se refiere a la información sobre los posibles movimientos que tendrá nuestro cuerpo con respecto a uno mismo como persona y con respecto hacia otros objetos y el espacio. Por otra parte también está el aspectoafectivo, en donde podemos observar el estado emocional del alumno en el cual se registra la acción, si existe un placer o displacer de moverse en el espacio y de la actuación en interacción con objetos o la relación que se da con sus pares. Y por último tenemos la dimensión cognitiva, que se define como la capacidad por la cual el niño es capaz de captar el mundo que lo rodea desde parámetros cognitivos, tales como el conocimiento de los conceptos básicos de forma, tamaño, color, espacio, tiempo, etc.(Aucouturier, 1994).

Otras de las temáticas que se abordan en este estudio es la educación, definida por Nixon y Jewllet (1980) como un:

Proceso continuo para toda la vida de cambio, modificación o ajuste del individuo (fuera o dentro de la escuela) que resulta de respuestas a estímulos ambientales internos y externos. Estos cambios que persisten en los comportamientos, los cuales resultan de las actividades del aprendiz, afectan los aspectos mentales, físicos, emocionales, morales y éticos de la vida en muchas maneras significativamente” (P.28).

En este contexto la Educación Física se ha convertido en una disciplina que en términos modernos, además del propio cumplimiento d metas, se utiliza como una de las herramientas más efectivas para el desarrollo integral del ser humano, desarrollando cualidades transversales en las personas como por ejemplo la capacidad de liderazgo, la corporalidad, y no menos importante, el trabajo colaborativo. Dichas cualidades son indispensables en la vida de una persona, ya



que a través de ellas se adquieren herramientas útiles no sólo en el deporte, sino también en el desarrollo del ser humano como ser social.

En esta investigación se apuesta a la pedagogía teatral con el fin y la ambición de buscar, y a la vez probar, una nueva metodología, que ayude a entregar contenidos de manera más lúdica y a la vez desarrollar la capacidad artística y creativa de los estudiantes, de esta manera estimular el interés de estos a explorar sus capacidades, tanto para su realización personal como para su comunidad. En esta metodología el profesor tiene la responsabilidad de promover siempre un clima de respeto hacia el compañero, además este debe conocer bien a sus alumnos y no forzarlos a nada que no quieran hacer o que los incomode durante la sesión, esto podría ser contraproducente y causar inseguridades en ellos, debe dar siempre refuerzos positivos. Con esto se busca un cambio y una alternativa de enseñanza para asignatura de educación física, dejando de lado la competitividad para dar paso a un ambiente mucho más acogedor y donde todos los resultados serán de alguna manera constructivos para el estudiante o para la clase, esto con la intención de no crear un rechazo hacia la actividad física, por parte de los alumnos menos aventajados.

Este tipo de pedagogía, la pedagogía teatral, es de donde se desprenderán los juegos dramáticos que buscan la integración de los participantes de un grupo deportivo para potenciar el liderazgo, la integración y la comodidad entre quienes componen dichos grupos.

El diseño de esta investigación contempla crear e implementar un taller de juego dramático, a un grupo de niños y jóvenes que se reúnen en una actividad deportiva fuera de la jornada escolar. El taller pretende innovar en los métodos de enseñanza actuales para permitir estimular el trabajo colaborativo en grupo de niños pertenecientes a una escuela de fútbol.

## II PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego es una actividad propia del ser humano que se presenta en todos los niños (as), siendo su contenido variable de acuerdo a las influencias socioculturales y geográficas del medio al cual pertenezcan. Esta actividad de carácter lúdico es emblemática de la infancia, sin embargo, se puede observar su permanencia en el tiempo en la adolescencia e incluso en la adultez. Como se menciona anteriormente, la característica lúdica presente en el juego nos permite definirlo como toda aquella actividad voluntaria que se realiza con fines recreativos, entregando goce y disfrute a quien lo practica. Sin embargo, el juego no es sólo para divertirse, sino que también es un aspecto importante del aprendizaje y el desarrollo de los niños, ayudándolos a ampliar sus conocimientos, experiencias, curiosidades y su confianza.

Según Groos, K. (1902) “El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo de pensamiento y de la actividad”. Él se basa en los estudios de Darwin, en donde se indica que aquellas especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio son las que sobreviven, razón por la cual el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia (p.6).

Así también Vigotsky (1924) señala que:

“El juego surge como necesidad de producir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología

(preservación y reproducción de la especie), y otra más tipos sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de la cultura y de un grupo social)”. (P. 7-8)

Tal como se mencionó anteriormente, García-Huidobro (2006), define la pedagogía teatral en pocas palabras como una “metodología activa en el aula”, la cual se puede aplicar en cualquier asignatura, ya que el universo escolar y adulto acceden de forma progresiva al aprendizaje de la técnica teatral desarrollando las capacidades afectivas, desarrollo personal, motivador de enseñanza, contenedor de la diferencia y diversidad y proveedor de la experiencia creativa.

En la educación actual, existe un conflicto social que no permite que todos los alumnos tengan la misma calidad de educación, ya que dependiendo del tipo de establecimiento educacional al cual pertenezcan, reciben un tipo y calidad de enseñanza característico, por ende, el colegio corresponde a un medio determinante para la capacidad de ejecución, comprensión y resolución de problemas de un niño. Un 30% de los jóvenes de clase acomodada tendrá durante toda su vida escolar compañeros de su mismo estrato social, ya que la educación chilena está estructurada en clases sociales (OCDE, 2004). Según Vidal (2006) si bien la educación chilena ha tenido un avance en cuanto a la cobertura, aún siguen existiendo diferencias en las oportunidades de aprendizaje. Esto se debe a la gran influencia que ha sufrido la educación por parte del neoliberalismo económico. “La estratificación del sistema educacional tiende a reproducir la estratificación social y a su vez el origen social es un factor decisivo del niño o la niña en el sistema escolar”. (Vidal, 2006, P.139). Bajo esta lógica, una primera medida que plantea la autora para terminar con la desigualdad social en Chile, dice relación con la necesidad de contar con políticas educacionales eficaces y eficientes.

El plan tradicional de la educación actual, de cierta manera, ha causado una inhibición en el niño y en su manera de desenvolverse en el ámbito escolar. La

pedagogía teatral permite cambiar el esquema e impulsar al niño a realizar actividades que nunca había ejecutado, experimentando nuevas experiencias en distintos ámbitos de su desarrollo personal y educacional.

Esta investigación se sustenta en que es posible un cambio en el aprendizaje y la enseñanza a través de esta metodología un cambio en su aprendizaje, ya que “La pedagogía teatral ha experimentado, como disciplina, cambios evolutivos que se materializan en cuatro tendencias importantes con acentos característicos, que se superponen y diferencian desde sus primeras manifestaciones hasta hoy” (García-Huidobro, 2004, P.19).

Con esto se pretende lograr potenciar el aprendizaje significativo, fomentar el trabajo colaborativo y trabajar la creatividad de los alumnos y alumnas que asistan al taller deportivo extra escolar de fútbol, mediante el juego dramático como innovación metodológica en el subsector de Educación física.

Esta investigación es viable, ya que para realizarla se cuenta con los recursos humanos necesarios, siendo los mismos integrantes de este seminario, quienes realizarán las intervenciones, contando con permisos para el ingreso y ejecución de las actividades de juego dramático a realizar semana a semana en el taller de fútbol. Por otro lado, no se requieren mayor número de recursos materiales, sin embargo, el establecimiento deportivo posee variedad y cantidad suficiente de materiales.

Considerando lo anterior, la pregunta de investigación es:

**¿De qué manera un taller de juego dramático impacta en el trabajo colaborativo en estudiantes que participan del taller de fútbol de la Escuela Colo-Colo 73 y cuál es la percepción que tienen los participantes de dicho taller?**

En consecuencia, los objetivos del estudio son:

- **Objetivo general:**

- Evaluar el impacto del juego dramático en el trabajo colaborativo en estudiantes que participan de un taller deportivo de una institución extra escolar y de qué manera perciben dicha actividad los participantes y sus padres.

- **Objetivos específicos:**

- Identificar el trabajo colaborativo luego de la aplicación del taller de juego dramático.
- Determinar la percepción de los alumnos antes y después del taller de juego dramático con respecto a la intervención.
- Identificar la percepción de los padres frente al taller del juego dramático aplicado en sus hijos.
- Establecer las coincidencias y divergencias entre lo declarado y observado respecto al trabajo colaborativo implementado.

### III MARCO TEÓRICO

#### 3.1 La pedagogía teatral

Desde los inicios de los tiempos los seres humanos han necesitado de la colaboración de otras personas para poder realizar sus tareas cotidianas, viéndose favorecida la productividad de las personas y la relación entre ellos. Sin embargo, este conjunto de cualidades, es de suma importancia que se comience a desarrollar desde temprana edad, desde trabajar de los juegos grupales hasta compartir libremente en los tiempos de recreación. Es precisamente en esta instancia donde comienzan a aparecer distintas metodologías y tipos de enseñanza que buscan la sociabilización, como método y fin para el desarrollo de los niños. “Trabajar en equipo supone identificar las fortalezas y debilidades del conjunto y no solo de las partes, y buscar mecanismos para mejorar continuamente la dinámica que se da entre las personas que los conforman” (Secretaría de Educación de Bogotá y Corpoeducación, 2004,P. 16)

Una de las disciplinas que destacan de modo innovador es la pedagogía teatral, la cual tiene sus inicios en Europa, donde se buscan nuevas alternativas metodológicas que hicieran factible el proceso de aprendizaje transformándose en una respuesta educativa.

Según Martínez (2000):

La pedagogía teatral es una metodología activa que toma la forma de un complemento concreto y útil para poder desarrollar de manera didáctica la entrega de las materias curriculares (...) con los temas de la vida cotidiana o temas transversales, permitiendo entonces que una expresión artística se

transforma luego en una determinada forma de pensar o en la opinión que se tiene sobre algo en particular consiguiendo finalmente el objetivo último de la enseñanza: la evolución integral del ser humano. (P.12)

La pedagogía teatral, al igual que cualquier propuesta que se intenta insertar en la sociedad, ha sufrido cambios que la han hecho evolucionar, cambios que se han transformado en importantes tendencias. García-Huidobro (2005) postula:

Tabla N°1. Tendencias (García-Huidobro, 2005)

<b>Tendencias</b>	<b>Estudiante</b>	<b>Características</b>
Tendencia Neoclásica	El estudiante de teatro es convocado con el mayor rigor académico a desarrollar las materias, teóricas y prácticas, involucradas en el arte de actuar.	La enseñanza de la técnica y la tradición del arte del teatro ocupan el sitio de honor. Desarrolla técnicamente, a nivel corporal, vocal y emocional, el talento o las condiciones naturales del alumno para ser actor/actriz.
Tendencia del progresismo liberal	El participante es estimulado a utilizar libremente su capacidad de juego teatral para crear y expresar su individualidad como persona.	Entiende la expresividad como una cualidad propia de todo ser humano. Trabaja a partir del deseo y la necesidad genuina del participante de volcar hacia afuera la propia emotividad.
Tendencia radical	Se explicita cuando los docentes utilizan el juego dramático y/o el teatro como herramientas pedagógicas para sectores curriculares.	Acentúa la importancia de la pedagogía teatral como vehículo transmisor de ideas, como agente de cambio capaz de orientar las decisiones de un sistema, utilizando como recurso expresivo el teatro.
Tendencia del socialismo crítico	Reflexiona en torno a la necesidad de asumir tanto el interés genuino del estudiante, por expresar su emotividad, como el rol cultural del teatro en una sociedad.	Incorpora la noción de entorno y diversidad para orientar el trabajo docente. El rol social y crítico articulado por el teatro cuando cumple una función en relación a otros y su entorno, lidera esta tendencia.



Durante más de dos décadas de práctica educativa, García-Huidobro (2005) establece que la pedagogía teatral, tiene como ejes centrales, 6 principios:

Tabla N°2. Principios (García-Huidobro 2005)

<b>Principios de la pedagogía</b>	
<b>Principio N°1</b>	Ser una metodología activa que trabaja con todo lo relativo al mundo afectivo de las personas.
<b>Principio N°2</b>	Priorizar el desarrollo de la vocación humana de los individuos por sobre su vocación artística.
<b>Principio N°3</b>	Entender a capacidad de juego dramático del ser humano como el recurso educativo fundamental y el punto de partida obligatorio para cualquier indagación pedagógica.
<b>Principio N°4</b>	Respetar la naturaleza y las posibilidades objetivas de los estudiantes según etapa de desarrollo del juego que les corresponde, estimulando sus intereses y capacidades individuales y colectivas en un clima de libre expresión.
<b>Principio N°5</b>	Entender la herramienta como una actitud educativa más que como una técnica pedagógica. Vivenciar la educación artística como un estado del espíritu; y el impulso creativo, como un acto de valentía.
<b>Principio N°6</b>	Privilegia el proceso de aprendizaje (lo artístico-expresivo) por sobre el resultado (lo técnico-teatral).

Verónica García-Huidobro ha sido testigo de la capacidad de evolución del juego en el ser humano y de las características que adopta al cruzar cuatro etapas de desarrollo, desde el nacimiento hasta la edad adulta, en las cuales se basa la metodología de la expresión y, en consecuencia, la pedagogía teatral.

García-Huidobro (2004) propone segmentar el desarrollo del juego en cuatro etapas, cada una compuesta por dos sub etapas. Este esquema referencial que abarca desde los 0 a los 25 años, está apoyado en el trabajo en terreno y traduce la evolución del juego de niños, púberes, adolescentes y adultos chilenos.

Este trabajo está aplicado a niños entre 8 y 11 años de edad los cuales se encontrarían en la etapa II, segunda sub etapa, que abarca desde los siete a los nueve años de edad y a la etapa III, primera sub etapa, la cual abarca de nueve a los doce años.

La etapa II, segunda sub etapa se caracteriza por el juego dramático, el cual se define como la practica colectiva que reúne a un grupo que improvisa a partir de un tema. La actividad escénica apunta a tomar conciencia y practicar el concepto de personificación o rol, buscando provocar una liberación corporal y emotiva tanto en el juego como en la vida personal de los participantes. Debe estimular el uso y el descubrimiento del espacio, con el fin de desarrollar los conceptos de equidistancia y frontalidad. Se introducen los grandes temas del inconsciente colectivo, tales como los padres, la vida, la muerte, y los conceptos de bien y mal, entre otros.

La etapa III, primera sub-etapa se caracteriza por el juego dramático, que apunta, en forma cada vez más evidente, a la toma de conciencia de los mecanismos y conceptos fundamentales del teatro, tales como tema o argumento, personaje, situación, dialogo, conflicto y desenlace. Se debe respetar la pandilla o grupo, generalmente del mismo sexo y estructurado en torno a un líder fuerte. Los conceptos de unidad y amistad caracterizan esta sub-etapa, anclada en la pubertad y en el trabajo diferenciado por sexos.

En resumen este tipo de pedagogía , en la enseñanza tradicional busca “impulsar el desarrollo del área afectiva en el ser humano y formar individuos íntegros y creativos que aporten con su expresión a la comunidad en la cual se encuentran insertos” (García-Huidobro, 2005, P.132).

### 3.2 El juego dramático

Uno de los recursos educativos que permiten llegar a obtener resultados destacados es el juego. Éste está vinculado al ser humano en sus etapas de evolución y maduración desde el primero de sus días hasta el último. Es natural aprender a través de esta herramienta, el juego, más que a través de otros métodos más formales y rígidos. A pesar de lo anteriormente mencionado, por prejuicio, el juego hoy en día en las escuelas educativas chilenas se ve como en una actividad que ocasiona desorden y falta de dominio del curso de parte del profesor.

