

**EI JUEGO DRAMÁTICO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER
LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES DE 15 A 18 AÑOS DE EDAD EN LA
FUNDACIÓN MAZAL**



LAURA ALEJANDRA BARACALDO NIÑO

SANDRA CONSUELO NIÑO GAITÁN

UNIMINUTO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN

ARTÍSTICA

BOGOTA D.C 2015

**EI JUEGO DRAMÁTICO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER
LA AUTOESTIMA EN LOS ADOLESCENTES DE 15 A 18 AÑOS DE EDAD EN LA
FUNDACIÓN MAZAL**

LAURA ALEJANDRA BARACALDO NIÑO

SANDRA CONSUELO NIÑO GAITÁN

**Monografía para optar al título de Licenciado en Educación Básica con Énfasis en
Educación Artística**

Asesor

LIBARDO LÓPEZ RIVERA

UNIMINUTO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA**

BOGOTA D.C 2015

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Bogotá D.C 2015

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestro Educador y Tutor Libardo López, no solo por orientarnos en este primer camino investigativo, sino por su paciencia, dedicación, humildad y por ser un maestro íntegro, con conciencia social y un gran ser humano

A la Fundación Mazal, a su Director Meyer Yusim, la psicóloga Vanesa Cartagena y a los jóvenes maravillosos que participaron en este programa, por su recepción, entusiasmo y colaboración.

A la Profesora Mayerly Rey Caro, por su apoyo moral y por ser una educadora de las mejores que hay.

Para los docentes que encontramos a lo largo de nuestra carrera, que nunca olvidaron, el amor y el propósito de su labor, y que nos brindaron su respeto, motivación, conocimientos y cariño.

DEDICATORIA

A nuestro Padre Creador por regalarnos ese don tan preciado de la vida y labrarla hacia un camino digno, sembrando en nuestro corazón, buenos propósitos hacia nuestros semejantes desde nuestra labor.

A nuestra Madre y Abuelita Nohora Gaitán, que con su apoyo, amor, valores y palabras de esperanza y de fe, nos motivó a lo largo de nuestra carrera.

A nuestra hija y hermana Valery que con su inocencia, alegría y ternura, nos recuerda el compromiso social, que tenemos como docentes hacia nuestros niños

A nuestros novios, por su paciencia, apoyo y tiempo que nos regalaron para poder terminar nuestro proyecto.

Y por último a nuestros perritos que nos liberaron por momento del estrés que tuvimos durante este proceso.

Resumen Analítico RAE

1. Autoras	Laura Alejandra Baracaldo Niño, Sandra Consuelo Niño Gaitán.
2. Director del Proyecto	Libardo López Rivera
3. Título del Proyecto	El juego dramático como propuesta pedagógica para favorecer la autoestima en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la Fundación Mazal
4. Palabras Clave	Juego dramático, Autoestima, Adolescencia.
5. Resumen del Proyecto	<p>“Aprende a Amarte a través del Juego Dramático”</p> <p>Es un proyecto que parte de la reflexión, sobre el propósito del juego dramático como experiencia pedagógica, encaminado a promover estrategias, que fortalezcan los niveles de Autoestima, de los adolescentes entre 15 y 18 años de la Fundación Mazal, mediante el acercamiento al conocimiento personal y del entorno social, que les ofrece la experiencia de la expresión dramática, con el objetivo de generar cambios actitudinales significativos que se evidencian en el replanteamiento de los proyectos de vida de estos jóvenes.</p>
6. Objetivo General	Promover el juego dramático como propuesta pedagógica para fortalecer la autoestima, en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la fundación Mazal, durante el cuarto trimestre del año 2014.
7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación	<p>Como problemática se evidencian conductas negativas e inapropiadas por parte de los adolescentes de la Fundación Mazal, que se asocian a diferentes factores, familiares, sociales y fisiológicos, que desembocan en una desestima de sí mismos, haciéndolos vulnerables a problemas psicopatológicos y adicciones.</p> <p>¿De qué manera el juego dramático como propuesta pedagógica, puede fortalecer la autoestima en adolescentes de 15 a 18 años de edad en la Fundación Mazal?</p> <p>Estos proyectos fueron base primaria para la investigación</p> <p>Tesis por Lilian Parada Alfonso de la Universidad Autónoma de Madrid.</p> <p>Tesis por (Steiner, 2005). Ciudad de Maracaibo,</p> <p>Tesis por Zuleika Zenyace García Moreno, de La Universidad Pedagógica Nacional.</p>

8. Referentes conceptuales	Jorge Eines, Alfredo Mantovani, Abraham Maslow, Carl Roger, Lisbeth Quintero, Daniel Goleman, Mario Castaño, José Antonio Alcántara, Graciela González, Gina Patricia Olarte.
9. Metodología	Investigación Mixta, Enfoque Socio-Crítico, Método Etnográfico: Método de Estudio Exploratorio-Descriptivo
10. Recomendaciones y Prospectiva	<p>Que se tomen en cuenta, las observaciones y experiencias, que se evidencian del joven, dentro de los talleres del Juego Dramático como un aporte para su proceso terapéutico.</p> <p>Tener en cuenta para futuros procesos artísticos, que se realicen en la Fundación Mazal, el respeto por los tiempos de intervención. Ya que la interrupción de estos conlleva a un procedimiento, incompleto y deficiente.</p> <p>La prospectiva de este proyecto es encaminar a los docentes a utilizar herramientas pedagógicas y didácticas como el Juego Dramático dentro de los diferentes campos de acción de la educación, por su importante valor constructivo en el área del desarrollo humano.</p>
11. Conclusiones	<p>-El Juego Dramático cumplió con los objetivos del proyecto ya que logró que los participantes adquirieran competencias y habilidades que fortalecieron sus niveles de autoestima y contribuyó al planteamiento de una reflexión y resignificación de su proyecto de vida.</p> <p>-El juego Dramático como lenguaje artístico dentro de los programas de intervención a jóvenes con diferentes problemáticas, adquiere gran relevancia en el proceso educativo; debido a los recursos expresivos con los que cuenta, aporte que puede ser utilizado como material de mediación en su proceso de recuperación</p>
12. Referentes Bibliográficos	Didáctica de la Dramatización de (Jorge Eines y Mantovani), Teatro, adolescencia y escuela de (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998), Método de la investigación de (Suarez, P, 2004), Educar la Autoestima, Inteligencia Emocional (Goleman), El Juego de la expresión Dramática de (Castaño, M, 2000), Teatro en la escuela de (González G, Servera & Sanpedro, 2008), Juegos Teatrales de (Olarte, 2006).

INDICE DE CONTENIDO

1.	CONTEXTUALIZACIÓN	12
1.1	Macro Contexto	12
1.2.	Micro Contexto	12
2.	PROBLEMÁTICA	14
2.1.	Descripción del Problema	14
2.2.	Formulación del Problema	16
2.3.	Justificación	17
2.4.	Objetivo general	20
2.5.	Objetivos Específicos	20
3.	MARCO REFERENCIAL.....	21
3.1.	Marco de Antecedentes	21
3.2.	Marco Teórico	23
3.2.1.	<i>La Praxeología del juego Dramático como Propuesta Pedagógica</i>	23
3.2.2.	<i>Importancia del Juego Dramático como Propuesta Pedagógica</i>	25
3.2.2.	<i>¿Por qué el juego como estrategia pedagógica, facilita el aprendizaje dentro del Juego dramático?</i>	27
3.2.3.	<i>¿Cuál es la diferencia entre drama y teatro? Aporte Pedagógico</i>	28
3.3.	EL JUEGO DRAMÁTICO	31
3.3.1.	<i>Categorización del Juego Dramático</i>	33
3.3.2.	<i>Cuatro Aspectos para Desarrollar El Juego Dramático</i>	33
3.3.3.	<i>Componentes de la Estructura Dramática</i>	34
3.3.4.	Lenguajes Del Juego Dramático	35
3.3.4.1.	<i>Lenguaje Verbal</i>	36
3.3.4.2.	<i>Lenguaje no Verbal</i>	37
3.3.5.	La Técnica Corporal de Michael Chejov	41
3.3.6.	Finalidad Del Juego Dramático	41
3.3.7.	La Catarsis en el Juego Dramático	42
3.4.	Fundamentación Teórica para la Propuesta	44
3.4.1.	<i>Teoría de Eines & Mantovani</i>	45
3.4.2.	<i>Teoría del Arcoíris del Deseo de Augusto Boal</i>	51
3.4.2.1.	<i>Algunas de las Técnicas del Arco Iris</i>	53