Una de las características más significativas del juego es que los que participan de éste, arman e inventan una realidad dentro de un mundo ficticio, en el cual se establecen reglas y normas. Frias, Guzmán, Muñoz y Valenzuela (2010) afirman: “Jugar es la capacidad de pasarlo bien, de poder trasladarse de la realidad a la ficción.” (P. 28).

Si se quiere incluir el juego como un recurso para el aprendizaje, según Frias et al (2010) “es necesario tener en cuenta varios factores que condicionan esta vivencia, tales como: la etapa evolutiva, cantidad de participantes, espacio físico con sus condiciones, objetivos y contenidos de aprendizaje, paisaje cultural del grupo.” (P.29).

Si se incorpora el juego al mundo de la pedagogía teatral, éste pasa a ser Juego Dramático.

El juego dramático intenta lograr una experiencia educativa que reúna un lenguaje expresivo. Se basa en el niño como protagonista del juego. Su deber es habilitar la expresión personal, impulsar las capacidades y actitudes creativas, así como también mejorar sus relaciones personales. “El juego funciona como una estrategia de desbloqueo y de liberación expresiva y constituye una formidable plataforma para la creatividad” (Castro, Cortés y Hernández, 2008).

Acerca del juego dramático, Eine & Mantovaní (1980) y García-Huidobro (2005) destacan las siguientes características:

Tabla N°3

<b>Características Juego Dramático</b>	
<b>Eine &amp; Manotovaní</b>	<b>García-Huidobro</b>
Busca la expresión del niño.	Se pretende desarrollar la expresión artística.
Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo.	Se realiza en el aula o en cualquier espacio amplio.
Se recrean las situaciones imaginadas por los propios niños.	Se desarrolla a partir de un proyecto oral que puede ser variado.
Se parte del “como si” y de las circunstancias dadas, obteniéndose un primer proyecto oral que luego se completará o se modificará.	Los roles son auto-designados por los participantes.
El texto y las acciones son improvisados debiendo respetarse el tema o el argumento del proyecto oral.	Las acciones y diálogos son improvisados por los participantes.
Los personajes son elegidos y recreados por los niños, ellos se encuentran a sí mismos en los personajes.	Los actores/actrices y el público son intercambiables.
El profesor estimula el avance de la acción.	El facilitador estimula el avance de la acción.
El juego no puede concretarse si el tema que se juega no se ha estimulado bien.	El juego dramático puede no concretarse, si el tema no alcanza el desarrollo necesario.
Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos y desplazamientos.	Significa destacar el desarrollo y realización del proyecto que motivó al grupo.
Los niños accionan por sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros y eventuales espectadores. (p.16-17)	Se valoriza el proceso de aprendizaje y no existe el concepto de fracaso. (p. 28)

Por otra parte, Cervera (1981) postula que:

Dentro del panorama educativo es sabido que la dramatización se le atribuye otros objetivos como favorecer a la comunicación. Podríamos decir que esto más que un objetivo en sí mismo constituye una consecuencia lógica del perfeccionamiento de los medios de expresión y de la potenciación de la creatividad. De la misma manera puede asignársele, dentro de la comunicación, la virtud de ser excelente auxiliar para facilitar la adquisición de conocimientos... La dramatización en la educación general básica contribuirá, sin duda alguna, tanto a despertar vocaciones para el arte dramático como a fomentar el gusto por el teatro, pero como consecuencia no buscada directamente. Sus objetivos, serán centrados en la educación integral del alumno, lo mismo que sucede con la enseñanza de matemáticas o del lenguaje, cuyos objetivos, en los estadios elementales de la educación, no persiguen formación de matemáticos o lingüistas, si no la formación de hombre. (P.44)

Viendo ambas propuestas de características de los autores se ven reflejadas muchas similitudes confirmando la efectividad de éstas.

### 3.3 Habilidades sociales

Un factor importante para el desarrollo social es la habilidad para hacer amigos, la percepción de los demás como fuente de satisfacción y la oportunidad de experimentar interacciones sociales que hagan agradable dar y recibir afecto. En los intercambios sociales los niños ganan en conocimientos y experiencias de las normas sociales. La formación de competencias sociales se inserta en el proceso del desarrollo social del niño, y conlleva cambios paulatinos principalmente en tres áreas: área Social- afectiva, área Social-cognitiva y área de Comportamiento social.

Tabla N°4

<b>Áreas de las habilidades sociales</b>		
<b>Área Social-afectiva</b>	<b>Área Social-cognitiva</b>	<b>Área de Comportamiento Social</b>
a) Conocimiento social: Conocimiento de las personas, del yo social (impresión que los demás tienen de nosotros), y de las situaciones sociales (relaciones sociales).	a) Conocimiento social: Conocimiento de las personas, del yo social (impresión que los demás tienen de nosotros), y de las situaciones sociales (relaciones sociales).	a) Comunicación: Capacidad para enviar y recibir mensajes tanto verbales como no verbales.
b) Capacidad para situarse en la perspectiva del otro, y anticipar lo que ellos pueden pensar o sentir.	b) Capacidad para situarse en la perspectiva del otro, y anticipar lo que ellos pueden pensar o sentir.	b) Cooperación.
c) Autocontrol: Capacidad de comportarse con independencia de controles externos. El niño irá logrando adaptarse a la norma social.	c) Atribución: Capacidad de atribuir motivaciones internas a comportamientos observables, de asociar causas a acontecimientos sociales.	c) Destreza para la inclusión y la participación en actividades en diferentes grupos sociales, familia, escuela, vecindad, etc. para ser aceptado.
	d) Juicio moral. Capacidad de utilizar el propio juicio basándolo en principio morales universales.	d) Capacidad para manejar situaciones conflictivas, en las que los intereses de unos están contrapuestos a los de otros.
		e) Autonomía del yo social: Capacidad de mantener un cierto grado de independencia en las acciones.

También existen problemas en la competencia social, donde podemos encontrar dos grandes grupos de niños que presentan problemas en el ajuste social:

- Los niños inhibidos, tímidos o aislados: No defienden sus derechos y se conforman fácilmente con los deseos de los demás. Son pasivos, lentos, no inician relaciones sociales, tienden a responder negativamente cuando alguien se les acerca. Tienden a ser ignorados por sus compañeros.
- Los niños impulsivos, agresivos o asociales: Son poco cooperativos desobedientes y agresivos. Tienden a violar los derechos de los demás, son destructivos, buscan llamar la atención, son impopulares y reciben frecuentemente muestras de rechazo. Carecen de autocontrol y presentan frecuentemente trastornos en el aprendizaje

#### 3.4 Habilidades sociales infantiles

Las habilidades sociales son aspectos fundamentales en el desarrollo infantil. Que el niño sea capaz de relacionarse con sus compañeros, de expresar sus emociones y experiencias, de empezar a mantener una independencia, tanto en el plano personal como en el de auto-cuidado, son condiciones que facilitan su desarrollo en otras áreas cognoscitivas y afectivas. Todos los comportamientos sociales, tanto positivos como negativos, van configurando el patrón de comportamiento que va a tener el niño para relacionarse con su entorno. Al actuar de una determinada manera, obtiene una respuesta consecuente del entorno que le va a ir enseñando a comportarse así en lo sucesivo. Por tanto, es importante iniciar cuanto antes el entrenamiento en habilidades sociales, ya que éstas no mejoran espontáneamente con el paso del tiempo, sino aun incluso se pueden deteriorar, al provocar el rechazo o la indiferencia de los compañeros y los adultos para el niño.



Existe una clasificación para las habilidades sociales. Éstas, evaluadas con el cuestionario de Goldstein y Col (1989), son las siguientes:

Tabla N°5

<b>Clasificación de las habilidades sociales</b>	
<b>Categorías</b>	<b>Habilidades</b>
Primeras habilidades sociales	Escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, hacer un cumplido.
Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse, convencer a los demás.
Habilidades relacionadas con los sentimientos	Conocer los propios sentimientos, expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado de otro, expresar el afecto, resolver el miedo, auto recompensarse.
Habilidades alternativas a la agresión	Pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, defender los propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás no entrar en peleas.
Habilidades para hacer frente al estrés	Formular una queja, responder una queja, demostrar deportividad tras un juego, resolver la vergüenza, arreglárselas cuando le dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, responder al fracaso, enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil, hacer frente a las presiones del grupo.
Habilidades de planificación	Tomar iniciativas, discernir sobre la causa del problema, establecer un objetivo, determinar las propias habilidades, recoger información, resolver los problemas según importancia, tomar una decisión, concentrarse en una tarea.

### 3.5 Habilidades sociales y clima familiar

En las últimas décadas el interés por el estudio de las habilidades sociales y el clima social familiar ha aumentado en forma significativa. Esto se debe probablemente a que estas dos variables son importantes para contar con una adecuada relación intra e interpersonal con nuestro entorno e influyen en la toma de nuestras decisiones; como bien se sabe es importante lograr desenvolverse de manera óptima en el medio en que uno interactúa cotidianamente, gracias a esta interacción las personas podrán afrontar situaciones difíciles expresándose adecuadamente, siempre y cuando uno tenga la capacidad para hacerlo.

Goldstein (1980) entendiéndose a las Habilidades Sociales como un conjunto de habilidades y capacidades variadas como específicas para el contacto interpersonal y la situación de problemas de índole interpersonal, así como socioemocional, desde actividades de carácter básico hacia otras de características avanzadas e instrumentales.

Hablar de clima familiar, no es fácil pero todos alguna vez han tenido la oportunidad de captar como es el clima de una familia, han vivido la propia y han compartido algunos ratos con otras familias. El medio familiar en que nace y crece una persona determina algunas características económicas y culturales que pueden limitar o favorecer su desarrollo personal y educativo. Para Baeza (1999) ningún factor es tan significativo para el rendimiento académico como el clima familiar. La familia tiene gran importancia en el desarrollo tanto de la personalidad, como en el contacto interpersonal, además tiene efectos en la motivación hacia el estudio y de las expectativas de éxitos académicos en el futuro (Papalia, 1998).

Por último, para Benites (2000) el clima familiar está directamente relacionado con las interacciones tanto positivas como negativas que los niños tienen con sus padres que se desarrollan en su hogar, estas pueden variar tanto en cantidad como en calidad, se sabe que esto puede influir en los sujetos desde

temprana edad y tiene influencia en las diferentes etapas de la vida tanto en lo educativo, formativo, social y familiar.

Hoy en día la sociedad chilena está cada día más apática y egoísta, lo que hace que se desarrollen menos las habilidades sociales, ya que la gente se encuentra mucho más individualista, perdiendo muchas veces la comunicación con sus pares y dejando de lado cualidades tan significativas como el respeto y empatía con el otro, esto repercute cada vez más en los niños, los cuales gracias a los avances tecnológicos y las nuevas plataformas de comunicación como el Facebook y WhatsApp, están perdiendo la forma de comunicarse directamente con las demás personas y están formándose niños más introvertidos y de habilidades sociales cada vez menos desarrolladas.

Por esto es muy importante conocer la forma de cómo interactúan los niños con el mundo teniendo en cuenta sus habilidades que poseen y que van a influir en su capacidad para afrontar nuevos conocimientos y experiencias.

### 3.6 Diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo

Es importante generar una diferencia teórica entre lo que es el trabajo en equipo y el trabajo colaborativo. El primero es el proceso y resultado de un grupo de personas heterogéneas, las cuales trabajan de modo independiente, donde destaca un líder con aptitudes que le permiten exigir una tarea finalizada con el mejor resultado posible. Por otro lado el trabajo colaborativo es un tipo de desarrollo de tareas de modo grupal donde todos sus participantes son homogéneos en características que le competen a la situación, además de buscar una instancia de aprendizaje mediante relaciones entre los mismos individuos, con una potente interacción de modo grupal.

El trabajo colaborativo se puede definir como un método de enseñanza que se

puede adaptar a cualquier tipo o metodología de educación, que busca alcanzar objetivos comunes a través de un trabajo grupal que permita ocupar estrategias, mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas o intelectuales y sociales. Sin embargo, existe una serie de autores que definen desde su perspectiva lo que podría llegar a ser trabajo colaborativo.

Según Cabero (2003) el trabajo colaborativo puede considerarse como una metodología de enseñanza basada en la creencia de que el aprendizaje se incrementa cuando los estudiantes desarrollan destrezas cooperativas para aprender y solucionar los problemas y acciones educativas en las cuales se ven inmersos.

En cambio, para Prendes (2003) el trabajo colaborativo es un método de enseñanza que basado en el trabajo grupal persigue una mejora del rendimiento y de la interacción entre los alumnos.

Y por otra parte Serrano y Calvo (1994) citados por Alfageme (2002) se afirma que el trabajo colaborativo no se orienta exclusivamente hacia el producto de tipo académico, sino que también persigue una mejora de las propias relaciones sociales. En este caso se considera esencial analizar la interacción producida entre el profesor y el alumno, pero también la interacción alumno-alumno.

Se puede definir trabajo en equipo según Cardona y Wilkinson (2006):

Cuando un grupo de gente trabaja en pos de una meta común parece que puede hablarse de trabajo en equipo. La reunión de diversas personas unidas por un propósito común no siempre produce los resultados propios de un trabajo en equipo. Por eso, el problema se centra hoy en cómo conseguir que el trabajo en equipo sea eficaz, es decir, en cómo conseguir un trabajo que sea verdaderamente de equipo.

Trabajar en equipo consiste en colaborar organizadamente para obtener un objetivo común. Ello supone entender las interdependencias que se dan entre los miembros del equipo y sacar el máximo provecho de ellas en aras a la consecución de esa meta (misión) común. Cada miembro del equipo tiene una personalidad concreta y unas habilidades, conocimientos y experiencias específicas que aportar, que se diferencian de las del resto de miembros del equipo. Es decir, cada miembro tiene una aptitud y posición determinadas. Todas han de manifestarse, entrar en juego y relacionarse entre sí coordinadamente en pos del objetivo. Todas son importantes para la eficacia del trabajo en equipo. (P.0)

El trabajo en equipo vivencia un proceso de fases, las cuales una gran variedad de autores han profundizado en el tema. De todos estos autores y sus estudios sobre las fases del trabajo en equipo, se han establecido cuatro fases clásicas que definen el proceso por el que pasa éste.

La primera corresponde a la fase de formación, esto se refiere al conocimiento entre los que integran el grupo. Una de las características más predominantes en esta fase es la ansiedad e inseguridad que sienten las personas por sentirse aceptadas por el resto del equipo. La segunda es la fase de debate, afirmación de ideas y puntos de vista, frente a los objetivos y metas del grupo. En esta fase los integrantes suelen presentar una lucha por ocupar el puesto de líder dentro del equipo, se crean discusiones y conflictos emocionales que deben ser frenados antes de acabar con el equipo. La tercera se define como fase de organización, en donde comenzarán a

decidir el plan de acción correspondiente a los objetivos, reglas y pasos a seguir. Se caracteriza por comenzar a percibir los códigos de conducta que son aceptados y no aceptados. Para finalizar, nos encontramos con la cuarta fase, de puesta en práctica del plan de acción, en donde se necesita de la colaboración y cooperación para la obtención de resultados. En esta última fase, el cumplimiento del objetivo y meta propuesto al comienzo provoca una sensación de logro, formando una mayor unidad entre el equipo.

El cuerpo es el soporte de la corporeidad y el primer instrumento de comunicación que tiene el ser humano. Permite recibir estímulos y emitir respuestas proyectando la identidad y la socialización de las personas. Por ello, resulta fundamental potenciar la corporalidad de los estudiantes, mediante el conocimiento, movimiento, creatividad y capacidad de expresión dramática, individual y colectiva, del cuerpo.

Los juegos y ejercicios aplicados generalmente implican:

- Conocer los segmentos corporales del propio cuerpo.
- Integrar nociones básicas de movimiento corporal.
- Ejercer el dominio creativo y expresivo de la corporalidad.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos juegos y actividades son:

- Investigar el propio cuerpo para entenderlo como instrumento de expresión y comunicación no verbal, personal y grupal.
- Reconocer el cuerpo como manifestación de la valoración de sí mismo/a y como instrumento para proyectar la propia identidad.
- Utilizar el cuerpo y la movilidad corporal, como vehículos para expresar ideas, sentimientos y/o valores.
- Percibir juegos y ejercicios de creatividad corporal individual o colectiva, para ejercitar la capacidad de apreciación y desarrollar habilidades que permitan emitir opiniones sensibles y constructivas.

### 3.7 Orientaciones didácticas

El principal objetivo de esta temática es comprender la corporeidad como una oportunidad de autoconocimiento, de conocimiento de los otros y como el principal recurso de la corporalidad, para vivenciar y adaptarse a situaciones nuevas. Descubrirse, conocerse y reafirmarse corporalmente tiene particular relevancia en el proceso de construcción de la identidad, en las relaciones sociales y en el acervo cultural de las personas. La expresión corporal facilita el contacto con los pares, estimulando la cohesión, la sensibilidad y el respeto grupal e individual.

En consecuencia, se busca que éstos contenidos y actividades permitan encauzar y decodificar, desde diferentes ángulos, los conflictos que produce el período de la pubertad. Se persigue que los ejercicios actúen como fuente para reconocer la inestabilidad emocional, producida por la necesidad de adaptarse a un cuerpo nuevo, que se transforma más allá de la propia voluntad.

El movimiento corporal es planteado por Liepmann (1973) como uno de nuestros sentidos. “El movimiento, o percepción kinestésica, es un tipo de sensación táctil internalizada. Es lo que sentimos cuando trabajan nuestros músculos, tendones y articulaciones. (P.127).

Oaklander (1992) plantea que en las primeras etapas del crecimiento se puede observar al bebé usando totalmente su cuerpo. Se puede apreciar el ensimismamiento del infante cuando examina sus manos y dedos y más adelante, cuando se deleita con nuevas destrezas corporales como patear, agarrar, darse vueltas, levantar el torso, dejarse caer. Más adelante empezará a gatear, a extenderse, retorcerse, en algún momento empezará a pararse solo y caminar, correr, saltar y brincar.

El niño parece tener energía ilimitada y se lanza a cada actividad corporal con total concentración. Se le presentan dificultades pero persiste y no desiste. Hasta que

finalmente se deleita con su triunfo.

Pero en algún momento de la niñez ocurre algo que empieza a bloquear este proceso. Quizás una enfermedad, o que los padres se atropellen para ayudarlo, o que el niño llora con frustración mientras los padres no saben bien que hacer, o una sutil o franca desaprobación del goce corporal, o críticas por una torpeza. Suceden muchas cosas que nos restringen corporalmente se establece la competencia, perpetuada por el marco escolar, y el niño se restringe aún más en su intento de cumplir expectativas de los otros. Empieza a contraer músculos en ciertas formas para no derramar lágrimas o reprimir su ira o porque está asustado. Encoge los hombros y acorta el cuello para defenderse de ataques o palabras, o para ocultar, en caso de las niñas, desarrollo de su cuerpo.

Cuando los niños se desconectan de su cuerpo pierden un sentido del yo y también mucha fuerza física y emocional. Así que es necesario enseñarles métodos que les sirvan para recuperar su cuerpo, ayudarlos a conocer su cuerpo, sentirse cómodos con él y aprender a usarlo nuevamente.

Por otra parte la autora plantea que el movimiento corporal está estrechamente relacionado con todo el campo de la dramatización creativa, ya que las mejores improvisaciones exigen un alto grado de compromiso y control corporal. Ahora hay consenso en que el movimiento corporal y el aprendizaje están interrelacionados. Es característico que los niños con trastornos de aprendizaje también manifiesten un retraso en el desarrollo de sus capacidades motoras. Esto le provoca frustración y el descontento resultante agrava el problema y ocasiona que el niño evite las actividades mismas que necesita emprender, alejándolo aún más del yo.

“La forma en que movemos nuestro cuerpo se relaciona estrechamente con nuestra capacidad de ser asertivos, con nuestros sentimientos de confianza y auto apoyo”. (Oaklander, 1992, P.131)

La emoción es un aspecto fundamental de la corporalidad ya que cumple la



función de integrar el cuerpo y la voz, motivando las acciones relacionadas con el área afectiva de las personas. En la naturaleza humana la emoción es responsable de organizar los deseos, que al manifestarse como sentimientos, caracterizan la expresión de la identidad de los individuos y su capacidad para establecer y comunicar relaciones afectivas.

Los juegos y ejercicios correspondientes generalmente implican:

- Conocer las emociones básicas (amor, odio, placer, dolor, miedo, ira y deseo).
- Integrar técnicas básicas de actuación (juegos de rol).
- Ejercer el dominio creativo y expresivo de la emoción.

Algunas habilidades que se hallan involucradas en el desarrollo de estos juegos y actividades son:

- Explorar la emoción, para entenderla como instrumento integrador de la capacidad expresiva y comunicativa del cuerpo y la voz, tanto a nivel individual como grupal.
- Reconocer la emoción como manifestación de la valoración de sí mismo/a y como instrumento para proyectar la propia identidad.
- Utilizar la capacidad integradora de la emoción como vehículo para expresar e interpretar ideas, sentimientos y/o valores, mediante la utilización del cuerpo y la voz.
- Percibir juegos y ejercicios emotivos, individuales o colectivos, para ejercitar la capacidad de apreciación y desarrollar habilidades que permitan emitir opiniones sensibles y constructivas.

### 3.8 La percepción

La percepción según los investigadores Wertheimer, Koffka y Köhler, autores del movimiento Gestalt, es el proceso fundamental de la actividad mental, y suponen que las demás actividades psicológicas como el aprendizaje, la memoria, el pensamiento, entre otros, dependen del adecuado funcionamiento del proceso de

organización perceptual.

Una explicación a este concepto la da Arnheim (1995) y dice lo siguiente:

La percepción visual no opera con la fidelidad mecánica de una cámara, que lo registra todo imparcialmente: todo lo conglomerado de diminutos pedacitos de forma y color que constituyen los ojos y la boca de la persona que posa para la fotografía, lo mismo que la esquina del teléfono que asoma accidentalmente por encima de su cabeza. ¿Qué es lo que vemos?...Ver significa aprender algunos rasgos salientes de los objetos: el azul del cielo, la curva del cuello del cisne, la rectangularidad del libro, el lustre de un pedazo de metal, la rectitud del cigarrillo. (P. 58-59).

La percepción determina la entrada de información; y en segundo lugar, asegura que esta información que ha sido tomada del entorno otorgue la formación de abstracciones tales como juicios, conceptos, etc.

### 3.9 El taller como espacio propicio para la pedagogía

En el campo educativo, la palabra o expresión taller se refiere a un grupo de personas que se ha reunido con una finalidad educacional, que crean y desarrollan un aprendizaje significativo.

Refiriéndose al concepto taller, Reyes (1997) señala:

El taller lo concebimos como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen

la teoría y la práctica como fuera motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social y como un equipo de trabajo altamente dialógico formando por docentes y estudiantes, en el cual cada uno es un miembro más del equipo y hace sus aportes específicos. (P.2)

Ander (1986) afirma: “El taller es un ámbito de reflexión y de acción en el que se pretende superar la separación que existe entre la teoría y la práctica, entre el conocimiento y el trabajo. (P.3).

Otra manera de mencionar el taller es como una modalidad de enseñanza-aprendizaje que se caracteriza por hacer de la teoría y la práctica una sola. El instructor enseña los conceptos teóricos y los procedimientos para llegar a éstos, los cuales servirán de base para los participantes del taller. Con esta base los alumnos podrán realizar actividades que los ayudarán a desarrollar el aprendizaje de los temas planteados al vincularlos con la práctica.

Siguiendo con las definiciones, De Barros (1997) determina taller como:

El taller está concebido como un equipo de trabajo, formado generalmente por un facilitador o coordinador y un grupo de personas en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El coordinador o facilitador dirige a las personas, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de las personas, debiendo

prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan. (P.2)

Al referirse a los talleres, se pueden encontrar tipos de talleres según la población a los que éstos van dirigidos. Estos se pueden dividir en talleres para niños, para adolescentes y para adultos. Sin embargo, el énfasis estará en los talleres para niños. Éste tipo de talleres puede darse escolarizada o extraescolarmente. Los talleres para niños necesitan de herramientas y recursos pedagógicos distintos de los que van dirigidos a adolescentes y adultos. Esto se debe a que el niño cuenta con una energía potencial, creatividad, necesidades, intereses, etc.

El docente que asume la responsabilidad de tomar un taller para niños debe saber quién es el niño, de qué manera construye el conocimiento, cómo se relaciona con sus pares, etc.

Los niños usualmente están activos, les gusta hacer cosas, responder preguntas y necesidades, sobre todo participar. Dado esto, si se les indica un camino con tareas que puedan desarrollar ellos mismos, podría llegar a obtener buenos resultados.

Otras características que resultan positivas para los talleres son las experiencias grupales, la toma de decisiones y los juegos en equipo. Sumado a esto se puede insertar a los participantes a la comunidad mediante actividades.

### 3.10 El fútbol

Según los autores Linaza y Maldonado (1987), en el siglo XIV el fútbol para los distintos reyes de Europa era un juego abominable, indigno e inútil y cuyo resultado no puede ser otro que accidentes, pérdidas y todo tipo de desgracias.

Se dice que el fútbol tiene su origen en Italia, Florencia específicamente, en la época del renacimiento, de ahí se expande por toda Europa. Veían el espectáculo como una forma de proceder no demasiado violenta ni severa como en la de un combate real, además se demostraba que era muy bueno para enseñar a los jóvenes a saltar, correr y luchar. Esta sería la razón por la cual se había hecho una institución en Florencia, aquí se denomina “Calcio”.

Se consideraba un acierto la introducción del calcio entre los ciudadanos de Florencia con el propósito de darles la satisfacción de poder proporcionar cuatro o cinco golpes en la cara a aquellos a quienes querían mal, de una forma deportiva, en lugar de mostrar de una forma más abierta su animadversión.

El fútbol, tal y como se conoce, se desarrolla a partir de estos orígenes en Inglaterra durante la era victoriana, en las prestigiosas Public Schools y, en un nivel docente superior, en las también afamadas universidades de Oxford y Cambridge.

Es por esta influencia del Renacimiento italiano, el fútbol va a considerarse como una parte del entrenamiento de los caballeros, muy útil en el desarrollo de las habilidades físicas y como ejercicio saludable, pero también de gran interés en la formación del carácter y del autocontrol. La filosofía del Renacimiento, *Mens Sana In Corpore Sano*, llegó rápidamente a los teóricos ingleses de la educación. Según Richard Mulcaster (1561), director de la Escuela de mercaderes de tejidos y superior de la Escuela de Saint Paul, el juego del fútbol no habría llegado a su grandeza actual, ni sería de uso tan amplio como es, sino fuera porque ayuda tanto a la salud como a la fortaleza.

Al conceptualizar el fútbol, se sabe que en la actualidad es un deporte de masas. Según la FIFA, Federación Internacional De Fútbol (2006) 265 millones de personas juegan al fútbol regularmente de manera profesional, semiprofesional o amateur, considerando tanto a hombres, mujeres, jóvenes y niños.

Según Parlebas (1988), en este deporte se dan situaciones socio-motrices o

procesos de interacción y de comunicación interpersonal que se desarrollan en el marco estratégico impuesto por la regla del juego. Además este autor nos señala que el fútbol se juega en un espacio natural, al aire libre y que puede verse sujeto a modificaciones durante la actividad, se considera el espacio como “semi-salvaje”.

La incertidumbre es otro de los rasgos que caracterizan al fútbol para Parlebas, es inherente al juego, la indeterminación se refiere tanto al resultado aleatorio del partido, como al comportamiento de los compañeros y adversarios, es decir, a las decisiones y actuaciones de los mismos. El jugador se encuentra en una constante elección de alternativas y toma de decisiones en el entorno de la situación motriz, de la que extrae los índices que le permiten ajustar su respuesta a la situación.

Se conoce que el trabajo colaborativo es muy importante dentro del fútbol, para Hernández (1993), el fútbol es un deporte de equipo de colaboración oposición, que se juega en un espacio semisalvaje y común, con participación simultánea. El desarrollo de la acción de juego depende de las acciones individuales y colectivas realizadas en una situación de colaboración con los compañeros y de oposición con los adversarios, de acuerdo con un pensamiento táctico individual que debe ser coordinado con el resto de los compañeros.

Los parámetros que configuran la estructura del fútbol son: tiempo, técnica, espacio, reglamento, comunicación y estrategia. El parámetro estrategia, unido al de comunicación, forma el núcleo entorno al cual gira prioritariamente el desarrollo de la acción de juego, por lo que la incidencia de estos seis parámetros no se produce con igual importancia.

Para Poulton (1957), desde el punto de vista de los mecanismos de control del movimiento, relacionados con el aspecto perceptivo, las tareas motrices en el fútbol son abiertas, pues para su realización es esencialmente necesario el circuito de feedback externo o periférico. En cuanto a la toma de decisión, en el fútbol las tareas motrices son de “baja organización”, existen tareas en las que la secuencia de decisiones está jerarquizada dentro de un entorno cambiante, aumentando la

dificultad de la acción para el jugador.

Galeano (1995):

La historia del fútbol es un triste viaje del placer al deber. A medida que el deporte se ha hecho industria, ha ido desterrando la belleza que nace de

la alegría de jugar porque sí.

En este mundo del fin de siglo, el fútbol profesional condena lo que es inútil, y es inútil lo que no es rentable (...)

La tecnocracia del deporte profesional ha ido imponiendo un fútbol de pura velocidad y mucha fuerza, que renuncia a la alegría, atrofia la fantasía y

prohíbe la osadía. (P.2)

De este interesante extracto del texto de Galeano, podemos concluir que el fútbol tiene diferentes acepciones dependiendo en el contexto en el que lo ubiquemos. En la actualidad el nivel de popularidad e influencia social es tal que se ha mercantilizado y politizado, es una herramienta al servicio de las multinacionales (equipamientos deportivos, empresas de comunicación, etc.) y partidos políticos que lo utilizan de forma interesada. Supera los preceptos del deporte según Cagigal (1981), juego, competición y ejercicio físico, en algunos casos incluso se pierde alguno de estos conceptos. En el fútbol profesional el componente lúdico es sustituido por el de trabajo, en la mayoría de los casos supone una obligación, incluso una carga, un sufrimiento para el practicante, el cual está sometido a cantidad de presiones externas. Lo más grave es que el modelo profesional se ha

trasladado al fútbol base y aficionado; los practicantes mimetizan las conductas y actitudes de los jugadores profesionales, perdiendo el deporte los valores formativos.



## **IV MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1 Tipo de estudio**

El tipo de estudio utilizado en esta investigación es descriptivo. Esto se debe a que se describirán los hechos tal y cual han sido observados durante las sesiones aplicadas en el taller de Fútbol de la Escuela Colo-Colo 73. Con respecto a éste, el método inductivo es el método más congruente para esta investigación, ya que mencionado anteriormente se ha empleado la observación y también la experimentación al aplicar el juego dramático en el taller deportivo de la institución extra escolar.