3.4.3.	<i>Tipos de catarsis para Boal.</i>	54
3.4.4.	<i>Técnica de Inoculación de actitudes.</i>	55
3.4.5.	<i>Técnica de Imitación de Modelos</i>	56
3.5.	ADOLESCENCIA	57
3.5.1.	<i>Periodos y Características de la Adolescencia de la Adolescencia</i>	58
3.6.	LA AUTOESTIMA COMO UN MOTOR DE CAMBIO.	64
3.6.1.	<i>La Autoestima no es Narcisismo.</i>	66
3.6.2.	<i>Componentes de la Autoestima</i>	66
3.6.3.	<i>Efectos de la autoestima alta, baja y media.</i>	67
3.6.4.	<i>Aspectos a Desarrollar de la Autoestima</i>	68
3.6.5.	<i>Dimensiones a Trabajar desde la Autoestima</i>	69
3.6.6.	<i>Educación la Inteligencia Emocional a través del Juego Dramático</i>	71
3.7.	Marco Legal.	77
4.	DISEÑO METODOLOGICO	79
4.1.	Tipo de investigación	79
4.2.	Enfoque investigativo	79
4.3.	Método	80
4.4.	Fases de la Investigación	80
4.5.	Población y Muestra	84
4.6.	Instrumentos	85
5.	RESULTADOS	93
5.1.	Técnicas de Análisis de Resultados.	93
5.2.	Interpretación de Resultados.	96
5.3.	Propuesta.	112
6.	CONCLUSIONES	117
7.	PROSPECTIVA Y RECOMENDACIONES	118
	ANEXO 1	126

INDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1 Resultados Test de Rosenberg	94
Gráfica 2 Autoestima Observación Simple.....	95
Gráfica 3 Juego Dramático Observación Participante	95
Gráfica 4 Auto-Afirmación.....	101
Gráfica 5 Auto- Conocimiento.....	102
Gráfica 6 Auto-Control	102
Gráfica 7 Comunicación	102
Gráfica 8 Habilidades Sociales	103
Gráfica 9 Resolución de Problemas	103
Gráfica 10 Auto- Conciencia	103
Gráfica 11 Auto- Realización	104
Gráfica 12 Auto- Evaluación	104
Gráfica 13 Auto- Concepto.....	104
Gráfica 14 Cronograma.....	156

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Diferencia entre Juego Dramático y Teatro.	30
Tabla 2 Conceptualización del Juego Dramático.....	31
Tabla 3 Estereotipos Grupales	50
Tabla 4 Estereotipos en el Jugador	51
Tabla 5 Aspectos de la Autoestima.....	68
Tabla 6. Cuadro de dimensiones humanas.....	70
Tabla 7 Fases de la investigación.....	84
Tabla 8 Participantes de la Investigación.....	85
Tabla 9 Instrumento de Observación Simple.....	88
Tabla 10 Instrumento de Observación Participante	89
Tabla 11 Test de Rosenberg.....	94
Tabla 12 Medición Categorías del Desarrollo Personal.....	100
Tabla 13 Medición Categorías de Valores.....	101
Tabla 14 Metodología de los Talleres.....	113

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto investigativo, parte de una reflexión acerca de las posibilidades pedagógicas, que brinda el juego dramático, como una herramienta para favorecer los procesos del desarrollo humano. En este caso específico se apunta al fortalecimiento de la autoestima como objetivo principal de la investigación, teniendo en cuenta el diagnóstico, del contexto a intervenir.

Es importante para el desarrollo de este proceso, que tanto los participantes, que son parte de este estudio, como la institución donde se desarrolla, puedan progresivamente comprender el sentido de la expresión dramática, como un recurso que no solo le brinda al individuo un acercamiento al teatro sino como una práctica con beneficios y propósitos formativos.

A lo largo de esta propuesta, se plantean diez talleres a manera de dramática creativa, que incluyen estrategias pedagógicas y teatrales, fundamentada en teóricos como Jorge Eines, Alfredo Mantovani, Augusto Boal y José Antonio Alcántara, como temáticas inmersas en las actividades lúdicas, del juego dramático; dirigidas a jóvenes con diversos problemas comportamentales, internos en la Fundación Mazal.

Esta Investigación, busca que los participantes gocen de procesos expresivos espontáneos, creativos y libres, donde sus acciones, encuentren un punto de equilibrio, entre lo que piensan, sienten y dicen, con el fin de que estas personas, fortalezcan su autoestima a partir, del autoconocimiento y el reconocimiento de sus propias capacidades.

Por otro lado se pretende que mediante el uso del juego dramático, se abran espacios de reflexión y re-significación, en los proyectos de vida de los jóvenes, que participan de estos talleres, mediante la adquisición de habilidades y competencias que conduzcan a la toma de decisiones, la comunicación asertiva, el afrontamiento, situaciones en diversos contextos y el establecimiento de relaciones inter e intrapersonales que resalten la buena convivencia, el rescate de valores, principios y del desarrollo integral de cada individuo.

En cuanto a la ejecución de la investigación, comprende la recolección de datos por medio de encuestas, test, rubricas y otros procedimientos que promueven la materia prima para validar este estudio.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Macro Contexto

Chapinero es la localidad número dos de Bogotá, debe su nombre a Antón Hero Cepeda, personaje que heredó ciento cincuenta hectáreas en este territorio y quien era fabricante de zapatos de suela de madera, llamados chapines, ideales para el fango que rodeaba el caserío, por esta razón este territorio fue apodando ‘el Chapinero’.

Esta localidad se encuentra ubicada al nororiente de la ciudad y está compuesta por tres grandes sectores urbanos, Chapinero (barrio), el Lago y el Chicó, también abarca una buena zona rural en los cerros orientales. Este territorio tiene una extensión total de 3.898,96 hectáreas y cuenta con aproximadamente 166. 000 habitantes y una población flotante de más de 500. 000 personas. (Secretaría Distrital, 2013).

Chapinero es una de las localidades que ha sido declarada como zona de Interés Cultural de la ciudad. Se destacan, el Museo del Chicó, la Plaza-Parque, la Iglesia de Nuestra Señora de Lourdes centro de la localidad y la Iglesia de la Porciúncula. (Secretaría Distrital, 2013).

Chapinero está dividida en cinco UPZ (Unds. de Planeamiento Zonal), El refugio, San Isidro de patios, Pardo Rubio, Chicó Lago, Gran Chapinero, éstas a su vez están subdivididas en barrios, entre los cuales encontramos, localizada en la UPZ ochenta y nueve de San Isidro de los Patios y San Luis altos del cabo sitio donde Funciona Mazal, Fundación a la que va dirigida esta investigación y que es reconocida, en el sector debido a su labor social.

1.2 Micro Contexto

Mazal es una fundación privada, con domicilio en la Transversal 22A No. 61C-24, ubicada en el barrio San Luis de la localidad de Chapinero. Es una institución sin ánimo de lucro, con 20 años de experiencia, apoyada por marcas reconocidas de ropa y zapatos como Armi, Bossi, Pronto, entre otras. Es una Fundación especializada en el manejo de individuos con

trastornos emocionales, alimenticios, problemas comportamentales, adicciones y de conducta. Ofrecen acompañamiento constante a los pacientes y a las familias mediante herramientas terapéuticas, con el fin de realizar intervención psicológica y terapéutica contribuyendo a la disminución de conductas inapropiadas. (Fundación Mazal, 2014).

La Fundación Mazal Trabaja con población de diversos estratos y edades, que pueden estar en condiciones de alojamiento e internado en la Instalaciones de la Fundación. Cuentan con un servicio completo de alimentación y tratamiento terapéutico intensivo, en diferentes condiciones ya sea en calidad de seminternado o externado, para pacientes que no cuentan con el tiempo suficiente para confinarse en la institución y consultas online para aquellas que no pueden iniciar un proceso de recuperación presencial o que por diversos motivos se encuentran en otras ciudades y países.

La Filosofía de Mazal, es promover el bienestar individual y familiar, mediante los esquemas de Inteligencia Emocional, de 12 pasos, la filosofía de vivir el “solo por hoy” y el desarrollo de la espiritualidad, permitiéndole al individuo desde esta postura, ser más reflexivo y menos impulsivo, buscando que encuentre una etapa de perdón total de sí mismo y de los demás. (Fundación Mazal, 2014).

2. PROBLEMÁTICA

En el presente capítulo se encuentra la descripción del problema, la formulación de la pregunta, los objetivos de la investigación y los propósitos de la misma. De acuerdo al (Ver) en el modelo educativo Praxeológico, es la etapa de observación y búsqueda, donde se recoge, analiza y sintetiza la mayor información posible sobre el proyecto, tratando de hallar y comprender la problemática del contexto a intervenir. (Juliao, C, 2011).

2.1. Descripción del Problema

La Fundación Mazal cuenta con un programa de intervención, en pro de la recuperación de individuos que presentan, cuadros de desórdenes emocionales, alimenticios, comportamentales y de adicciones. Estas conductas negativas se asocian a diferentes factores, familiares, afectivos, sociales y fisiológicos que finalmente, se ven reflejados en una des-estima de sí mismos, lo que los hace vulnerable a estos problemas psicopatológicos.

En los diferentes terapias de grupo y talleres que son programados por la Fundación Mazal, se evidencian comportamientos como: rebeldía, incomunicación, desinterés, desconfianza, inexpresividad emocional, inseguridad, aislamiento, descontrol, inhabilidad inter e intrapersonal, entre otros, lo que se interpreta en una dificultad del individuo para reintegrarse en la sociedad y en obstáculos negativos que se interponen en su desarrollo humano y en el camino de su recuperación, de no ser tratados.

Estas dificultades, pueden incrementarse debido a que la adolescencia es una etapa, en la que el joven se encuentra en una condición de duelo por la pérdida de su niñez, está en busca de su propia identidad y es vulnerable al influjo de su entorno. En esa transición, el individuo se enfrenta a cambios drásticos no solo físicos sino también emocionales, que lo cuestionan frente al planteamiento de un proyecto de vida, la construcción de su propia personalidad y la interacción social, elementos esenciales en el desarrollo integral del adolescente.

Es por eso que la concepción como personas, menospreciadas, poco aceptadas y desvalorizadas por su entorno o por ellos mismos, se convierte entonces en una barrera que le

impide al joven desarrollarse plenamente y adquirir habilidades sociales, lo que limita su dimensión del ser y la construcción de un proyecto de vida.

Tomando como ejemplo las adicciones, como uno de los problemas tratados en la Fundación Mazal, se refleja que muchos de los apegos que los individuos tienen a éstas, tienen una relación estrecha con la baja autoestima, al no mantener una actitud de respeto y de consideración positiva de sí mismos.

“...si se analiza la trayectoria de los adictos, aparecen elementos en común que indican la necesidad de un “bastón emocional”, antes asociado exclusivamente a las drogas ilegales, hoy abarca un múltiple abanico de adicciones a las que se entregan frenéticamente, quienes tienen un déficit en relaciones personales, quien se sienta desvalorizado o deprimido tenderá a buscar placer inmediato en lo que lo gratifique y compense la insatisfacción que lo provoca”. (Rossi, 2008).

La opinión negativa que puede presentar un individuo acerca de su auto concepto y la percepción de su auto valía, pueden convertirse en factores críticos, que se relacionan con altos niveles de ansiedad y gran malestar emocional, que afectan el ajuste psicológico y social de la persona.

En los últimos años la investigación de la autoestima, está cobrando gran relevancia en el contexto de la identificación de problemas psicopatológicos y del desarrollo humano, en relación con aspectos tales como el bienestar personal, la salud mental, relaciones sociales, entre otros, desencadenando en diversos trastornos emocionales, que se ven reflejados en síntomas como la depresión, la desesperanza, tendencias suicidas, conductas agresivas y en estereotipos negativos, como, nerviosismo, ansiedad, timidez, tensión, indecisión, introversión, inseguridad, disfemia y niveles bajos de competencia académica o profesional del individuo que la padece. Daniels y Gabel citado por (Garaigordobil, M. Perez, J, 2007).

Por otra parte en Colombia, se ha venido desarrollando reformas educativas, que dan cada vez mayor relevancia a los procesos pedagógicos en la educación para la rehabilitación social, que involucran métodos didácticos, contenidos y procesos pedagógicos acordes con la situación

de los educandos, que involucran una formación integral, psíquica, intelectual, moral, social, etc. (Educacion, 1994) Art 69.

Sin embargo, en el país se ha venido direccionando la educación, hacia un proceso de modernización donde la prioridad la ocupa las funciones de pensamiento y razón, relegando a una importancia secundaria a la pedagogía de la subjetividad, aspecto que intervienen en el desarrollo personal del sujeto, quedando en un segundo orden de importancia,(percepciones, sentimientos, imaginación; estética, valores, relaciones) y las disciplina que lo promueven como el arte, el teatro, La música etc. (Sáenz, J, 2005).

Al observar y analizar, la anterior problemática, se decide abordar este proyecto desde el lenguaje Artístico del juego dramático, teatral como una herramienta con cualidades de transformación individual y social, que humaniza este proceso dándole un carácter de introspección e interacción como medio a la adquisición de su auto valía.

Es importante hacer un alto reflexivo donde, se mire la Educación Artística, como posibilitador de experiencias de transformación social, en estos contextos, que requieren de diferentes intervenciones, para la recuperación de los individuos que se encuentran en proceso de rehabilitación.

Se busca que el Juego Dramático, se visualice y valore como medio pedagógico y vehículo de humanización, que le brinda al ser humano la oportunidad de ver su imagen interna, recurso importante en los procesos de autoconstrucción de las personas y las sociedades, encaminados a la visión de un pensamiento divergente que logre la generación de ideas creativas mediante la exploración de diversas soluciones a sus necesidades y al favorecimiento del desarrollo personal. (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998).

2.2. Formulación del Problema.

La Educación, en Colombia ha venido relegando a un segundo plano, la formación humana con toda su complejidad dentro el campo pedagógico, aunque los proyectos estipulados por el Ministerio de Educación hace relevancia, en los planes para la formación en este campo, en la práctica se apuesta con mayor relevancia aquellos que van a la par con la globalización, que

emergen de los contenidos intelectuales y de competencias adquiridas encaminadas a formar individuos productivos.

Para Zemelman, citado por (Curcu, A, 2008), la complejidad de lo que significa ser humanos ha estado fuera de los discursos de la educación y, por ello, es necesario apropiarse de esas complejidades para no seguir hablando de ficciones cuando se hace referencia a los sujetos dentro de la misma.

La educación, desde este punto vista, debe recuperar la idea de formación de seres humanos capaces no solo pensar sino de reconocer el sentido de construir y de constituirse en una sociedad, en un acto reflexivo, que no solo parta de la adquisición de competencias técnicas, sino que surge de la formación del proceso interior, que se encuentra en una constante, evolutiva de desarrollo y progresión, que merece de toda nuestra atención y trabajo.

En concordancia con el planteamiento anterior, se busca que la siguiente investigación de respuesta al siguiente planteamiento:

¿De qué manera el juego dramático como propuesta pedagógica, puede fortalecer la autoestima en adolescentes de 15 a 18 años de edad en la fundación Mazal?

2.3. Justificación.

El adolescente, transita por procesos evolutivos que requieren, del reconocimiento de sí mismos, de sus propios sentimientos, emociones, conflictos, su cuerpo, proyectos y anhelos, estas construcciones en muchas ocasiones se deterioran en las fases transitorias, biológicas, psicológicas y sociales de la adolescencia, lo que se refleja en graves problemas que afectan a nuestra sociedad.

Los programas y políticas públicas, que han sido establecidas para velar por el bienestar de los jóvenes en Colombia, indican según las estadísticas de la (Unicef, 2002), la necesidad de adquirir una mejora sustancial, debido a los avances limitados, que el país ha obtenido con respecto a los compromisos adquiridos, frente de la Cumbre Mundial por la Infancia. Donde se

ratifica la necesidad de ofrecer a los adolescentes, mejores oportunidades de conocimiento y formación, para la vida.

Ejemplo de ello constituye uno de planes de acción política del 2002, basado en la participación de los adolescentes en la planificación, aplicación, vigilancia y evaluación en todos los asuntos que afectaran sus derechos. Donde se proponía, facultar a los jóvenes para ejercer su derecho de expresar libremente sus opiniones, de acuerdo con el desarrollo de sus capacidades; trabajando sobre su autoestima y sobre la adquisición, de los conocimientos y aptitudes necesarios para la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la comunicación con los demás, a fin de hacer frente a los desafíos de la vida. (Unicef, 2002).

Sin embargo el panorama, aunque demuestra la gran disposición y pluralidad, desde la cual, los adolescentes se agrupan, se expresan y participan en su propio desarrollo, el de sus pares y comunidades; también reflejan que la gran mayoría no tiene la oportunidad de hacerlo, con lo cual, la sociedad se priva de su aporte y compromiso en la toma de decisiones, para el desarrollo de nuestro país. Estos hechos encausan a esta investigación a una reflexión y es la de la importancia que tiene el apoyo gubernamental y de la sociedad civil, en las iniciativas educativas, que plateen e impulsen estrategias, que reduzcan las amenazas (violencia, drogas...), a las que se enfrentan diariamente los jóvenes y que les impiden su sano desarrollo.

Teniendo en cuenta los anteriores preceptos, este proyecto, pretende, contribuir, desde nuestro quehacer pedagógico, ciudadano y humano, a generar transformaciones sociales, difundiendo estrategias que mejoren las habilidades emocionales y comunicativas del individuo, para que este adquiriera una visión holística de su formación, permitiendo que se reconozca como sujeto social crítico y con conciencia de su poder de cambio.

“La educación social, es una sistema, cuya meta, es desarrollar elementos esenciales de un movimiento hacia una mejor calidad del entorno. Es un proceso permanente en que el individuo y la colectividad, toman conciencia de su ambiente, adquieren conocimientos, valores, competencias, experiencias y voluntades, que les permitirá actuar individual o grupalmente para resolver problemas actuales o futuros relativos al entorno” (UNESCO, 1987).

Al considerar el trabajo social que viene desarrollando, la Fundación Mazal, a través del recurso de la inteligencia emocional, y desde la concordancia con los objetivos específicos que establece los lineamientos curriculares de la Educación Artística, en cuanto a la pedagogía del teatro, donde es implementado el acompañamiento y la orientación en la búsqueda de talentos, competencias y habilidades de los educandos, es de vital importancia contribuir desde el campo profesional y humano, al sano desarrollo de estos jóvenes, diseñando estrategias pedagógicas que le permitan, al adolescente una transformación individual y social, a través del auto-conocimiento y el aprendizaje interactivo, que le brinda el juego dramático, como estrategia potencializadora de diversos planos de la personalidad, en pro de su recuperación y crecimiento personal.

Este proyecto implica la formación de jóvenes expresivos, auténticos, capaces de reconocer y disfrutar los recursos lúdicos que les brinda el juego dramático, al trabajar en equipo sobre su imaginario personal y colectivo, aplicando elementos básicos de la expresión dramática, cuyo sentido pedagógico y humano, es el de motivar la construcción de estrategias, que le den un significado a su experiencia y que permitan acercarse al conocimiento personal y del entorno social. (Ministerio de Educación, 2000).