Esta investigación es de carácter cuantitativa, ya que se está midiendo el impacto que causa el juego dramático y la percepción de la aplicación de éste en los sujetos estudiados.

### **4.2 Diseño de investigación**

En esta investigación tiene diseño cuasi experimental, esto se debe a que se busca originar un cambio y un desarrollo en el trabajo colaborativo de los estudiantes participantes de este taller deportivo de la institución extra escolar. Este cambio y desarrollo se busca aplicando el juego dramático en dicho taller.

### **4.3 Población y muestra**

La población del estudio corresponde a 25 niños que participan de la Escuela de Fútbol Colo colo 73. La muestra son 9 niños que participan del taller de fútbol y que además cumplen con el protocolo de inclusión; es decir autorización de los padres y asistencia con un 80% a los menos a las sesiones del taller.

#### 4.4 Variables

Las variables del estudio corresponden a las siguientes:

- Juego dramático: El juego dramático intenta lograr una experiencia educativa que reúna un lenguaje expresivo. Se basa en el niño como protagonista del juego. Su deber es habilitar la expresión personal, impulsar las capacidades y actitudes creativas, así como también mejorar sus relaciones personales.
- Trabajo colaborativo: El trabajo colaborativo se puede definir como un método de enseñanza que se puede adaptar a cualquier tipo o metodología de educación, que busca alcanzar objetivos comunes a través de un trabajo grupal que permita ocupar estrategias, mejorar el desarrollo de las habilidades cognitivas o intelectuales y sociales.

#### 4.5 Instrumentos

Para esta investigación el instrumento seleccionado es una encuesta, la cual ha sido construida a partir de 12 preguntas semiestructuradas. Ambos instrumentos han sido validados a través de juicio experto.

#### 4.6 Protocolo de evaluación

- Se solicitaron los permisos a la Escuela de Fútbol para realizar la investigación.
- Se solicitó autorización escrita a los padres de los sujetos estudiados.
- Se implementó el taller, durante 8 sesiones.
- Se aplicaron los criterios de respeto, tolerancia, liderazgo, empatía y colaboración.

#### 4.7 Tratamiento estadístico

Se utilizara estadística descriptiva para analizar los datos recabado a través de porcentajes, para demostrar el proceso de intervención realizado y verificar si este cumple con los objetivos indicados.

Todos los datos serán representados en tablas y gráficos con sus respectivos análisis.

## V RESULTADOS Y ANÁLISIS

En este apartado se exponen los resultados del trabajo de campo con sus respectivos análisis. Para una mayor comprensión de los mismos se establecerá el siguiente orden:

- Trabajo colaborativo después de la intervención.
- Percepción
  - Alumnos.
  - Padres.
- Coincidencias y divergencias
- Triangulación de la información
- Observaciones acerca del desarrollo de las sesiones

### 5.1 Resultados trabajo colaborativo después de los talleres realizados Tabla N°6

Indicadores	Después		
	Presente	Ausente	No observado
1. Anima a sus compañeros a continuar con la actividad.	5	4	0
2. Da refuerzos positivos a sus pares.	5	4	0
3. Respeta su turno de trabajo.	6	2	1
4. Acepta los errores de sus compañeros sin criticarlos o retarlos.	4	3	2
5. Manifiesta sus ideas para resolver problemas.	5	1	3
6. Presta atención cuando se explica algo en el grupo.	8	1	0
7. Se muestra contento y/o satisfecho con los logros del grupo.	8	0	1
8. Manifiesta empatía frente a los errores de sus pares.	4	4	1
9. Se muestra cómodo trabajando en equipo.	8	1	0
10. Tiene una participación activa frente al equipo.	7	2	0
11. Asume el liderazgo del grupo	5	1	3
12. Entiende que el trabajo es en equipo, dejando de lado una actitud excesivamente competitiva.	6	2	1

En esta tabla se pueden observar los 12 indicadores que corresponden al instrumento de evaluación utilizado para evaluar el trabajo colaborativo de los alumnos al finalizar el taller de fútbol.

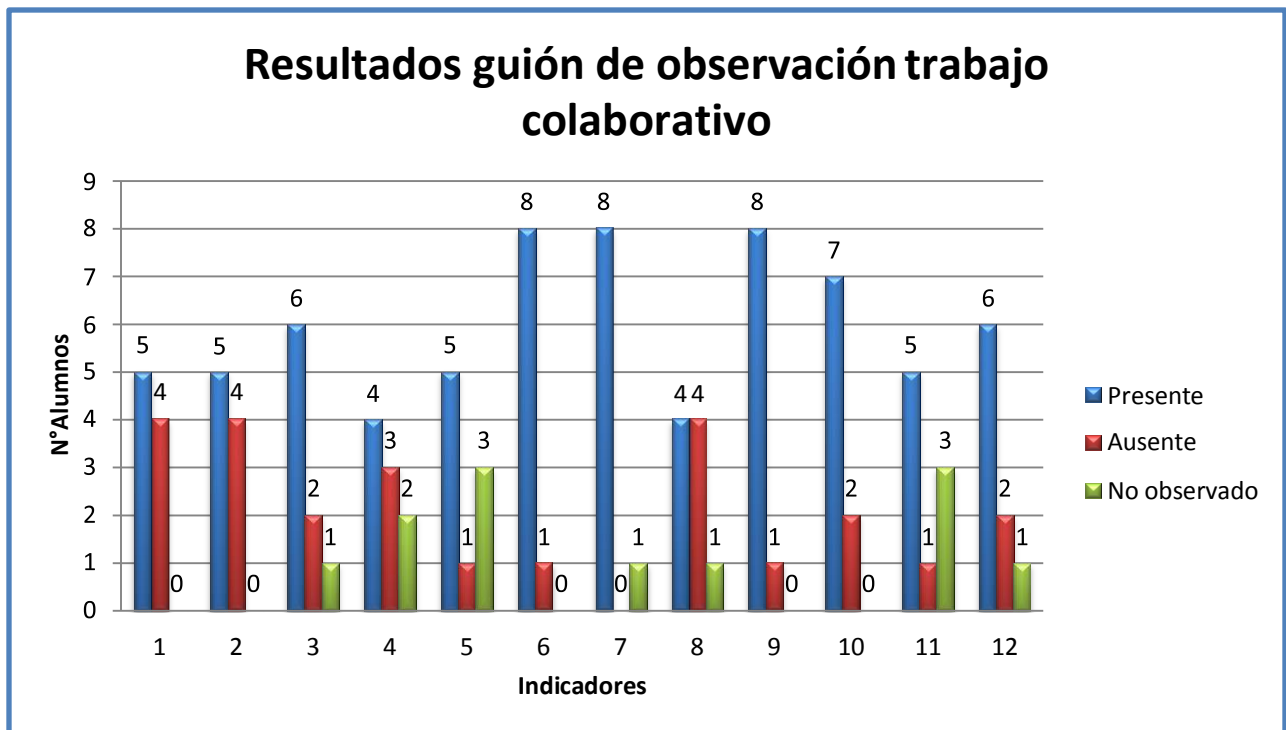


Gráfico N°1. Resultados guión de observación.



Gráfico N°2. Resultado porcentual total.

En el gráfico N°1 se observa que de los 12 indicadores, 11 (91,6%) dieron resultados positivos en cuanto al trabajo colaborativo, dejando sólo 1 (8,3%) indicador con resultado de misma cantidad tanto en “Presente” como en “Ausente”.

En el gráfico N°2 se observa el resultado total de la evaluación de trabajo colaborativo aplicada, del cual el 92% de indicadores de evaluación se mostraron presentes, el 5% no observados y el 3% restante se mostraron ausentes.

Ambos gráficos demuestran que el taller de juego dramático aplicado, tuvo un impacto positivo en cuanto al trabajo colaborativo en los sujetos evaluados.

## 5.2 Percepción alumnos y padres

### a) Percepción Alumnos

Tabla N°7 Resultados test de percepción al inicio y fin del taller

Indicadores	Antes			Después		
	Siempre	Casi siempre	Nunca	Siempre	Casi siempre	Nunca
1.- ¿Me gusta trabajar con otros compañeros?	8	1	0	9	0	0
2.- Me gusta trabajar sola o solo	0	1	8	0	0	9
3.- ¿Trabajar con otros compañeros me gusta más que trabajar solo?	9	0	0	9	0	0
4.- ¿Me gusta hablar con los demás?	7	2	0	8	1	0
5.- ¿Me gusta ofrecerme de voluntario cuando el profesor pide mostrar algo a mis compañeros?	5	1	3	7	2	0
6.- ¿Piensas que esta actividad puede ser útil para ti?	Si: 8                      No: 1			Si: 9                      No: 0		

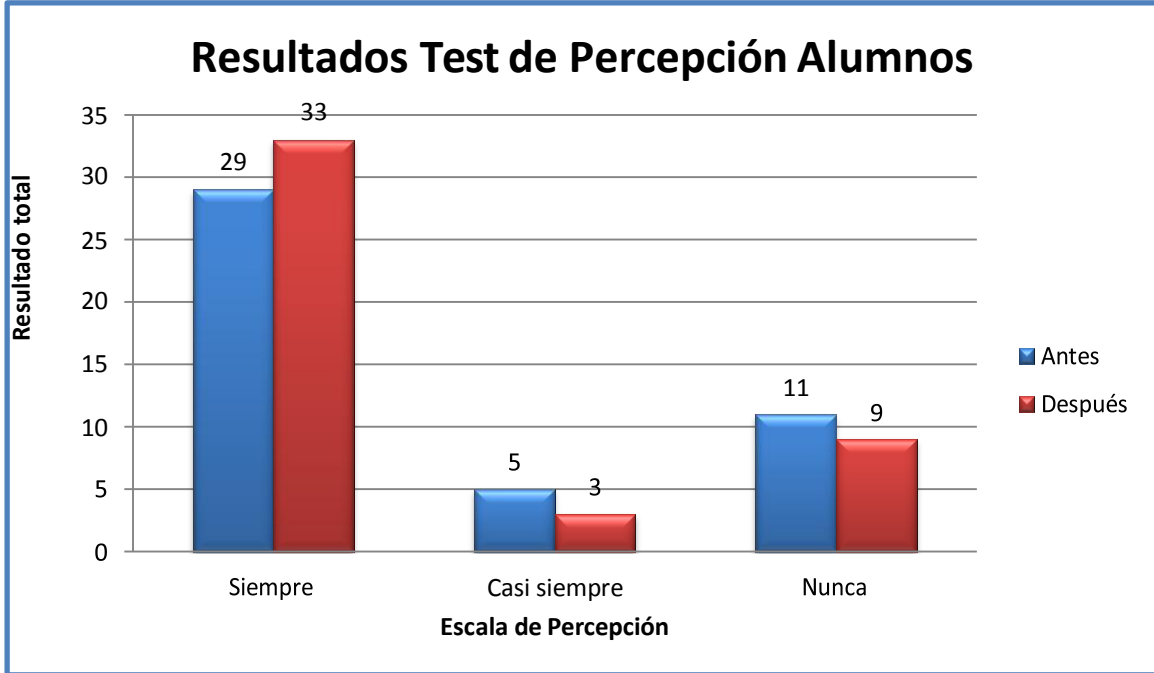


Gráfico N°3. Resultados de la percepción alumnos.

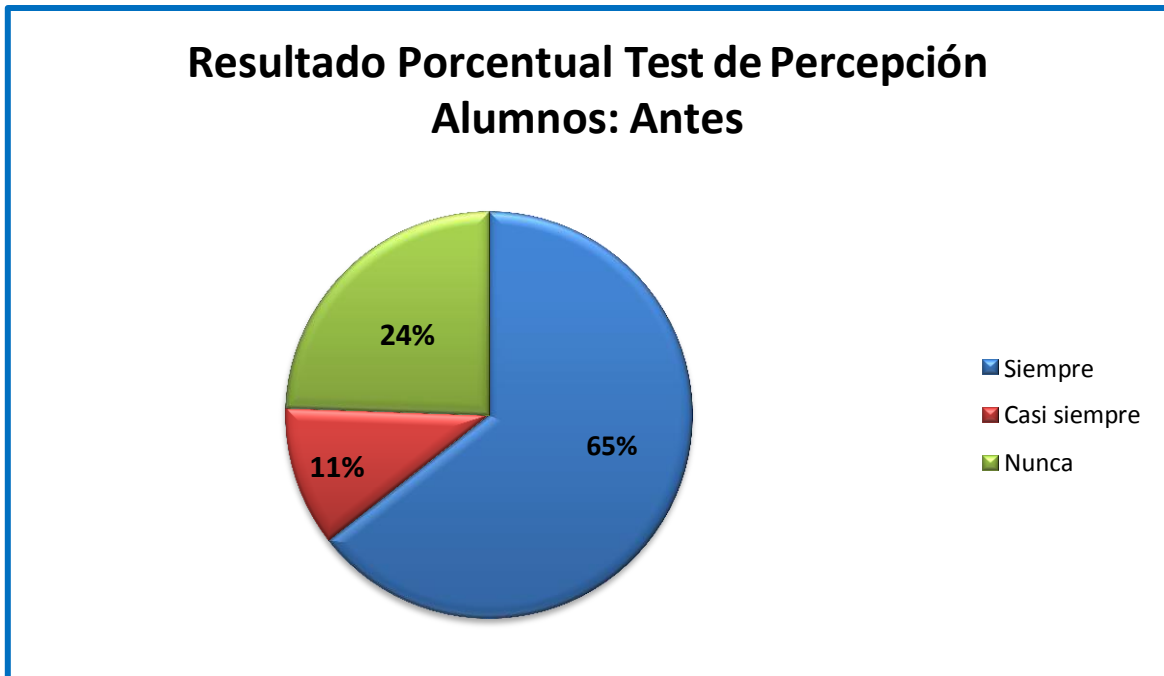


Gráfico N°4. Resultado porcentual de la percepción alumnos (antes).

## Resultado Porcentual Test de Percepción Alumnos: Después

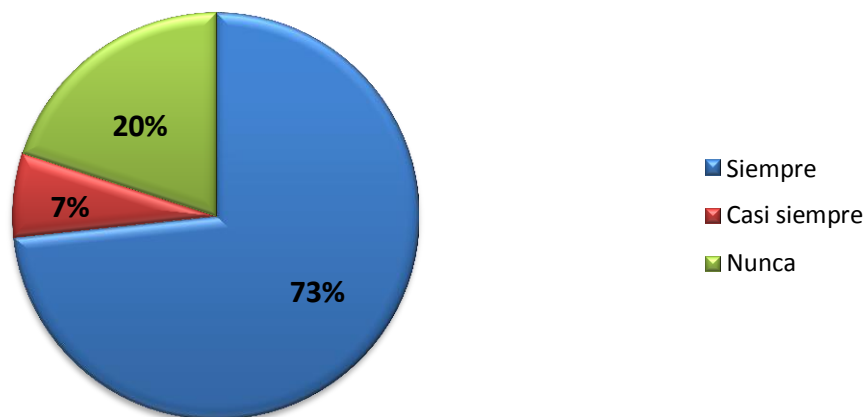


Gráfico N°5. Resultado porcentual de percepción alumnos (después)

En el gráfico N°3, N°4 y N°5 se puede comparar la percepción de los alumnos hacia el taller de juego dramático, antes y después de la aplicación de éste. Se observa que, siendo 45 (100%) el máximo, antes de aplicar el taller 29 (65%) respuestas fueron “siempre”, 11 (24%) “nunca” y 5 (11%) fueron respuestas a “casi siempre”. Por otro lado, después de aplicar el taller 33 (73%) respuestas fueron “siempre”, 9 (20%) “nunca” y 3 (7%) fueron respuestas a “casi siempre”. Tal como se puede observar en la tabla N°7, el indicador 6 antes de aplicar el taller arrojaba un resultado de 8 (88,8%) para “Si” y 1 (11,1%) para “No”. Esto mejoró después del taller obteniendo 9 (100%) para “Si” y 0(0%) para “No”.