La educación no sólo debe formar individuos capacitados para desenvolverse en un medio o sector productivo específico, sino que además, debe formar personas capacitadas para la vida, tanto en el plano intelectual como emocional, donde no se desvalorice las dimensiones humanas de la imaginación y los sentimientos, sobre las cuales se ha tenido una clara desconfianza, desde la pedagogía clásica.

El resultado de este proceso de aprendizaje, debe ser un equilibrio entre “la cabeza, el corazón y la mano” (Pestalozzi, J, 1746). La Educación Artística, desde este punto de vista debe tener como finalidad, orientar los procesos educativos, hacia acciones que le brinden al individuo, la capacidad de construir y reflexionar acerca de sus experiencias de aprendizaje, manteniendo el equilibrio entre lo procedimental y lo actitudinal, desde la individualidad y la autonomía de quien la desarrolla.

2.4. **Objetivo general.**

Promover el Juego Dramático como propuesta pedagógica para fortalecer la autoestima, en los adolescentes de la fundación Mazal, de 15 a 18 años de edad, durante el segundo semestre del año 2014.

2.5. **Objetivos Específicos.**

- Analizar la problemática de los adolescentes de la Fundación Mazal a través de un diagnóstico inicial para la elaboración de una propuesta aplicada al juego dramático.
- Reconocer estrategias que fortalezcan la autoestima a través de diferentes herramientas pedagógicas basadas en planeamientos teóricos que se ajusten al propósito pedagógico de la investigación.
- Identificar las ventajas del juego dramático como herramienta pedagógica para el afianzamiento de la autoestima a partir del análisis de instrumentos.
- Diseñar una propuesta de 10 talleres desde el juego dramático, para adolescentes que faciliten la interiorización e interpretación de la dimensiones cognitiva, emocional y corporal.

3. MARCO REFERENCIAL

En el presente capítulo se encuentra el marco de antecedentes, el marco teórico y el marco legal. De acuerdo al Juzgar del Enfoque Praxeológico, en el cual se visualiza y juzga diversas teorías, para la comprensión e interpretación de la problemática, que concierne de forma directa a investigación, relacionadas con temáticas como: la autoestima, el juego dramático, la pedagogía y las legislaciones, que soportan e identifican esta proyecto. (Juliao, C, 2011).

3.1. Marco de Antecedentes.

A continuación se presenta la información más relevante de algunas investigaciones relacionadas con las categorías involucradas en este proyecto (autoestima y juego dramático), que han servido como soporte y referencia básica a este proyecto, generando aportes y orientaciones alrededor del mismo:

En primer lugar, se referencia la tesis doctoral “*La Familia, La autoestima y el fracaso escolar del adolescente*”. Presentada por (Leticia Mirella Carrillo Picazzo, 2009) de la Universidad Granada, investigación que aportó un análisis y reconocimiento teórico, de la relación entre la autoestima, el ambiente de aprendizaje formal, la educación artística y adolescencia. Igualmente presenta un gran aporte en cuanto al acercamiento conceptual acerca de las problemáticas sociales y conductuales, que se presenta en la adolescencia, permitió reconocer la importancia de dirigir los procesos pedagógicos, hacia el fortalecimiento de la baja autoestima, dado los planteamientos teóricos de: Maslow, Goleman, Roger, entre otros, que se ajustan al propósito de la investigación.

Igualmente abre un panorama correlacional de la influencia de la baja autoestima como generador de problemáticas familiares y escolares.

Otro proyecto de investigación que permitió un análisis de la autoestima y su importancia dentro del crecimiento personal del ser humano fue la tesis de (Daniela Steiner Benaim, 2005) llamada “*La Teoría de la Autoestima en el Proceso Terapéutico para el Desarrollo del ser Humano*” de la ciudad de Maracaibo, Este Trabajo, aporta planteamientos acerca de cómo las

autovaloraciones que los individuos hacen de sí mismos repercuten y son determinantes para el desarrollo del ser humano. Igualmente expone la autoestima desde los diferentes aportes teóricos, resaltando su valor y promoción dentro de los procesos de intervención terapéutica en el desarrollo del individuo, al considerarla, como fuente de consolidación y de equilibrio interior del mismo.

La tesis doctoral, *Dramatización como recurso educativo: estudio comparativo de una experiencia con estudiantes malagueños de un centro escolar concertado y adolescentes puertorriqueños en situación de marginalidad* escrita por, (Juan Lucas Onieva López, 2011), de La Universidad de Málaga, fue parte importante de esta investigación, ya que aportó una visión holística de la dramatización como herramienta en el desarrollo corporal y verbal de la adolescencia. Esta tesis aborda, la conceptualización y la diferenciación, del lenguaje teatral y el dramático, aportes que fueron claves para los objetivos de esta investigación, ya que clarifican desde esta dicotomía, las finalidades de estos lenguajes hacia los propósitos pedagógicos, horizonte que representa una panorámica favorable de las ventajas del juego dramático como herramienta formativa.

Cartilla uno brújula, programa de competencias ciudadanas. Este documento nos brindó un panorama, pedagógico y político, acerca de los programas que de alguna manera se relacionan con el desarrollo Humanos y que se han realizado en Colombia.

En este caso en particular, el gobierno Colombiano, a través del Ministerio de Educación, plantea acciones pedagógicas donde el estudiante adquiere habilidades y competencias para la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la asunción de responsabilidades, solución de conflictos, habilidades de comunicación, la negociación y la participación, aspectos muy ligados al fortalecimiento del autoestima. Igualmente se refieren a los avances cognitivo y emocionales como aquellos que van enfocados a la toma de decisiones, como una manera pedagógica que promueve el pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral. Desde allí se plantea la formación personas firmes, con facultades críticas con la posibilidad de diseñar un plan de vida (Corte Constitucional, 1994).

Teniendo en cuenta lo anterior y dada la importancia que este programa da a los proyectos pedagógicos como uno de los cinco ambientes para el desarrollo de las competencias educativas

(las instancias de participación, el aula de clase, el tiempo libre), el panorama se amplió para la investigación ya que constituyó una base de orientación Educativa y un aval en la consecución del proyecto.

El juego Dramático en la práctica de las destrezas orales, brindo a esta investigación una perspectiva más amplia del uso del juego Dramático, ya que muestra las posibilidades pedagógicas y relaciones interdisciplinarias con asignaturas tradicionales como el Español, cuya finalidad es que mediante esta técnica se adquieran habilidades que ayude a los alumnos a comunicarse con fluidez y precisión; igualmente, para interpretar y comprender críticamente todo tipo de textos y para conocer los aspectos fundamentales del medio sociocultural, consiguiendo así una mejora en la competencia comunicativa de los estudiantes. Visión que permite concluir que el Juego Dramático puede mejorar no solo los procesos verbales, sino que es una alternativa que puede incluirse en las propuestas de otras disciplinas.

3.2.Marco Teórico.

3.2.1. La Praxeologia del juego Dramático como Propuesta Pedagógica

A continuación se expondrán los diferentes conceptos epistemológicos relacionados con las variables, que sustentan esta propuesta, que se tomaran como un *feed- back* en el proceso de aplicación del proyecto.

Retomando la postura de Pestalozzi, acerca de que los procesos de aprendizaje deben ser un equilibrio entre la cabeza el corazón y la mano, es importante plantear desde la praxeologia, acciones pedagógicas, que no solo se enfoquen en el diagnóstico de la problemática, en ese primer momento del ver; sino que se establezcan vínculos recíprocos de sensibilización (animador y participante) que permitan humanizar los procesos y los contextos.

Esta investigación decide explorar esta primera fase de diagnóstico, con algunos instrumentos pre-establecidos, que permiten resultados puntuales, sin embargo la construcción del taller inicial, es realmente el instrumento que desaloja los tecnicismos, enfocando el objetivo

hacia las necesidades humanas de los participantes, a través de prácticas escénicas espontáneas y libres, que nos den una reflexión más amplia de la problemática.

En cuanto al juzgar, este proyecto pretende establecer pautas experimentales y dinámicas, que rompan con los paradigmas de acción pasiva y tradicional, que traen consigo discursos teóricos que distancian la vivencialidad cotidiana de la reflexión y la interiorización intelectual.

Se busca incluir métodos, que permitan liberar al individuo de ese peso acartonado y memorístico del discurso pedagógico tradicional, centrándose en propuestas teóricas, humanísticas, en miras de un acercamiento del individuo al accionar colectivo como herramienta de transformación social.

El actuar, no solo constituirá en esta investigación la estructuración y aplicación de los procedimientos teóricos escogidos para los fines específicos, sino que se pretende que los sujetos inmersos en el contexto a intervenir (participantes y animador), se identifiquen con dichos planteamientos, que se tenga claridad de su finalidad y eficacia dentro de la experiencia vivencial, que se dirija hacia objetivos de transformación social. Este actuar debe resignificarse a partir del individuo mismo, desde su trabajo y resolución problemática, de su propia meta cognición.

Los talleres estarán enfocados, a que el participante se construya, a través de las teorías pedagógicas y humanistas inmersas en el juego dramático, donde no solo el individuo adquiera competencias y habilidades, sino que adquiera una mayor sensibilidad hacia sus pares, su entorno y hacia la sociedad en general; donde los valores se retomen como un medio eficaz para la convivencia y la mejora de la calidad de vida.

La reestructuración de cualquiera de estas teorías en base al mejoramiento de los procesos, es una puesta que se mantendrá abierta dentro de la observación y aplicación de estas estrategias.

Devolución creativa, se pretende evidenciar un acción de cambio, donde los jóvenes desplieguen todas esas posibilidades competitivas adquiridas, a través de procesos creativos y libres contruidos por ellos mismos, en los cuales se observe el progreso de su auto-conocimiento en pro de la resolución de problemática. (Ver anexo 9).

3.2.2. *Importancia del Juego Dramático como Propuesta Pedagógica.*

Se entiende por propuesta Pedagógica la exposición sistemática de objetivos, contenidos, metodología, actividades y aspectos organizados que propone el docente para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje que ha de acontecer en el taller. (Recursos, s.f.).

Propone una dominación de la competencia pedagógica, donde se pongan en juego estrategias, que favorezcan el proceso de enseñanza- aprendizaje del juego dramático, ésta debe posibilitar un diagnóstico de las necesidades de población, los objetivos y planificación de trabajo, el tiempo en el que se desarrollará, los procedimientos a utilizar y la evaluación tanto continúa como final. Recreando un aprendizaje reciproco entre el educando y el docente.

La Pedagogía De la Dramática puede definirse como una metodología práctica de enseñanza-aprendizaje, que utiliza las herramientas del teatro (situación, acción, conflicto, personajes, diálogo, etc.). Para desarrollar la personalidad a través de la experiencia creativa, renovando los métodos de aprendizaje y motivando la enseñanza. La expresión dramática de acuerdo a las nuevas corrientes teóricas constructivistas acerca del proceso de aprendizaje utilizará las “técnicas” del arte escénico, para obtener logros a nivel educacional en una forma más empírica, menos estresante, y por supuesto muy distante de los cánones tradicionales del aprendiz pasivo. (Castaño, M, 2000).

Al aplicar el juego Dramático como estrategia pedagógica, el propósito no es formar actores, sino encaminar al participante a escenarios educativos, donde pueda expresarse libremente y desarrollar potencialidades holísticas, que prioricen su vocación humana, sobre su vocación artística.

Esta Pedagogía, respeta las posibilidades del aprendizaje del individuo, teniendo en cuenta su evolución y desarrollo dentro del contexto en que se encuentra. Por su carácter lúdico, el juego de la expresión dramática, requiere de un trabajo competitivo y de esfuerzo, que deja de serlo cuando se convierte en juego, para transformarse en un proceso liberador y equilibrante, en los aspectos emocionales del sujeto, debido a la exposición que tiene éste, a profundizar en las dimensiones artísticas, de la percepción, la sensación y el acto creativo, herramientas al servicio de su formación y su autoconocimiento propias de la autoestima.

A través del juego Dramático se consigue, promover la interacción, la autoestima, fomentar la tolerancia, asumir papeles(a través de los roles), adquirir habilidades sociales, resolver conflictos, fomentar la máxima participación en un objetivo pedagógico-didáctico y experimentar el éxito, (Navarro V. , 2002). Igualmente este proceso apunta, no solo a la formación del desarrollo individual, sino también a lo colectivo, lo que le permite, al individuo, un buen desarrollo y desenvolvimiento de la personalidad, por ser una actividad, que trabaja con la dimensión afectiva y social de las personas, desarrollando aprendizajes significativos en los sujetos. (Castaño, M, 2000).

La teoría constructivista del juego dramático, se enfoca y se revaloriza en el proceso no en el producto, la calidad de los dos se correlacionan mutuamente y se consideran parte del aprendizaje, La representación de la obra con público externo no es un objetivo sino una consecuencia natural de un proceso interno de un proceso estético-expresivo-comunicativo y socio afectivo.

El docente se transforma entonces en un animador y promotor del aprendizaje del individuo y la construcción creativa de los temas y textos en caso de haberlos, se hace a través de la creación colectiva, teniendo en cuenta los intereses temáticos del grupo. Según (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998)

Desde la anterior perspectiva, se propone que el docente, asuma un rol de animador, cuya concepción en el campo pedagógico se relaciona, con aquel orientador que estimula la capacidad creatividad de las personas e interviene para garantizar las condiciones para que ésta se realice. El docente debe estar inmerso, dentro de los procesos de los participantes involucrándose en forma operativa y emotiva, incitando a la reflexión del grupo, debe ser el que dinamiza, observa, cuida y motiva la actividad. El proceso de enseñar no dependerá de las habilidades que posee el profesor, sino de las experiencias educacionales que puedan vivir con los participantes, proceso en cual el individuo debe estar permanentemente movilizado y motivado, por el docente a expresar sus ideas y pensamientos con absoluta libertad.

El animador tiene la misión de orientar, escuchar nuevas propuestas por parte de grupo, evitando solucionar problemas nuevos con respuestas viejas. Debe plantear nuevas

estrategias, con reglas y técnicas concretas, que incentiven al participante, a la responsabilidad, autonomía; al clima y la dinámica grupal respetando el ritmo interno individual y grupal. (Eines, J & Mantovani A, 2002) p 180.

Como otro punto relevante en el proceso pedagógico, en la línea del constructivismo de la dramática creativa, vale destacar la promoción la originalidad, la reflexión, la corresponsabilidad la resolución creativa de conflictos el respeto mutuo y la crítica formativa. Es así que la experiencia se convierte en un accionar interactivo donde se promueven los procesos internos a partir de la vivencia, individual y grupal, en un clima de libertad, a exploración y la expresión de opiniones.

3.2.2. ¿Por qué el juego como estrategia pedagógica, facilita el aprendizaje dentro del Juego dramático?

“El juego es y puede ser una actividad de aprendizaje” Spencer (1861).

Huizinga, citado por (Castaño, M, 2000), se refiere al juego, como una actividad temporal, que promueve el aprendizaje a través de una experiencia placentera y dinámica, además de ir acompañada de una emoción de sentimientos, tensión, alegría, competencia y conciencia que inicia al sujeto a participar en él .

El juego requiere de un entrenamiento dentro de un ambiente de disciplina y concentración, bajo límites espaciales y unas reglas obligatorias, aceptadas libremente por los jugadores, es de suma importancia que sean acatadas y respetadas, para que se cumpla el propósito y la función social dentro del grupo en que se realiza.

El jugador debe adquirir unas habilidades técnicas dentro del desenvolvimiento de la actividad, que logre satisfacer la expectativas del sujeto en cuanto la adquisición de un aprendizaje significativo, dentro de su contexto, ya que el juego no solo singulariza y concientiza al individuo, sino que lo promueve hacia el trabajo en grupo, logrando no solo objetivos o metas individuales sino alianzas y resultados grupales. (Castaño, M, 2000).

Piaget, citado por (Guerra, M, 2010), nos ilustra sobre el del juego simbólico y su relación con la construcción de la representación mental en el individuo, que hace alusión en sus contenidos a elementos a considerar dentro del que- hacer teatral tales como: imitar otras acciones u otras personas, hacer que objetos inanimados hablen, sientan o se muevan, transformar objetos en otros, reconstruir escenas de la vida real y recrearlas con eventos imaginarios, entre otros, actividades que involucraran directamente al juego con la expresión dramática.

3.2.3. ¿Cuál es la diferencia entre drama y teatro? Aporte Pedagógico.

Esta diferencia es importante para la comprensión y buen desarrollo de los objetivos de este proyecto; lo primero que se busca es clarificar, los términos desde su etimología y desde la postura teatral y por otro lado, comprenderlo desde la visión pedagógica.

La palabra Drama desde el punto de vista de las culturas anglosajona y francesa, se apegan a etimología del griego que significa” hacer” o “acción” representada, igualmente es asociada a la definición de un género literario escrito –en verso o en prosa, evocando algún episodio o conflicto de la vida de los seres humanos, para ser representadas en público (García, 1996).

Para Aristóteles quien hace su aporte desde la poética (ciencia cuyo objeto de estudio son las artes, y la literatura) se refiere drama como una técnica imitativa de caracteres pasiones y acciones, que utiliza como medios para realizar el ritmo, el lenguaje y la música, la poesía de la dramática como mimesis, (imitación), es representada por actores en un escenario, mediante el diálogo y la acción frente a los espectadores, que pueden sentir una fuerte conexión empática frente a lo representado (catarsis). Los grandes poemas dramáticos de la antigüedad pretendían conmover a los espectadores mediante la presentación de situaciones dignas de ser imitadas (en el caso de la tragedia), o simplemente divertir o críticas mediante personajes comunes y corrientes (en el caso de la comedia). (Trueba C, 2004)

En cuanto a la perspectiva etimológica de teatro proviene del latín *thatrum* y este del griego *theatron*, que significa (mirar, contemplar), lo que traduce un lugar para mirar o

contemplar un hecho o acción. Según (García, 1996) el teatro hace referencia a la representación de un texto a través del cuerpo y la voz, el objetivo es la puesta en escena de textos dirigidos a un público que suelen estar acompañados por otros elementos: la escenografía, el maquillaje y la iluminación y se enfatiza en la idea de un espectáculo para un espectador.