Esto demuestra un resultado positivo en la percepción de los niños hacia el taller de juego dramático aplicado, ya que las respuestas positivas aumentaron en un 8%, las neutras y negativas disminuyeron en un 4% ambas.

b) Percepción Padres

Tabla N°8 Resultados test de percepción para los padres al finalizar el taller

Indicadores	Si	No	No observado
1. ¿Su hijo se siente motivado a asistir a las clases sin necesidad de ser obligado?	9	0	0
2. ¿Considera que su hijo presenta mejor disposición a seguir instrucciones, desde que participa en el taller?	8	0	1
3. ¿Considera que su hijo opina o da su punto de vista más seguido (puede ser en la mesa, durante un almuerzo o alguna otra situación con más gente) desde que entro al taller?	9	0	0
4. ¿Actualmente su hijo se nota más comprometido con el taller, que al principio del mismo?	9	0	0
5. ¿Su hijo se muestra más empático con sus pares a los cuales se les dificulta alguna tarea? ¿Su hijo se pone en el lugar de otro?	8	0	1
6. ¿Considera que su hijo ha desarrollado más su autoestima y autoconfianza desde que entro al taller?	9	0	0
7. ¿Su hijo se relaciona ahora más activamente con sus pares del barrio que antes de entrar al taller?	7	1	1
8. ¿Actualmente su hijo se relaciona más con sus compañeros del taller, que al comienzo?	9	0	0
9. ¿Considera que ha mejorado la relación familiar, desde que su hijo ingresó al taller?	9	0	0
10. ¿Su hijo se muestra más expresivo en y con su entorno familiar?	9	0	0
11. ¿Se muestra su hijo más colaborador en las tareas cotidianas, desde que ingresó al taller?	6	3	0
12. ¿Su hijo demuestra mayor respeto en el entorno familiar desde que entro al taller?	9	0	0



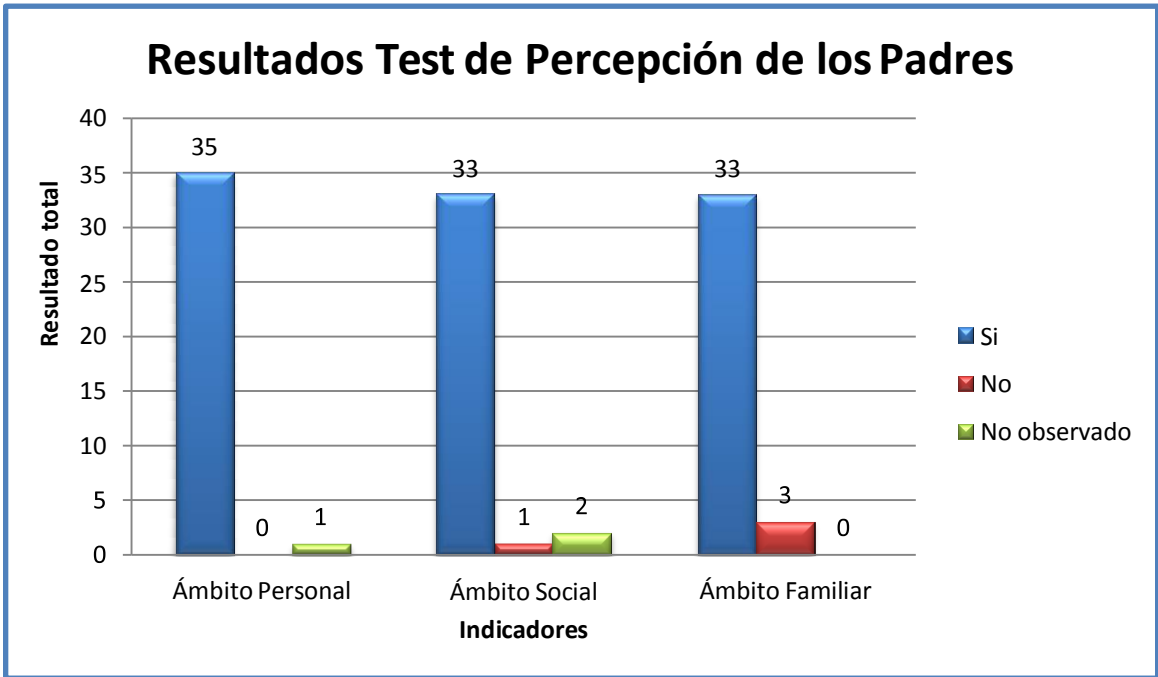


Gráfico N°6. Resultados percepción de los padres.

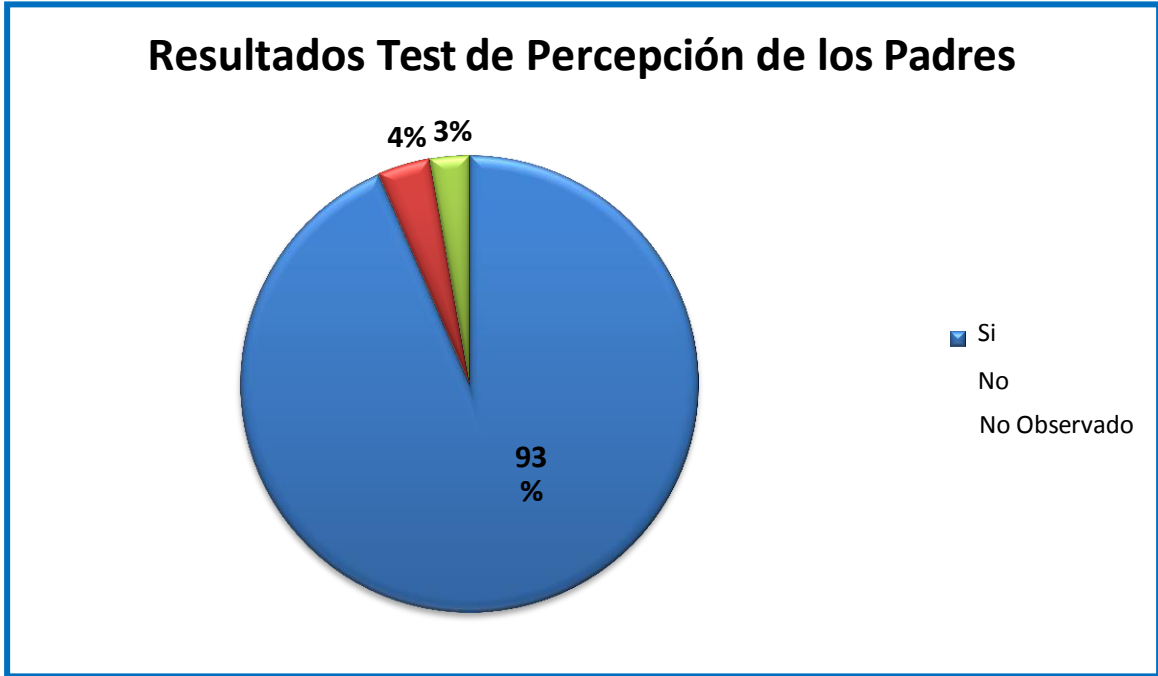


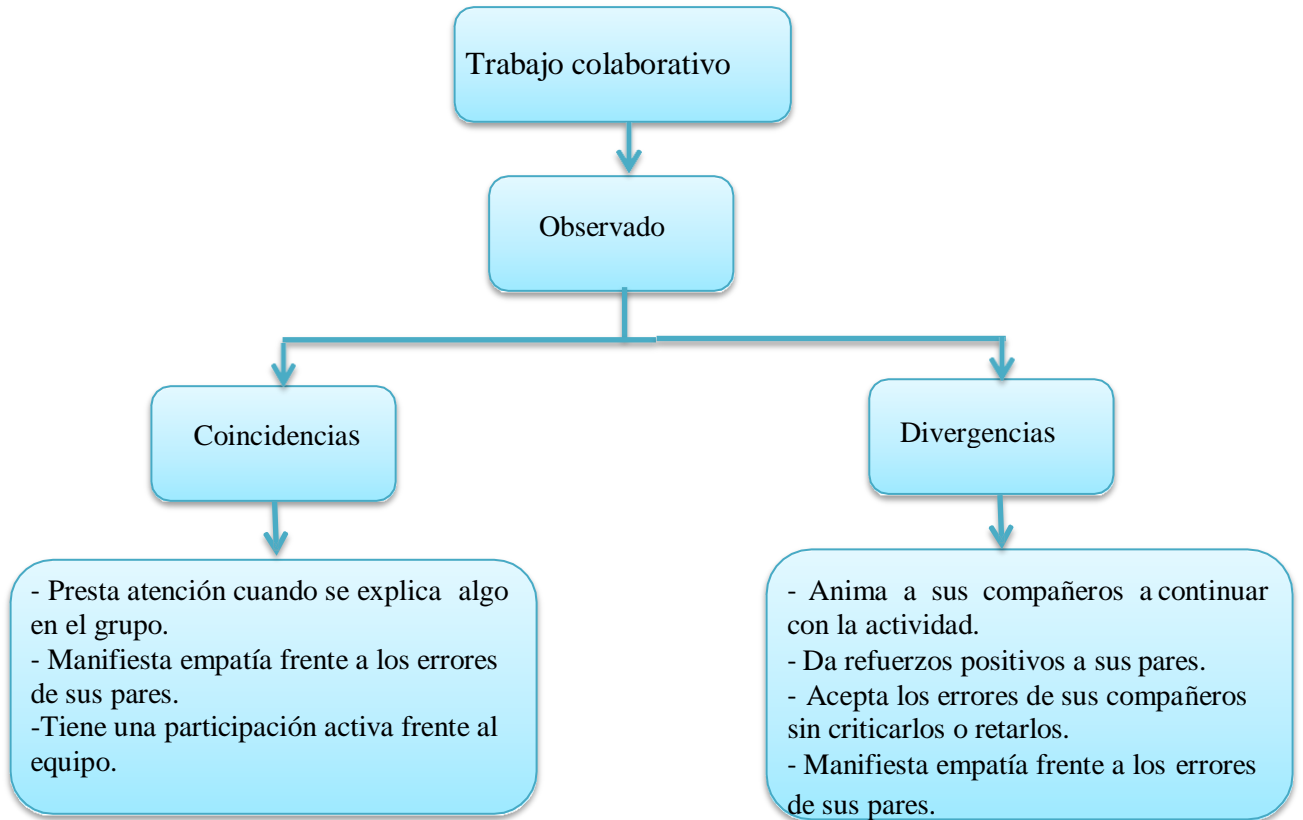
Gráfico N°7. Resultados percepción de los padres.

En el gráfico N°6 se puede observar la percepción de los padres de los sujetos evaluados hacia el taller de juego dramático. Los resultados de este test fueron divididos en tres criterios: ámbito personal, ámbito social y ámbito familia. Lo que se puede apreciar es que de un 36 (100%) como máximo por criterio, en el ámbito personal, 35 (97,2%) fue de respuesta “Si”, 0 (0%) “No” y 1 (2,7%) resultó ser “No observado”. En el ámbito social, 33 (91,6%) fue de respuestas “Si”, 1 (2,7%) “No” y 2 (5,5%) resultó ser “No observado”. Por último, en el ámbito familiar, 33 (91,6%) fue de respuestas “Si”, 3 (8,3%) “No” y 0 (0%) resultó ser “No observado”.

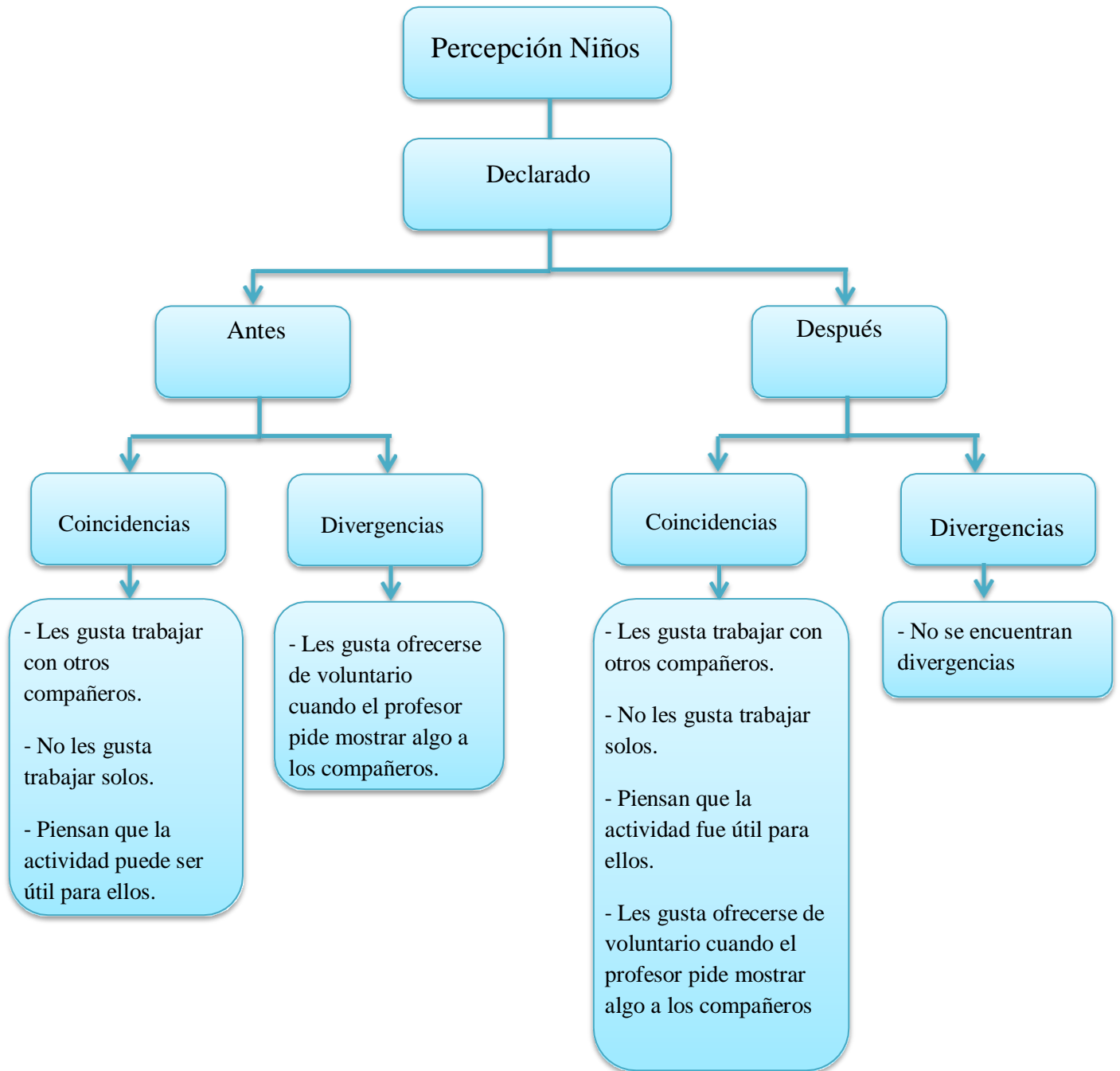
En el gráfico N°7 se evidencia el total de respuestas del test de percepción, aplicado a los padres de los sujetos que vivenciaron el taller de juego dramático. Se puede apreciar que un 93% del total de respuestas fue “Si”, un 4% fue “No” y por último un 3% de las respuestas fue “No observado”.