Para (Delgado, 2006) el Teatro es un vehículo de comunicación que ha existido desde los inicios de la civilización humana y cuyo valor social, cultural y educativo ha quedado patente a través de los siglos. Esta disciplina contribuye a crear seres humanos sensibles y con la capacidad de ampliar su visión del mundo. Su función es estética y emocional y predomina el resultado final, no el proceso.

Sin embargo no hay que desconocer el ideal que tuvo en la Antigua Grecia, cuna de nacimiento de la Pedagogía, desde la paideia (formación ciudadana) y el eje de ésta, el areté (excelencia), dentro de la enseñanza de las artes, aporte educativos, cuyos ideales eran formar personas, dotadas de una educación intelectual, corporal y artística, que presentaban en sus finalidades el conocimiento técnico, los valores y los intereses sociales. (Serrano, M, 2009).

Sin embargo estos procesos han venido evolucionando, en la historia del teatro dividiendo las opiniones teóricas acerca de la función de este como herramienta pedagógica. Esta investigación, no pretende desconocer, la labor desde esta disciplina, pero sí darle relevancia a las posturas que postulan a la expresión Dramática como actividad dirigida a la formación humana.

A menudo se tiende a confundir los conceptos drama y teatro.

“Términos que se han empezado a introducir en la educación como forma efectiva de enseñanza, como ayuda para profundizar y descubrir el mundo que nos rodea, y como medio de ahondar en la personalidad del individuo” Magariño, citado por (Gabino, 2014)

En el ámbito Educativo, se revolucionaron estos dos conceptos, (el teatro-dramática), en los años setenta ya que se empezó a proyectar el drama, como un proceso pedagógico que involucra todas las dimensiones del individuo y apto para desarrollo personal del mismo. Mientras el teatro se consideraba como un producto acabado con fines al espectáculo.

Los aportes pedagógicos, en cuanto al drama, vienen de todas partes del mundo, teóricos como, el británico Peter Slade pionero, defensor del teatro educativo y la terapia del drama, son ejemplo de ello, Slade, reconoció al juego dramático como parte vital del proceso del individuo para "convertirse en una persona" y cuyo libro llamado Child Drama, publicado en 1954 puso en dicotomía la diferencia entre drama y teatro. (Torres, sf).

Igualmente plantea que aunque ambos términos pueden ser considerados sinónimos relacionados con obras de teatro, actores, ensayos y representaciones, el drama plantea, una relación más directa con el mundo de la didáctica y la comunicación. Mientras el teatro efectivamente ha de contribuir al desarrollo personal pero por naturaleza es el resultado de un riguroso proceso de trabajo artístico con fines al espectáculo.

El siguiente cuadro muestra la diferencia que hay entre juego dramático y teatro según (Eines, J & Mantovani A, 2002). Quienes concuerdan con el planteamiento de Magariño: (Ver tabla 1).

Tabla 1 Diferencia entre Juego Dramático y Teatro.

TEATRO	JUEGO DRAMÁTICO
-Se pretende una representación	-Se busca la expresión
-Interesa el resultado final, el espectáculo	-Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo
- El texto es aprendido de memoria por los actores y las acciones son dirigidas por el profesor	-El texto y las acciones se manejan por medio de la improvisación, imaginación en el individuo.
-Se parte de una obra escrita y acabada.	-Se parte del (como sí) de las circunstancias, dadas partiendo de un proyecto oral que luego se completará con el accionar de los jugadores
-Los personajes son establecido por profesor. El alumno no lo interioriza no se pueden encontrar a sí mismos a través de los personajes.	-Los personajes son elegidos y recreados por los jugadores (el individuo interioriza y se encuentran a sí mismos en los distintos personajes)
-El profesor plantea el desarrollo de la obra	-El profesor estimula el avance de la acción

-Los actores representan con el fin de gustar a un público pasivo.	-Los participantes accionan por sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros y eventuales espectadores
-Se hace en un teatro en un lugar que tenga escenario	-Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos (patio, aula, pasillo...)
-Crítica: Se comenta en lo formal, lo bien que salió el espectáculo	-Crítica: Se evalúan todos los juegos con el grupo y se estimula la actitud crítica de jugadores y espectadores
-CONCLUSIÓN: Si el teatro se practica como una obligación impuesta por el profesor: ¿Cuáles son los beneficios pedagógicos de su utilización?	-CONCLUSIÓN: Si el teatro se practica como juego, la expresión del participante es total.

Dasté,C & Jenger, Y & Voluzan,J. citado por (Eines, J & Mantovani A, 2002).

3.3. EL JUEGO DRAMÁTICO

Concepto

Bercebal, citado por (Navarro, R & Mantovani, A, 2012). Afirma que existe una gran variedad de referencias acerca de la terminología, de juego dramático, su perspectiva dependerá en ocasiones del país en el que ésta se realice (Motos y Tejedó, 1996). (Ver tabla 2).

Tabla 2 Conceptualización del Juego Dramático.

mundo anglosajón	<p>“<i>Child Drama</i>”</p> <p>“<i>Education Drama</i>”</p> <p>“<i>Creative Dramatics</i>”</p>	<p>Según (Tejerina, I, 2005)citando a: Peter Slade</p> <p>Jean Bercebal</p> <p>Mc Caslin 1985</p>	<p>Dramática Creativa: Es la expresión Mediante el cuerpo, las palabras, la escritura y los gestos, de todas aquellas acciones humanas como los problemas sociales, morales y éticos, es una herramienta de comunicación y de desarrollo perceptivo y habilidades de pensamiento creativo. (Tejerina, I, 2005).</p>
Francia	<p>“<i>Theatre in Education</i>”</p>	<p>Jean Louis Barrault citado por (Perez, M, 2004).</p> <p>Chancerel</p>	<p>Chancerel citado por (Baur, C. Frei, H. & Rindiisbacher, E., 1994). Define <i>Jeu Dramatique</i>: como una manifestación lúdica, que contiene unas reglas aceptadas, voluntariamente por los jugadores, actividad, que hace posible la expresión de sentimientos personales y observaciones que se</p>

	" <i>Jeu dramatique</i> " " <i>expression dramatique</i> "	(Tejerina, I, 2005) citando a Bercebal	manifiestan a través de gestos y movimientos, con la intencionalidad, no de actuar para un público, sino para el placer y el desarrollo personal del propio jugador.
España	dramatización "creatividad dramática" "expresión dramática". "juego dramático"	McCaslin, 1985. (Castaño, M, 2000) (Eines, J & Mantovani A, 2002)	Expresión Dramática: definida como una manifestación del espíritu, por medio de los sentimiento, que es comunicada a través de emociones y sensaciones arrojadas de un contexto, dentro de una historia o relato dialogado, representado por personajes ficticios con características determinadas, dotados de una estructura teatral, aunque no tengan este carácter, todo está inmerso en la palabra juego. (Castaño, M, 2000). Juego dramático: define como actividad de naturaleza teatral basada en el juego y la experimentación, el cual pretende fomentar la libre expresión, la creatividad y desarrollar aptitudes en diversos lenguajes, dirigidos por animador a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos. (Eines, J & Mantovani A, 2002).
Norte-América	Dramatización <i>improvised drama.</i> <i>Creative drama.</i>	Winifred Ward (Perez, M, 2004) Children´s Theater ssoociation of América. (Navarro R. , 2006). (Tejerina, I, 2005).	Drama Creativo: Una expresión Creativa pedagógica improvisada, sobre una estructura teatral, cuyos participantes son guiados por un líder. Centrada en el proceso no en la exhibición, promoviendo el crecimiento de la personalidad y facilitando el aprendizaje, experiencial, tomando la vivencialidad como tema a improvisar. Dramatización: Una práctica Organizada en el campo educativo, que utiliza el lenguaje dramático, para estimular la creación y como medio pedagógico para desarrollar el pleno desarrollo de la persona.

Podemos tomar el concepto como una manifestación del espíritu, por medio de los sentimiento, que es comunicada a través de emociones y sensaciones arrojadas de un contexto, dentro de una historia o relato dialogado, representado por personajes ficticios con características determinadas, es decir están dotados de una estructura teatral, aunque no tengan este carácter, todo está inmerso en la palabra juego (Baur, C. Frei, H. & Rindiisbacher, E., 1994).

En el juego dramático las acciones se derivan de un tema previamente elegido por los jugadores, que de momento hacen una improvisación sobre el argumento propuesto. Los actores

definen sus propios roles de forma completamente libre, según su estado de ánimo y su creatividad, dentro de un marco elaborado por todos los actores en conjunto, Estos juegos no requieren ningún conocimiento previo ni ninguna habilidad especial. Los actores no necesitan ensayar técnicas de teatro ni aprenderse textos de memoria. Cada uno exterioriza espontáneamente sus sentimientos personales y sus propias fantasías, desarrollando así sus aptitudes creativas (Cañas, J, 2000).

3.3.1. Categorización del Juego Dramático

Según (Navarro, R & Mantovani, A, 2012) Al considerar que el arte dramático evoluciona y que debe modificarse de acuerdo a las edades, teniendo en cuenta el desarrollo psicofísico del individuo, estos autores concuerdan, que aunque esta jerarquización es necesaria para el desarrollo del juego dramático, no es una receta obligatoria sino un proceso de exploración, a través de la apertura del mundo de la imaginación y de la libertad creadora, sin convertirse en un tecnicismo didáctico, que anule la creación, sino por el contrario, se involucren propuestas que busquen el desarrollo de bases estructurales que se puedan adaptarse a diferentes grupos teniendo en cuenta los contextos a intervenir.

3.3.2. Cuatro Aspectos para Desarrollar El Juego Dramático

Según (Navarro, R & Mantovani, A, 2012), para que el Juego Dramático cobre sentido y se adecue a los objetivos buscados por el animador, es necesario tener cuatro aspectos importantes que apoyan esta práctica:

Psicología Evolutiva:

Hace referencia a la observación continua, de cómo el individuo cambia a lo largo de su vida, tanto en acciones, conducta y aspectos psicológicos, cambios que se relacionan directamente con la edad.

El juego dramático debe ser una actividad donde el educador conozca las diferentes etapas evolutivas del adolescente, herramientas que serán de importancia en el desarrollo de los talleres, que se deberán planificar en base a estos rasgos de edad y de desarrollo.

Dramática de Grupo:

Pretende solidificar conceptos acerca de los cambios de grupo, relaciones mutuas, actitudes colectivas continuas y activas. Esta observación de los cambios al interior del grupo, reflejaran fenómenos, en comportamientos de interacción grupal, relaciones personales, liderazgo, procesos de crecimiento entre otras, que serán útiles para encontrar propuestas, que estimulen la creatividad, la emotividad y el dinamismo.

Estructura Dramática:

Para que se concrete un hecho teatral es imprescindible la aparición de personajes dentro de un entorno y estos a su vez estén motivados por una acción, que protagonice una situación, que involucre una historia teatral, donde se resuelva una situación conflictiva.

Partiendo de este punto, es importante que el docente, conozca acerca de esta estructura dramática ya que es imposible el aprendizaje del adolescente, cuando el mismo animador no conoce los elementos básicos del lenguaje teatral.

3.3.3. Componentes de la Estructura Dramática

Según (González, Trozzo, Montero, Sampedro, & Salas, 2008). La estructura dramática surge como un objeto donde se organiza los componentes que determinaran el desarrollo de la acción, está compuesta por el sujeto, el conflicto, las acciones, el entorno y la historia:

Sujeto, es el personaje que realiza el accionar dramático. Viene caracterizado por una serie de atributos tales como nombre, edad, rasgos físicos y psíquicos, procedencia social, etc.

El conflicto, es el choque de dos o más intereses contrapuestos que entran en confrontación y que se oponen en forma simultánea con un elemento en común. Corresponde a una serie de acontecimientos desarrollados en función del comportamiento de los personajes: sus acciones y modificaciones psicológicas y morales que conducen hasta el clímax. Este momento constituye el

de mayor tensión en toda la obra, el desarrollo de éste contempla circunstancias que se generan en presentación de nudo y desenlace que pueden tener resolución o no. Existen tres tipos de conflicto: el conflicto con el entorno, con el otro sujeto y con sí mismo.

El conflicto con el entorno, es la disputa del personaje con lo que lo rodea y lo que le impide lograr un objetivo; el conflicto con el otro sujeto, es donde la fuerza de oposición proviene de otros sujetos e implica una interacción entre ellos, como consecuencia aparecen estados emocionales propios de la situación conflictiva. Y por último el conflicto con uno mismo, se refiere a la confrontación que sufre el individuo internamente y que generalmente son problemas de conciencia o dilemas que establece el personaje con sí mismo.

Las acciones, son todo acto físico y emocional, se ven determinadas por el conflicto dramático, la temporalidad, la espacialidad son partes esenciales de la acción dramática, pues organizan y relacionan los acontecimientos dentro de un espacio escénico. Allí entra la intervención del personaje que es el que concreta la historia y que desarrolla en el discurso.

Entorno, está compuesto por el espacio y el tiempo, es decir dónde y cuándo transcurre la acción, incluye además las circunstancias planteadas, las condiciones en las que se desarrolla la escena, y que a la par modifican el comportamiento del actor.

La Historia, que se quiere contar o el tema del que se quiere hablar, ya sea que se utilice un texto escrito realizado por el estudiante o se escriba uno especialmente para la ocasión.

3.3.4. **Lenguajes Del Juego Dramático.**

El juego dramático se convierte en un lenguaje simbólico, el cual se manifiesta en dos formas de expresión el lenguaje verbal y no verbal, que pueden estar apoyados en instrumentos indumentarios o escenográficos o por el contrario solo hacer recurso del cuerpo y la voz. (Castaño, M, 2000).

3.3.4.1.Lenguaje Verbal.

Dentro de La expresión Dramática se encuentra el canal del lenguaje verbal con su prematuro desarrollo de los sonidos onomatopéyicos gritos, silbidos, etc., hasta la forma más evolucionada de la comunicación oral. El lenguaje verbal se caracteriza por utilizar el lenguaje oral y escrito. Presenta un emisor - receptor - mensaje - contexto - canal - código.

1. Emisor: Es quien emite el mensaje, es decir, quien habla o escribe.
2. Receptor: Quien recibe el mensaje, es decir, quien escucha o lee.
3. Mensaje: Es el enunciado, lo que se trasmite desde el emisor al receptor, es decir, lo hablado o escrito, construido según un código lingüístico.
4. Código: Sistema de señales o signos que se usan para transmitir un mensaje, por ejemplo, el inglés, el castellano, el código morse.
5. Contexto situacional: Entorno donde se realiza la comunicación.
6. Contexto temático: Tema en torno al que se organiza la situación comunicativa.
7. Canal: Elemento físico que establece la conexión entre el emisor y el receptor. Soporte material por el que circula el mensaje.

Grimson, citado por (Pelaez, M & Segura M, 2008), proponen una teoría corporal orquestal, por ser la comunicación un conjunto de instrumentos, que el hombre trabaja en agrupación para comunicarse (la palabra, los gestos, la vestimenta, el tono, la posición corporal, etc.). La comunicación es un todo integrado.

“La Expresión Oral desarrolla la capacidad en el individuo, de saber escuchar, respetando ideas, comunicando con claridad, fluidez, coherencia y persuasión, empleando en forma pertinente los recursos verbales. También implica saber escuchar a los demás y las convenciones de participación”. Es una habilidad de expresión y comunicación de sentimientos por medio del lenguaje, con fluidez y precisión así como la capacidad de comprender códigos comunicativos. (Flores Mostacero, 2004).

La dramatización es un instrumento de capacitación lingüística y constituye un importante medio para estimular al individuo, hablar y ejercitar la expresión, por su implicación emocional e intelectual. Fomenta la confianza del individuo en sí mismo y en su capacidad para poder comunicarse, ya que le permite al ser humano comunicarse naturalmente, sin prejuicios a ser juzgado. (Pelaez, M & Segura M, 2008).

En cuanto a la importancia de la autoestima en el campo de la comunicación, juega un papel preponderante, ya que permite que el sujeto se reafirme, exprese y se auto-domine. Desde este punto el sujeto que tiene una buena autoestima, se le facilitara adquirir habilidades comunicativas, como la expresión, fluidez, pronunciación, proyección de la voz y claridad mensaje, elemento que acceden a lograr la efectividad en las habilidades sociales.

➤ *Lenguaje Para-verbal*

Este tipo de lenguaje, tiene la doble función de mejorar la comprensión del lenguaje verbal y favorecer la manifestación de sentimientos, emociones y de actitudes del que habla. El tono, el ritmo, la velocidad, la articulación y la resonancia de la voz son elementos fundamentales. Las vocalizaciones paralingüísticas incluyen el grito, el llanto, la risa, el eructo, tragar, suspirar, ejemplo de la función de la paralingüísticas, sería el tono e inflexión de la voz: cuando se sube o baja el volumen y se cambia el tono de la misma y el ritmo, que hace referencia a la velocidad de la voz, rápido o despacio. (Grimson, A, 2001, pág. 92).

3.3.4.2. *Lenguaje no Verbal.*

En términos generales se puede definir, como la “comunicación mediante expresión o lenguaje corporal desprovisto de palabras” (Pease, A., 1997) p.70. Hace referencia a la comunicación a través gestos, expresiones faciales, movimientos corporales, que intervienen dentro de un espacio determinado, cuya identificación hace parte, la emoción y la interpretación de todos estos rasgos kinestésicos.

Según, Motos citado por (Ruano, 2004), La expresión corporal es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un

lenguaje por medio del cual el individuo puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestar su mundo interno, sus sensaciones y la percepción del mundo a través de las herramientas que le brinda su cuerpo. La práctica de la expresión corporal, proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio, se convierte en un medio de comunicación, donde el sujeto da a conocer su mundo interno.,

Desde una perspectiva, Pedagógica-Educativa y Escénico Artística, se define la expresión corporal como “conjunto de técnicas que utilizan el cuerpo como elemento de lenguaje y que permiten la revelación de un contenido de naturaleza psíquica”.