Ambos gráficos dejan en evidencia que la percepción de dichos padres, en cuanto a la intervención, es mayoritariamente positiva, por lo que se puede señalar que el taller de juego dramático provocó un impacto eficiente y válido en los sujetos al que fue aplicado.

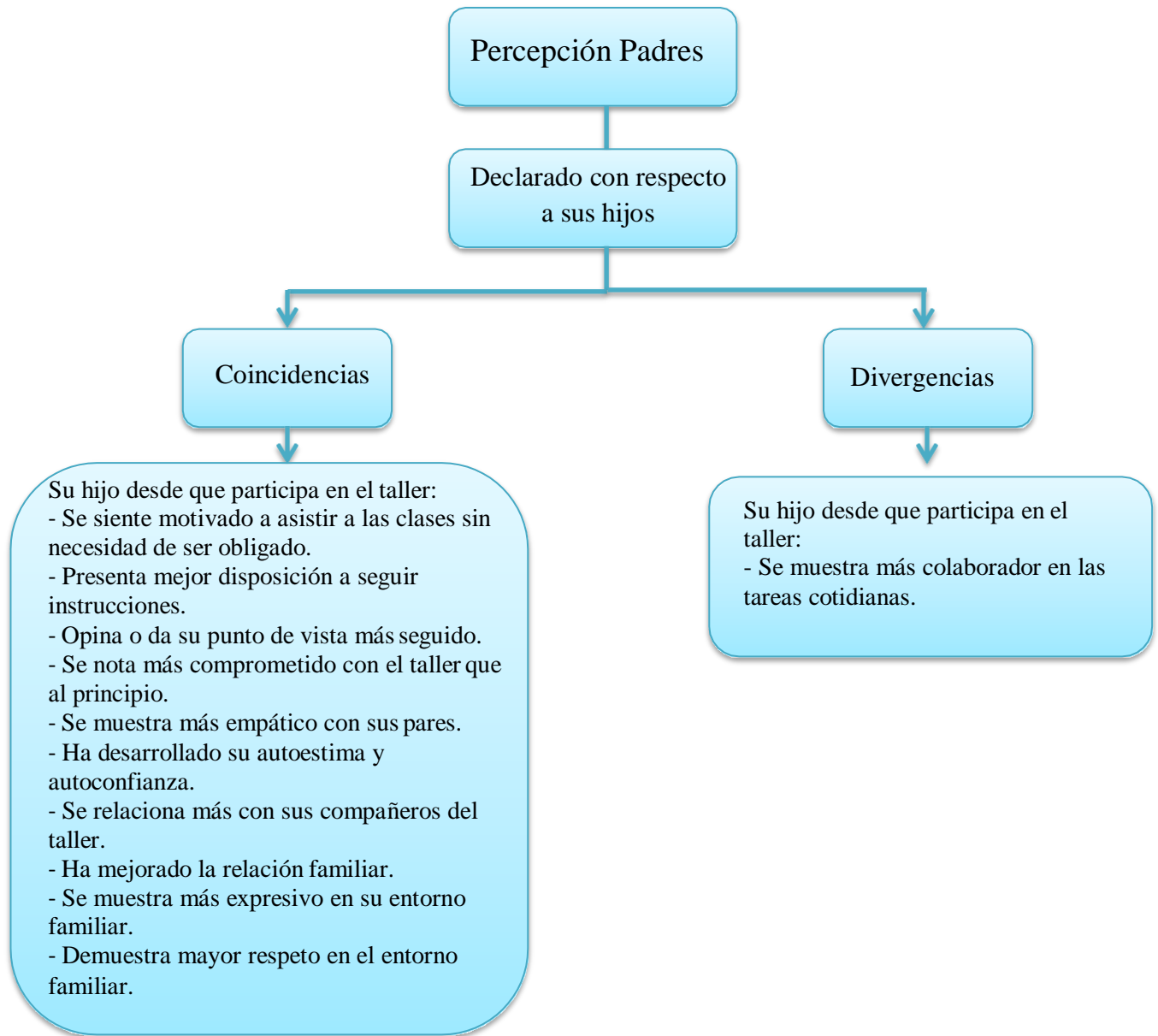
- Coincidencias y Divergencias del trabajo colaborativo



- Percepción de los niños antes y después de los talleres aplicados



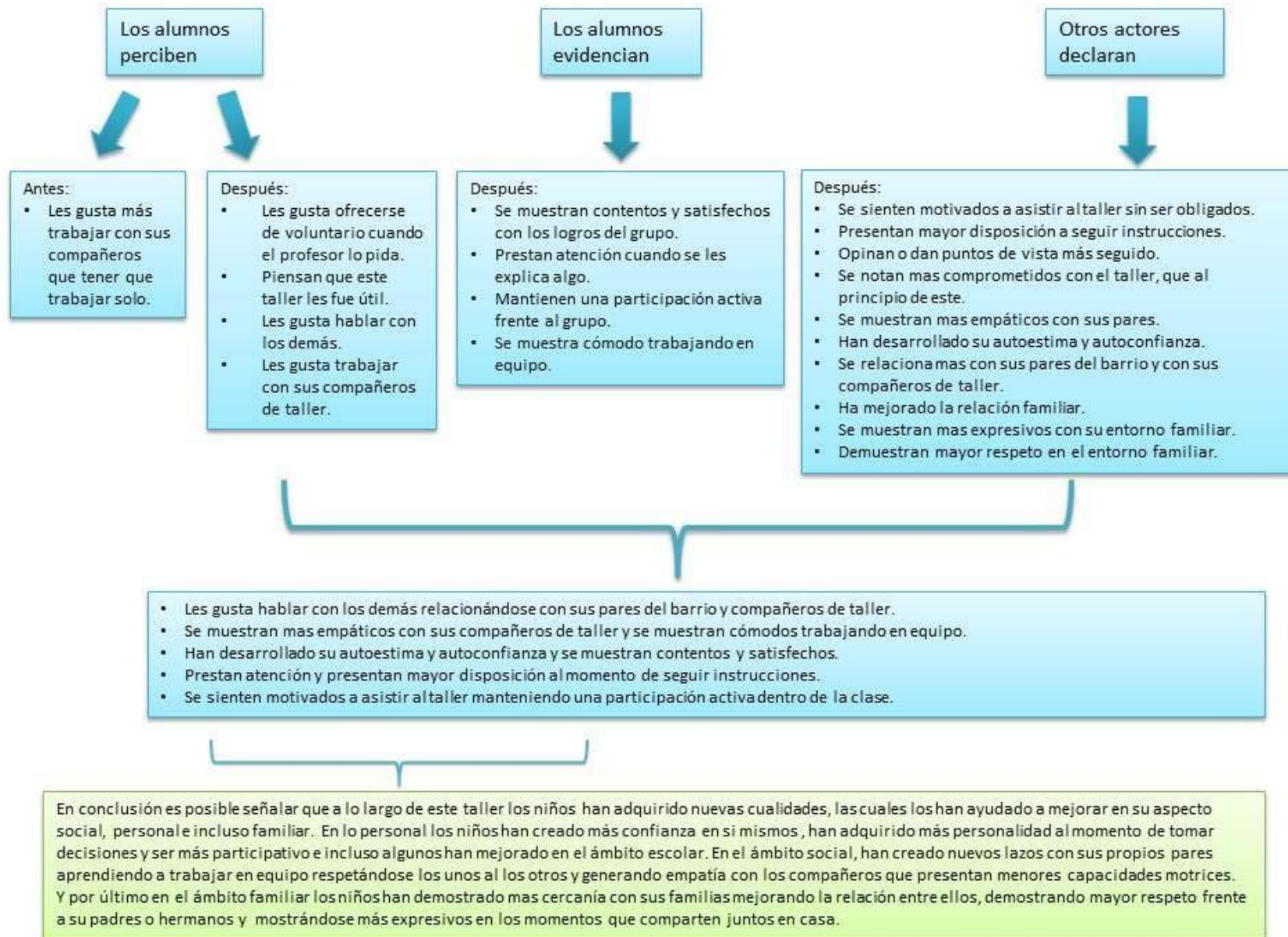
- Percepción de los padres después de los talleres aplicados



### 5.3 Triangulación de la información

En este análisis se recabarán las conclusiones preliminares obtenidas precedentemente.

- Triangulación de la información



#### 5.4 Observaciones acerca del desarrollo de las sesiones:

##### Primera sesión:

- 1) “Máquina del cuerpo”: en un principio se mostraron un poco reacios a la actividad, ya que era muy distinto a lo planteado en otras clases, pero a través de la motivación realizada por el profesor de a poco fueron mostrando mayor interés y cayendo en la dinámica, logrando con este juego diversión que se demostraron con risas y trabajo en equipo.
- 2) “Casas e inquilinos”: con este juego se mostraron motivados desde un principio, ya que lo conocían y lo habían jugado antes, pero al cambiarles las formas de desplazamiento, ya sea de los inquilinos y las casas, algunos se mostraron reacios y otros lo hicieron de inmediato, los que mostraron reacios cayeron en la dinámica del juego al ver que había algunos que sin ningún pudor realizaban desplazamiento como por ejemplo “un chino”, una casa moviéndose en un tornado.

##### Segunda sesión:

- 1) “Cinco fotos”: en este juego en un principio en la explicación los niños se mostraron entusiasmados al saber que iban a representar una situación dada por el profesor, se observó mucho trabajo en equipo para ponerse de acuerdo para las fotos, además nos llamó la atención un caso en particular, la representación debía ser de un grupo de pescadores que en sus redes encontraban un tesoro y luego se peleaban por este, Matías se mostró liderando la situación dándole énfasis a la pelea, pero luego intervino Cesar que planteo que deberían compartir el botín y ser amigos posterior al pelea. Esto nos impactó, ya que Cesar proviene de un entorno muy vulnerable, pero gracias a esta actividad se mostró muy empático con sus compañeros.

- 2) “Moldeando cuerpos”: en esta actividad los niños se mostraron muy creativos, ya que tenían libertad para “moldear” a su compañero, hubieron muchas risas, aparecieron personajes como una bailarina de ballet, un pato, hulk, entre otros. También habían algunos que se mostraron con timidez desde un principio pero al ir avanzando el juego se fueron soltando.

#### Tercera sesión:

- 1) “Imán”: en esta actividad de un principio se mostraron muy estáticos y sin muchas ideas, pero la motivación y demostración de los profesores obtuvo resultados y luego se observó mucha dinámica y movimiento por parte de los alumnos desde este punto empezó a aumentar su creatividad y diversión.
- 2) “Agrandar los movimientos”: en esta actividad se pudo observar mucha expresión corporal, ya que los niños debían realizar un movimiento pequeño en un principio para que lo terminara gigante, pudimos apreciar las diferentes personalidades de los niños, notamos que los de mayor edad se mostraban más introvertidos, mientras que los pequeños lo realizaban sin mayor pudor, surgió mucha creatividad y desinhibición por la mayoría.

#### Cuarta sesión:

- 1) “Zip Zap”: esta actividad resulto un poco más difícil de entender por los niños en un principio pero al avanzar y luego de haberse equivocado varias veces, lo pudieron entender y lograr coordinarse, lo interesante de esta actividad es que se logró una conexión con sus pares a través de la mirada y se logró entender que en el futbol debe haber una conexión visual con los compañeros lo cual es fundamental para el trabajo en equipo. Este juego además es parte del calentamiento cuando hay algún partido por la liga.



- 2) “Los mundos” : en esta actividad se pudo apreciar que desde un principio que cayeron en la dinámica esta misma, representando los diferentes mundos, en especial nos llamó la atención la capacidad que tenían para adentrarse en ese mundo y la manera en que se involucraban con estos, nos sorprendió gratamente que en el “mundo de los amigos” partieron todos saludándose de manos, pero de pronto se juntaron todos y empezaron a saltar abrazados gritando “ Eh, eh,eh” todo esto sin ninguna intervención del profesor.

#### Quinta sesión:

- 1) “El baile del tiburón”: en esta actividad los niños se mostraron muy introvertidos y les causo un poco de rechazo el tener que bailar, en un principio solo unos pocos seguían los pasos, al transcurrir el ejercicio y gracias a la motivación de los profesores que exageraban los pasos ellos fueron perdiendo el miedo inicial y lograron soltarse ya casi al final de la actividad.
- 2) “Siameses”: En esta actividad los niños en un principio se ubicaban en pares pero les costaba coordinarse con el compañero, pero al corregir por parte del profesor de buena manera pudieron tener un mejor trabajo en equipo. Además de una mejor comunicación con el compañero.

#### Sexta sesión:

- 1) “Tren loco”: En un principio los "cabecilla" de ambas hileras iban demasiado rápido con respecto a sus demás compañeros, nos llamó la atención el caso de Matías el cual quería siempre sobresalir por parte de sus compañeros haciendo la actividad lo más rápido que podía, pero luego corregimos su actitud pidiéndole que solidarice con sus pares, este en una actitud de liderazgo baja la intensidad y se muestra mucho más empático con los otros niños, dándoles aliento en todo momento. El otro grupo mientras tanto mostraban una unión de grupo y trabajo colaborativo muy importante, apoyándose los unos a los otros en el objetivo en común.

- 2) “En tus zapatos”: Esta actividad fue muy graciosa ya que los niños debían ponerse las zapatillas de sus demás compañeros, algunos les quedaban muy grandes y a otros pequeños, pero ninguno mostro rechazo por las zapatillas de sus pares aunque no sean de una marca muy conocida o estuvieran rotos, todos se unieron y colaboraron con la actividad positivamente. Por último en la unión de las zapatillas con la de los otros compañeros se demostró mucha solidaridad y trabajo en equipo entre todos, además de la creatividad necesaria para poder unir todas las zapatillas.

#### Séptima sesión:

- 1) Formando emociones: En este juego al comienzo los niños se mostraban reacios para realizar la actividad, ya que les deba vergüenza representar las distintas emociones, pero en las últimas emociones lograron unirse, trabajar en equipo, gracias a las correcciones de los profesores y realizar la actividad de manera óptima.
- 2) Media naranja: Al comienzo los niños se mostraron tímidos y sin muchas ideas, los profesores presentes modificaron la actividad, pasaron uno a uno representando su personaje, mientras que los otros niños adivinaban cual era. Gracias a esto pudieron realizar las personificaciones mucho mejor, dejando de lado la timidez.

Octava sesión:

- 1) En confianza: Los niños se motivaron mucho al realizar este juego, ya que al estar vendados pudieron sentir distintos estímulos, guiados por un compañero el cual no estaba vendado, los profesores indicaron que podían salir fuera de la cancha a los “ciegos” y así a través del tacto, olfato, pudieron sentir diferentes sensaciones. Todos se dejaron llevar por sus compañeros, dejando claro la confianza y trabajo en equipo que tienen todos los niños.
  
- 2) La radio: En esta actividad hubo muchas risas por parte de los alumnos, la gran mayoría de los niños hizo la actividad, muchos de los presentes demostraron gran personalidad, solo dos casos se vieron introvertidos al realizar dicha actividad. Se observó mucha comunicación entre los niños.

## **VI PROYECTO**

### Descripción del proyecto

El proyecto tiene por objetivo mejorar el trabajo colaborativo y la creatividad estimulando la relación con sus pares.

Esta metodología es la “Pedagogía teatral”, lo cual nos enfocaremos en “El juego dramático” dentro de las clases y/o entrenamientos de los alumnos. Esta metodología es impulsada por María Verónica García Huidobro, que lo define como “Metodología activa en el aula”, que influyen en el área cognitiva, afectiva y conductual de los alumnos.

El juego dramático se basa en actividades y/o juegos dentro de la clase de entrenamiento, con representaciones y con roles dentro de ellas.

### Objetivo

- Estimular la relación interpersonal, cooperación y creatividad de los alumnos que participan en el taller de actividades deportivas en un recinto extra escolar a través del juego dramático.

### Carta Gant

Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
Meses	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Creación de la idea																
Búsqueda de la información																
Creación del proyecto																
Realización de actividades																
Finalización del proyecto																

### Financiamiento

Se cuenta con recursos humanos y recursos materiales los cuales están detallados en la siguiente tabla.

Recursos

Tabla N°9

<b>Recursos Humanos</b>	<b>Recursos materiales</b>	<b>Cantida d</b>
Cuatro Monitores Estudiantes de Educación física para la Educación General Básica.	Balones de fútbol	10
	Lentejas	40
	Conos	10
	Cuerdas	10
	Petos	10
	Bolsas plásticas	10
	Pañuelos	6
	Silbatos	7
	Equipo de música	1

## Sesiones y Actividades

### Sesiones y Actividades de intervención en fútbol:

#### **Primera sesión:**

- **Nombre del juego:** “La máquina del cuerpo”
  - **Objetivo:** Desarrollar la creatividad en el alumno, incentivar la comunicación entre compañeros y resolver un problema con trabajo en equipo.
  - **Materiales:** No requiere de materiales.
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos.
  - **Descripción:** El profesor pone a los alumnos en semicírculo y se coloca al frente. Les explica que jugarán a construir corporalmente diferentes máquinas. Para ello divide los grupos de mínimo cinco y máximo diez participantes. Cada grupo deberá recrear en conjunto alguno de los siguientes estímulos: un tren, automóvil, computador, avión, barco, moto, lavadora, celular, etc.
- 
- **Nombre del juego:** “Casas inquilinos”
  - **Objetivo:** Desarrollar expresión corporal, fomentar la creatividad en el alumno y facilitar la puesta a punto corporal.
  - **Materiales:** No requiere de materiales.
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
  - **Descripción:** El curso se dividirá en grupos de a 3 en donde dos deben formar una casa tomados de las manos y el otro alumno será el inquilino que irá dentro de la casa (entre ambos compañeros).  
El profesor podrá dar las siguientes órdenes:
    - Cambio de inquilino (el inquilino se cambia de casa)
    - Cambio de casa (las casas buscan un nuevo inquilino)
    - Terremoto (las casas y los inquilinos se revuelven)

Las variantes serán: Cambio de inquilino nadando, como enanitos, bailando, como tornado, como perro, siendo chinos, etc.

### **Segunda sesión:**

- **Nombre del juego:** “Cinco fotos”
  - **Objetivo:** resolver problemas en equipo, incentivar la comunicación con el compañero y desarrollar la expresión corporal.
  - **Materiales:** No requiere de materiales.
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos.
  - **Descripción:** El profesor divide el curso en dos grupos, a cada grupo se le designará un tema o situación la cual deberán representar en tan solo 5 fotografías (sin hablar) realizadas por ellos mismos corporalmente. El grupo contrario deberá adivinar la situación correcta y viceversa.
- 
- **Nombre del juego:** “Moldeando cuerpos”
  - **Objetivo:** incentivar la comunicación con los compañeros, fomentar la creatividad a través de la creación y experimentar desinhibición.
  - **Materiales:** ninguno
  - **Tiempo de ejecución:** 15 minutos
  - **Descripción:** el profesor explicara que este juego se trata de moldear al compañero como uno guste, intentando que se parezca a algún personaje de película, tv o la vida diaria, además da la instrucción de que el que está siendo moldeado debe quedarse de la forma en que su compañero lo deje hasta que el profesor diga otra instrucción, luego dividirá al curso en parejas, y les dirá que uno es “A” y el otro es “B”, primero los B harán el molde con los A, cuando estén todos listos el profesor les pedirá uno por uno que le den vida a ese



personaje y que caminen o hagan un ruido que crean que le caracteriza, es importante que B no le diga que personaje es, y que A con su imaginación le de vida a este personaje, luego se hace el mismo ejercicio pero los A moldean a los B, para finalizar la actividad el profesor les pedirá que todos vuelvan a ser el personaje que habían representado y que caminen e interactúen entre todos.

### **Tercera sesión:**

- **Nombre del juego:** “el imán”
  - **Objetivo:** facilitar la puesta a punto corporal, desarrollar la creatividad corporal e incentivar el trabajo con los compañeros.
  - **Materiales:** ninguno
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
  - **Descripción:** el profesor le pedirá al grupo que formen parejas (A y B), ubicándolos uno frente a otro. A pondrá la palma de su mano derecha simulando tener un imán en la frente de B que simulara tener un metal, a una distancia cercana pero sin tocar el rostro y realizara movimiento que B seguirá, cuidando de no alejar su frente de la palma de la mano de A. Luego de 3 a 5 minutos se intercambian roles. Todas las parejas trabajaran de forma simultánea.
- 
- **Nombre del juego:** “agrandar los movimientos”
  - **Objetivo:** fomentar la creatividad corporal, desarrollar la capacidad de imitar y de diferenciar el tamaño de sus movimientos.
  - **Materiales:** ninguno
  - **Tiempo de ejecución:** 15 minutos
  - **Descripción:** el profesor pedirá que se formen en una hilera, luego explicara que la actividad consiste en agrandar los movimientos, que el primero de la hilera realizara con su cuerpo un movimiento muy pequeño que tendrá que ser

repetido por los que siguen pero de forma cada vez más grande, al llegar al último este debe realizar el movimiento lo más exagerado posible, se intercambian activamente los participantes de lugar para que a todos les toque crear un movimiento y también exagerarlo.

#### **Cuarta sesión:**

- **Nombre del juego:** “Zip zap”
  - **Objetivo:** estimular la concentración, establecer la importancia de la conexión visual.
  - **Materiales:** ninguno
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
  - **Descripción:** se ubica al grupo en un círculo de manera que todos se puedan ver, y se empieza a explicar la actividad, la cual consiste en pasar hacia al compañero del lado diciendo “zip” con un aplauso apuntando al compañero y con el centro de gravedad abajo, este estímulo ira pasando en una sola dirección hasta que alguno, al que se le ocurra dirá “zap” que corresponderá a cambiar de dirección rápidamente y seguir con los “zip”, una variante que se puede hacer es utilizar el “zap” como un pase de futbol que será entregado a un compañero, pero para esto lo deberá mirar fijamente a los ojos y darle el pase sino está atento a la mirada del compañero, deberá salir del juego, creando de esta manera más interés y atención en el juego.
- 
- **Nombre del juego:** “el mundo de”
  - **Objetivo:** distinguir los cambios de su cuerpo de acuerdo al escenario, desarrollar la creatividad corporal y experimentar la desinhibición.
  - **Materiales:** lentes
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos

- **Descripción:** el profesor pedirá al grupo que se disperse libremente por la sala, si es muy grande el espacio se aconseja hacer un cuadrado con lantejas, para que estén más juntos y reciban de mejor manera las variantes, luego el profesor propondrá viajar por el mundo de los: atrasados, tristes, borrachos, contentos, surfistas, ancianos, amigos, profesores, no videntes, entre otros.

### **Quinta sesión:**

- **Nombre del juego:** “El baile del tiburón”.
- **Objetivo:** generar desinhibición, fomentar la capacidad de memorizar una coreografía o secuencia
- **Materiales:** Sin materiales.
- **Tiempo de ejecución:** 10 minutos.
- **Descripción:** El grupo forma un círculo, donde el monitor se ubicará al centro. El monitor comenzará a cantar la canción del tiburón donde en cada frase las alumnas deberán ejecutar una acción distinta.

Canción:	Acción:
Tiburón, tiburón (bis)	Manos a la cabeza
Tiburón a la vista	Mano derecha como visera
Bañista	Ambos manos nadando
Un tiburón	Manos a la cabeza como aletas de tiburón
Quiere comer	Mano derecha a la boca
De mi pellejo	Mano derecha ante brazo izquierdo pellizcándolo
No va a poder	Dedo índice derecho diciendo que no

Salte del agua	Brazo derecho invitando a salir
Mujer	Ambas manos forman contorno de mujer
Vente conmigo	Mano derecha invitando
A bailar	Bailando con todo el cuerpo
Que el tiburón	Manos a la cabeza como aletas de tiburón
Te quiere comer	Mano derecha a la boca
El tiburón	Manos en la cabeza como aletas de tiburón
Mamá	Ambas manos sosteniendo un bebé
Ay, ay, ay,ay	Girando sobre si mismas
Que te come	Mano derecha a la boca
El tiburón	Manos a la cabeza como aletas de tiburón
Mamá	Con ambos brazos sosteniendo un bebe
(bis)	

- **Nombre del juego:** “los siameses”
- **Objetivo:** ejercitar la confianza entre los compañeros, evaluar la lateralidad, facilitar puesta a punto corporal.
- **Materiales:** ninguno
- **Tiempo de ejecución:** 5 minutos
- **Descripción:** el profesor le pedirá al grupo que forme parejas .Éstas trabajaran en forma simultánea. Y las parejas se desplazarán caminando, trotando o

corriendo por la sala unidas por: La espalda, la cabeza, los glúteos, el hombro derecho, muñeca izquierda, la mano izquierda, etc.

### **Sexta sesión:**

- **Nombre del juego:** El tren loco
  - **Objetivo:** puesta a punto y desarrollar trabajo en equipo, fomentar creatividad corporal
  - **Materiales:** lentejas, conos
  - **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
  - **Descripción:** El monitor les pide a los alumnos que formen grupos de 5 integrantes. Se colocan en fila. Cada tren tendrá una cabeza de fila que puede ir variando como diga el monitor. El tren iniciara su travesía al toque del silbato. El monitor puede hacer variantes con lentejas, conos, etc. Para que los alumnos hagan zigzag, ida y vuelta rápido entre otras, algunos desplazamientos pueden ser: En punta de pie, apoyados en la cara externa del pie o interna, en cuatro patas, en espiral, produciendo sonidos, con un pie, en cuclillas, etc.
- 
- **Nombre del juego:** “En los zapatos del otro”
  - **Objetivo:** desarrollar confianza entre los compañeros, evaluar el grado de conocimiento que existe entre ellos.
  - **Materiales:** ninguno
  - **Tiempo de ejecución:** 10 min
  - **Descripción:** el grupo se debe parar en círculo y todos se quitan un zapato, los cuales se amontonan en el centro del círculo. Luego, cada quien agarra un zapato del montón, que no debe ser el propio. Todo el mundo se pone con mucho cuidado estos nuevos zapatos, se paran y buscan las parejas de su nuevo zapato. Cuando se encuentra la pareja se pegan los pies para formar el par. Así ocurre hasta que todos los zapatos estén ordenados, tarea nada sencilla, y que

normalmente resulta en un nudo muy divertido. Luego de las risas cada quien debe presentar a su compañero de la derecha. Al finalizar devolvemos los zapatos.

### **Séptima sesión:**

- **Nombre del juego:** “Formando emociones”.
- **Objetivo:** Desarrollar el trabajo colaborativo e identificar posibles liderazgos.
- **Materiales:** lentejas, balones, conos, cuerdas, petos,
- **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
- **Descripción:** Se divide al grupo en 3 equipos, cada equipo se ubicará en una hilera detrás de una lenteja. El monitor dará la instrucción de correr hacia la otra lenteja y formar una “emoción”. Los niños deberán formar la emoción con los materiales disponibles. El primero equipo que arme la “emoción” ganara un punto.

Ejemplos de emociones: enojo, tristeza, alegría, amor, pasión, miedo.

- **Nombre del juego:** “Media Naranja”
- **Objetivo:** Imaginación y trabajo en equipo.
- **Materiales:** Lentejas o conos.
- **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
- **Descripción:** Cada alumna deberá tomar un papel que le dirá la acción que deberá realizar, se deben distribuir por un espacio delimitado, a la señal del profesor deberán buscar a la compañera que estará realizando una acción que se complementan:

- Aguja – hilo
- Llave – cerradura
- Escoba – pala

- Fuego – humo
- Auto – rueda
- Peineta – pelo

### **Octava sesión:**

- **Nombre del juego:** “En confianza”
- **Objetivo:** fomentar el trabajo colaborativo y reforzar la confianza en el compañero
- **Materiales:** pañuelos de tela.
- **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
- **Descripción:** el profesor pedirá al grupo que se dividan en parejas (A y B) para trabajar en forma simultánea. A será el guía y B será el no vidente. Para simular su ceguera utilizara un pañuelo. A deberá hacer pasar a B por al menos cinco tipos de estímulos, que comunicará a su compañero mientras realice su travesía. Luego de máximo 5 minutos, el facilitador pedirá a las parejas que se intercambien los roles y repitan el ejercicio, procurando no repetir los estímulos. Pueden pasar por:
  - Un túnel, suelo resbaladizo, escaleras, suelo pegajoso, un laberinto, la selva, etc.
  
- **Nombre del juego:** “La radio”
- **Objetivo:** proporcionar diversión, generar desinhibición, desarrollar creatividad vocal.
- **Materiales:** ninguno
- **Tiempo de ejecución:** 10 minutos
- **Descripción:** se formara una fila todos mirando al profesor, el explicara que el juego consiste en que cada uno será una emisora distinta de radio y que solo

sonara cuando el profesor lo apunte, primero les pedirá que sean radios de distintos países (caribeña, argentina, peruana, entre otras) , luego se les pedirá que cada radio tendrá una canción distinta, o una transmisión ya sea de un partido de futbol, alguna noticia, entre otras.



## VII CONCLUSIONES

En este apartado se exponen las conclusiones del estudio.

Se puede decir que al comienzo los alumnos de la escuela de fútbol se mostraban introvertidos y tímidos en las actividades presentadas en el taller. Sin embargo, al pasar las semanas los participantes evidenciaban mayor interés en las diversas actividades, además la disciplina se mantuvo sin necesidad de intervención por parte de los encargados del taller.

La pedagogía teatral implementada en el taller fue una metodología que de acuerdo a lo observado, facilitó el desarrollo de habilidades sociales, tales como manifestar alguna opinión, comunicación entre pares, trabajo colaborativo y empatía social. Dichas habilidades no solo fueron observadas dentro de la cancha de fútbol, sino también en sus casas y con sus pares del barrio. Es posible señalar que las metas propuestas en el taller fueron logradas en el ámbito social y afectivo.

El objetivo fundamental se cumplió a cabalidad al transcurrir las sesiones, se desarrolló en los niños el trabajo colaborativo, cuestión que en el ámbito futbolístico es muy importante, ya que en el fútbol lo más trascendental es el trabajo en equipo y la comunicación entre todos los componentes del grupo. También se pudo apreciar el grado de confianza y cercanía que se desarrolló entre los participantes del taller.

Muchos valores fueron reforzados gracias a esta pedagogía, la empatía fue lo más destacado dentro de todas las sesiones. Situación evidenciada en el feedback que se daba al final de cada sesión.

Por otra parte, se concluye que es conveniente aplicar actividades basadas en la pedagogía teatral, ya que ayuda al proceso natural de desarrollo en los niños a través de actividades lúdicas, esto hizo que los niños se motivaran aún más durante y al finalizar la implementación de este programa.

Por otro lado se concluye que la pedagogía teatral ayuda a unir grupos de personas, ya que por lo observado en la intervención, habían niños que no presentaban habilidades para el fútbol pero dentro de las actividades de pedagogía teatral mostraban gran entusiasmo y creatividad, esto los fue uniendo al grupo, separado en un principio en los que son “buenos” y los que son “malos”, logrando una unión y empatía por parte de este grupo de los “buenos” y logrando al final una cercanía con los “malos”, se pudo apreciar al final de las sesiones como reían y a la vez trabajaban en conjunto sin importarle si este era “malo” o “bueno”, al momento del partido los que eran “malos” presentaban una mejor participación dentro del partido mostrándose unos más confiados y desenvueltos lo que les ayudaba a mejorar en su rol dentro del partido, y a la vez los que eran “buenos” presentaban una mejor disposición y empatía frente a los errores del compañero, se concluye que esto se debió a que en ningún momento se priorizó la competencia ni los resultados por sobre el proceso de aprendizaje, esto quiere decir que nada de lo que hicieron estaba mal, sino que todo podía significar un aporte para la clase y la sesión de pedagogía teatral, logrando de esta manera un ambiente de respeto y trabajo en equipo

Finalmente, se puede decir que las actividades de pedagogía teatral como metodología innovadora obtienen resultados positivos en muchos ámbitos de la educación, además de un aprendizaje significativo. Como profesores es innovar en los métodos de enseñanza y de buscar nuevas formas de impartir conocimientos y valores, adecuándose a los tiempos modernos, quitarle el foco a la competitividad y centrarse en el desarrollo del ser humano consciente de su entorno, crear pluralismo y no más individualismo, de esto somos responsables, siendo futuros pedagogos de educación física debemos hacernos cargo de los malos resultados y el desencantamiento de la mayoría de los niños con la actividad física, esta es una de esas maneras acercando a todos al deporte no solo al que es “bueno”.

## VIII REFERENCIAS

Alfageme, B (2002). *Modelo colaborativo de enseñanza-aprendizaje en situaciones no presenciales: un estudio de caso*. Tesis doctoral inédita. España, Universidad de Murcia.

Aucouturier, B (1994). *Expresividad Motriz*. Recuperado de <http://psicomotricidad.cl/2010/03/21/expresividad-motriz/>

Ander, E. (1986). *Hacia una pedagogía autogestionaria*. Editorial Humanitas, Buenos Aires.

Arnheim, R (1986). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

Cabero, J (2003). *Principios pedagógicos, psicológicos y sociológicos del trabajo colaborativo: su proyección en la tele-enseñanza. Redes de comunicación en la enseñanza*. Barcelona, España: Paidós Ibérica S.A. Ediciones.

Cardona, P. Wilkinson, H. (2006). *Trabajo en equipo*. Universidad de Navarra.

Cagigal, J.M. (1981). *¡Oh Deporte! (Anatomía de un gigante)*. Valladolid: Editorial Miñón.

Castro, M; Cortés, J; Hernández, P. J (2008). *Juego dramático como estrategia didáctica que facilita el proceso de producción de textos en los estudiantes del grado quinto de la fundación Nueva Granada, Bogotá, D.C.*

Cervera, J. (1981). *Como practicar la dramatización en niños de 4 a 14 años* (1ª ed.) Madrid, España: Editorial Cincel-Kapelusz.

Díaz, M. (2014). *El juego en los niños*. Recuperado de [http:// www.educarchile.cl](http://www.educarchile.cl)

De Barros, N. (1997). *Los talleres, ambientes de formación profesional*. En: *El taller, Integración de Teoría y Práctica*. Editorial Humanitas. Buenos Aires.

Eine, J; Mantovaní, A. (1980) *Teoría del juego dramático*. Madrid: Ministerio de Educación.

Galeano, E. (1995). *El fútbol a sol y sombra*. Madrid: Siglo XXI Editores.

García, C (2005). *Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes universitarios*. Recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S172948272005000100008&script=sci\\_arttext&tlng=es/](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S172948272005000100008&script=sci_arttext&tlng=es/)

García Huidobro, V. (2004). *Pedagogía teatral, metodología activa en el aula*. (2º. Ed.). Santiago, Chile: Ediciones UC.

González, S. Villar, L. Pastor, J. & Gil, P. (2013). *Propuesta didáctica interdisciplinar en educación primaria en España: La enseñanza de la educación física y el inglés*. PARADIGMA. Vol. XXXIV, nº2, págs. 31-50.

Gross, K. (1902). *La estimulación educativa*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía.

Hernández Moreno, J. (1993). Una metodología de la observación de juego en el fútbol. Cuantificación del tiempo de pausa y de participación. *Ciencia y técnica del fútbol*. (pp. 181-191). Madrid: Gymnos.

Hernández Moreno, J. (1994). *Análisis de las estructuras del juego deportivo*. Barcelona: Inde

Larra, J. (2010). *Expresividad Motriz*. Recuperado de [http:// www.psicomotricidad.cl](http://www.psicomotricidad.cl)

Larraz, A (2013). *La motricidad expresiva en expresión corporal*. Recuperado de <http://www.educacionfisicaescolar.es/la-motricidad-expresiva-en-expresion-corporal/>

Larraz, A. (2014). *Unidad didáctica de expresión corporal para 1º y 2º de primaria*. Recuperado de [http:// www.educacionfisicaescolar.es](http://www.educacionfisicaescolar.es)

Liepmann, L. (1973). *Your child's sensory world*. Universidad de Michigan.

Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos.

Lopategui, E, (2001). *Conceptos básicos de Educación Física*. Recuperado de <http://www.saludmed.com/EdFisica/EdFi-Cpt.html>.

Martinez, A. (2000). *Pedagogía teatral: metodología activa para apoyar la reforma educacional chilena*. Escuela de teatro de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago, Chile.

Ministerio de Educación. *Artes escénicas. Teatro*. Programa de estudio. Plan diferenciado. Tercer o Cuarto Año Medio.

Nixon, J. y Jewett, A. (1980). *An Introduction to Physical Education*. Philadelphia: Saunders College Publishing, p. 28.

Oaklander, V. (1992). *Ventanas a nuestros niños, terapia gestáltica para niños y adolescentes*. Editorial cuatro vientos.

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2004). *Informe OCDE*. París: Programa Regional Latinoamericano del Centro de la OCDE para la Cooperación de Países No Miembros (CCNM).

Parlebas, P. (1988). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Colección Unisport.

Poulton, E.C. (1957). *On prediction in skilled movements*. Psychological bulletin, nº 54.

Prendes, M. (2003). *Aprendemos, ¿cooperando o colaborando? Las claves del método en: Martínez S.F (comp.) (2003). Redes de comunicación en la enseñanza*. Barcelona: Paidós Ibérica S.S Ediciones.

*Piaget, Vigotsky, Groos (2012). Teorías de los juegos: Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com>*

Real Academia Española., (2014). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., Edición del Tricentenario, Madrid, Editorial Espasa.

Recuperado de

<http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=lwXvWHaQ5DXX2jmwc2qH>

Reyes, M. *El taller en Trabajo Social*. En: Kisnerman, N. Op. Cit.

Secretaria de Educación de Bogotá y Corpoeducación. Competencias laborales generales: *ruta metodológica para su incorporación al currículo de la educación media*. Bogotá, 2004.

Sergio, M. (1999). *La ciencia de la motricidad humana como área autónoma del conocimiento: trayectorias de la red internacional de investigadores en motricidad humana*.

Trigo, E. y Equipo Kon-traste (2000). *Fundamentos de la motricidad*. Madrid: Gymnos. Recuperado de [https://propei5inicial.wikispaces.com/\\*+ENSAYO+DE+LA+MOTRICIDAD+COMO+QUALIDAD+HUMANA](https://propei5inicial.wikispaces.com/*+ENSAYO+DE+LA+MOTRICIDAD+COMO+QUALIDAD+HUMANA)

UNICEF (2002). *Para la vida*. (3°. Ed.). Nueva York, EE.UU: UNICEF

Vidal, P. (2006). *Educación y desigualdad*. Revista de la Academia, núm. 11, primavera 2006.

Vigotsky, L. (1924). *La estimulación educativa*. Revista digital para profesionales de la enseñanza. Federación de enseñanza de CC.OO. de Andalucía.

## IX ANEXOS

### 9.1 Autorización



#### Autorización

Su hija(o) ha sido invitada(o) a participar en el proceso de recolección de datos para el seminario de grado de estudiantes de Pedagogía en Educación Física, donde estudiantes de último año guiarán 8 sesiones de entrenamiento con la metodología de pedagogía teatral mediante “juegos dramáticos” los cuales buscan evaluar el impacto que generan en los talleres deportivos extraescolares.

Estos resultados serán anónimos, donde sólo se publicará edad y género, además de la encuesta adjunta al final del documento.

Yo \_\_\_\_\_,  
apoderada/o responsable de \_\_\_\_\_,  
perteneciente al club \_\_\_\_\_, autorizo la participación de mi hijo (a) para el taller de “juegos dramáticos” y la recolección de datos y evidencias impartido por estudiantes pertenecientes a la carrera de Pedagogía en Educación Física de la Universidad Andrés Bello para el proceso de seminario de grado, donde la información recolectada será publicada de modo anónimo, compartiendo datos recogidos sobre edad, género, proceso y resultados, dejando afuera información personal, incluyendo nombre.

---

Firma del apoderado



9.2 Test de percepción

**Juego dramático**

- ¿Me gusta trabajar con otros compañeros?



- ¿Me gusta trabajar solo?



- ¿Trabajar con otros compañeros me gusta más que trabajar solo?



- ¿Me gusta hablar con los demás?



- ¿Me gusta ofrecerme de voluntario cuando el profesor pide mostrar algo a mis compañeros?



- ¿Piensas que esta actividad puede ser útil para ti?

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

- Anota dos palabras que representen lo que esperas del taller

### 9.3 Test observación del trabajo colaborativo en el juego

(Escala de apreciación, evaluación individual)

Para poder evaluar el trabajo colaborativo después de intervenir con el proyecto, es necesario realizar una actividad en donde puedan ser observadas distintas características de este tipo de trabajo, traducidas en indicadores de evaluación.

Se divide al grupo en dos equipos, los cuales realizarán la actividad de manera simultánea. El moderador del juego explicará a ambos equipos que existe una secuencia de movimientos “secreta” que deberá ser descubierta a medida que avanza el juego por los participantes. Dicha secuencia puede ser ejecutada sólo por una persona a la vez; si el movimiento es acertado el alumno podrá intentar adivinar el movimiento siguiente; si el movimiento es erróneo, el alumno deberá ceder la oportunidad a otro compañero, quien además de intentar adivinar el movimiento siguiente, deberá repetir toda la secuencia de los movimientos anteriores. El primer equipo que logre adivinar la secuencia completa, será el ganador.

Se realizará una secuencia de dominio y/o desplazamiento con el balón, por ejemplo patear con pie derecho, pie izquierdo, tomar la pelota con las manos, golpear con la rodilla, etc.

A continuación se muestra el instrumento de evaluación, correspondiente a una escala de apreciación) con la cual se evaluará a cada niño de manera independiente a lo largo de la actividad.

Pauta guion de observación trabajo colaborativo después de los talleres realizados

<b>Indicadores</b>	Presente	Ausente	No observado
Anima a sus compañeros a continuar con la actividad			
Da refuerzos positivos a sus pares			
Respeto su turno de trabajo			
Acepta los errores de sus compañeros sin criticarlos o retarlos			
Manifiesta sus ideas para resolver problemas			
Presta atención cuando se explica algo en el grupo			
Se muestra contento y/o satisfecho con los logros del grupo			
Manifiesta empatía frente a los errores de sus pares			
Se muestra cómodo trabajando en equipo			
Tiene una participación activa dentro del grupo			
Asume el liderazgo del grupo			
Entiende que el trabajo es en equipo, dejando de lado una actitud excesivamente competitiva			

#### 9.4 Test de Percepción para los Padres, Madres y/o Apoderados

Criterios de la evaluación:

- **Ámbito Personal:** relativo a aspectos individuales
- **Ámbito Social:** relativo al taller y el barrio.
- **Ámbito Familiar:** relativo a la

familia. Objetivo de la evaluación según

cada criterio:

En el **Ámbito Personal** buscamos evaluar si ha existido alguna evolución con respecto a las habilidades sociales (dar su opinión de lo que piensa al respecto de algún tema o actividad, empatía y autoestima) de los participantes al taller. Además buscamos verificar si los participantes están más comprometidos con el taller y con sus compañeros.

En el **ámbito Social**, y en lo relativo al taller y el barrio, buscamos evaluar si, según la percepción de los Padres y Apoderados, ha existido alguna evolución con respecto a la relación de sus hijos con sus pares, dentro y fuera del taller. Además queremos saber si el taller trasciende como una herramienta eficaz para desarrollar la unión de un grupo.

Por último en el **Ámbito Familiar**, deseamos evaluar si las actividades hechas en el taller, trascienden a la vida cotidiana de los participantes de manera positiva, y a su vez, si demuestran más actitudes colaborativas dentro del núcleo familiar, que antes de su participación en el taller.

Estimados Padres, Madres y/o Apoderados:

Junto con saludar, les solicitamos su colaboración para responder la siguiente encuesta, con el objetivo de tener su apreciación respecto del taller, y así poder mejorar el trabajo realizado con sus hijos.

Las preguntas deben responderse marcando una X dentro del cuadrado de las opciones “Sí”, “No” o “No me he dado cuenta”.

De antemano, agradecemos su colaboración.

- 1) ¿Su hijo se siente motivado a asistir a las clases sin necesidad de ser obligado?  
Sí  No  No me he dado cuenta
- 2) ¿Considera que su hijo presenta mejor disposición a seguir instrucciones, desde que participa en el taller?  
Sí  No  No me he dado cuenta
- 3) ¿Considera que su hijo opina o da su punto de vista más seguido (puede ser en la mesa, durante un almuerzo o alguna otra situación con más gente) desde que entro al taller?  
Sí  No  No me he dado cuenta
- 4) ¿Su hijo se muestra más empático con sus pares a los cuales se les dificulta alguna tarea? ¿Su hijo se pone en el lugar de otro?  
Sí  No  No me he dado cuenta
- 5) ¿Considera que su hijo ha desarrollado más su autoestima y autoconfianza desde que entro al taller?  
Sí  No  No me he dado cuenta
- 6) ¿Su hijo se relaciona ahora más activamente con sus pares del barrio que antes de entrar al taller?  
Sí  No  No me he dado cuenta

- 7) ¿Actualmente su hijo se relaciona más con sus compañeros del taller, que al comienzo?
- Sí  No  No me he dado cuenta
- 8) ¿Actualmente su hijo se nota más comprometido con el taller, que al principio del mismo?
- Sí  No  No me he dado cuenta
- 9) ¿Considera que ha mejorado la relación familiar, desde que su hijo ingresó al taller?
- Sí  No  No me he dado cuenta
- 10) ¿Su hijo se muestra más expresivo en y con su entorno familiar?
- Sí  No  No me he dado cuenta
- 11) ¿Se muestra su hijo más colaborador en las tareas cotidianas, desde que ingresó al taller?
- Sí  No  No me he dado cuenta
- 12) ¿Su hijo demuestra mayor respeto en el entorno familiar desde que entro al taller? Sí  No  No me he dado cuenta

En este espacio, usted puede escribir algún aspecto que le parezca importante acerca de la participación tanto de su hijo/a en el taller, como del taller en sí mismo.

---

---

---

---

---

---