Según Ricci y Cortesi citado por (Garcia, S, 2009), el comportamiento no verbal incluiría el comportamiento espacial del hombre, el movimiento, la gestualidad, los cambios en la mirada ,la expresión de la cara, el aspecto externo y aquellos aspectos no estrictamente lingüísticos del discurso, Estas dos modalidades se encierran en la a kinestésica que se refiere al conjunto de movimientos corporales (gestos, posturas, movimientos de brazos, manos, piernas, expresiones faciales) y la Prosémica como segundo aspecto corporal, estudia todas las relaciones espaciales como modo de comunicación.

➤ *El comportamiento Espacial*

Promulga el uso y el reconocimiento consiente del espacio como elemento vital de desarrollando de las relaciones inter e intrapersonales que dan paso a la comunicación, y a aspectos prosémicas (la percepción que el ser humano hace de su espacio; de cómo y con quién lo utiliza), como por ejemplo la concientización respecto a la distancias convencionales, como la proximidad delos espacios íntimos los personales los sociales y los públicos. (Muñoz, D, 2009).

Según (Muñoz, D, 2009), los Elementos como el ritmo hacen parte del comportamiento espacial y del movimiento:

Ritmo Interno: Se refiere a la velocidad que cada individuo considera como la más cómoda, natural y agradable para la realización de todas sus acciones.

Ritmo Externo: Es una manifestación temporal que nos permite ordenar el cuerpo en el tiempo y en el espacio simultáneamente.

➤ *Movimientos del cuerpo.*

Movimientos emblemáticos: estos se caracterizan por poder reemplazar la palabra hablada, pues tienen un significado literal aceptado por un grupo social. Un ejemplo de ello sería al hacer con los dedos para significar victoria, aunque el uso de estos dependerá de su contexto cultural. Igualmente los ilustradores son aquellos que tienen un carácter icónico a lo descrito (grande, pequeño, fino etc.) y pueden ser universalmente entendidos. (Muñoz, D, 2009)

Según (García, S, 2009). El desplazamiento afectivo emocional, se refiere a los indicadores de estados emotivos, cuyos movimientos del cuerpo y de la cara muestran emociones y sentimientos. (Felicidad, sorpresa, rabia, temor etc.) Como por ejemplo un puño para expresar rabia. Los movimientos adaptadores entran en este grupo del lenguaje corporal, ya que son movimientos pantomímicos, inconscientes muy personales que ocurren como una reacción a un estado físico o psicológico de un individuo. Rascarse, agitarse, agarrarse el cabello son conductas que demuestran alguna necesidad individualizada.

Por último entran en este grupo los movimientos reguladores que se presentan como gestos recíprocos entre un emisor y un receptor, que se encargan de sincronizar y puntualizar el ir y venir de la conversación. Estos comportamientos kinestésicos ayudan a controlar la fluidez y secuenciar de la comunicación. (Movimientos de la cabeza, contacto visual, cambio de posturas, y signos de cambio de turno del interlocutor, tales como ah, y mm, entre otros). (García, S, 2009).

Los reguladores se usan tanto por el emisor como por el receptor del mensaje, con ellos, el receptor puede interrumpir o señalar su interés por continuar escuchando la conversación. También transmiten información acerca de la velocidad o ritmo de la conversación y credibilidad.

➤ *Lenguaje del Rostro*

Enfatiza sobre los rasgos de la cara y las diferentes variantes gestuales, como una zona especializada de comunicación, cuyas características arrojan datos sobre la personalidad y el carácter del individuo. Uno de los trabajos más completos, es el llamado “*las variantes gestuales*

“del, autor *Birdwhitell*, variantes a las que llamo kinemas, refiriéndose a la realización gestual, motora, significativa y simbólica asociada al movimiento articulado. Además de ser el área más importante, compleja de la comunicación no verbal y la parte del cuerpo que más cerca se observa durante la interacción. (Garcia, S, 2009).

➤ *El Aspecto Exterior y Percepción Interpersonal*

Según (Pid-Aula, 2006-2009), Afirman que existe la posibilidad de recolectar información sobre la situación emotiva de los sujetos, a partir de las expresiones del rostro, pertenecen todas esas señales naturales que no cambian y que representan el yo. Y por otro lado la percepción de la apariencia personal, como ropa, adornos, los índices físicos como el color de piel, tipo de peinado, arrugas expresivas, que pueden cambiar en el transcurso de la interacción comunicativa y que establecen diferentes percepciones por parte del receptor.

➤ *Aspectos no lingüísticos*

Aquí pertenecen el para-lenguaje o elementos vocales no verbales, tales como, la risa, las vocalizaciones, la tos, los gruñidos, los bostezos, el llanto, las pausas repentinas, silencios momentáneos, etc. que juegan el papel de adaptadores o reguladores y que pueden apoyar o contradecir los signos verbales: kinésica, prosémica. (Garcia, S, 2009).

➤ *La postura*

Hace referencia a la toma de conciencia, en la disposición del cuerpo, en relación a un sistema de referencia determinado. A demás de aportar características del individuo y del personaje como estados de ánimo, actitudes, hábitos, y comunicar factores de tipo cultural y social. (Muñoz, D, 2009).

3.3.5. *La Técnica Corporal de Michael Chejov.*

(Chejov, M, 1999), basa sus principios en el cuerpo y la psicología del actor como elementos inseparables que se sostienen el uno en el otro, un cuerpo preparado y entrenado y una mente que lo complementa son herramientas indispensables para la creación artística, es decir que la acción no debe concentrarse solo en lo físico sino también en lo psicológico.

El cuerpo necesita ser instruido para que ningún obstáculo pueda entorpecer o limitar esa libertad de movimientos, y es mediante el ejercicio de la imaginación como se van a destruir esos bloqueos y barreras a nivel psicofísico, Desde esta postura el actor interpretara y creara, sin caer en la imitación y la simple copia. (Chejov, M, 1999)

Por otro lado el planteamiento de la capacidad de concentración como parte esencial de esta técnica, se centra en la libertad, armonía y comodidad del cuerpo y rechaza la tensión y el esfuerzo de la práctica de la misma.

El juego dramático permite construir la expresión corporal desde la imaginación, la confianza y el aprendizaje lúdico lo que comulga y se adapta muy bien a esta técnica

3.3.6. *Finalidad Del Juego Dramático.*

Según (González G, Servera & Sanpedro, 2008), por medio del juego dramático el adolescente, puede enfrentarse a situaciones nuevas y modificarlas, resolver conflictos, integrar el juicio crítico y valores, además de ser un proceso que ayudará a la construcción de una nueva identidad, permitiéndole desarrollarse en la vida adulta.

El joven dejará su rol pasivo para protagonizar su propia historia a través del autoconocimiento, la adaptación y la construcción con los demás. La eficacia del juego dramático consiste ponerlos en contacto con su realidad y permitirles interactuar lúdicamente de manera creativa y libre, dado que los Juegos dramáticos no requieren ningún conocimiento previo ni ninguna habilidad especial. (Baur, C. Frei, H. & Rindiisbacher, E., 1994).

Por otro lado (Navarro, R & Mantovani, A, 2012), proponen la potencialización de la expresión como comunicación, proceso integral donde el individuo no inhiba sus emociones ni su crítica personal. Otro de los puntos es combatir los estereotipos, tratar que los participantes en el juego dramático, encuentren diferentes respuestas ante los estímulos, adoptando diferentes roles que les permitan deshacerse de esos arquetipos, que se adoptan, desde sus propias personalidades y que no le permiten explorar su creatividad. Por último potenciar la espontaneidad como acto natural que le permite al adolescente, la adaptación y confianza del contexto y las situaciones por medio de una expresión libre.

El juego dramático fomenta la participación e interacción superar ataduras, prejuicios y convencionalismos. (Campos, M, 2009) Ayuda a:

1. A liberarse del estrés tensión y ansiedad.
2. A superar problemas de introversión y timidez.
3. A Fortalecer la Expresión Corporal.
4. A descubrir valores, destrezas y capacidades.
5. Ejercitar la imaginación y la creatividad.
6. Liberar emociones y sentimientos contenidos.
7. Cambiar formas de sentir, de pensar y actuar.
8. Liberarse de programaciones negativas.

3.3.7. La Catarsis en el Juego Dramático

El uso de la palabra Catarsis proviene de las tragedias, de la Antigua Grecia, del griego khatarsis- significa purga, purificación, limpieza, En donde el individuo o grupo se libera por medio de la eliminación de un elemento perturbador y encuentra en ello su equilibrio interno.

Implica un proceso de purificación sentimental, corporal y espiritual que buscaba provocar en los espectadores la redención de sus propias pasiones al verlas proyectadas en los personajes de la obra, permitiéndole ver el castigo merecido e inevitable de éstas; pero sin experimentar él mismo y sufrir sus verdaderos efectos. De modo que, después de presenciar la obra teatral, se entenderá mejor a sí mismo, y no repetirá la cadena de decisiones que llevaron a los personajes a su fatídico final. Recurriendo a sentimientos tales como el miedo o la compasión. Los griegos

creían que si el dramaturgo y los actores lograban este estado de catarsis en su público, las almas de la multitud se librarían de sus pasiones. (Aristoteles, 1946).

Hoy en día, el término catarsis se utiliza de una manera más general, refiriéndose a toda situación en la cual una persona se libera de la preocupación, el dolor o la angustia, después de haber atravesado por experiencia dolorosa, traumática o inesperada.

Según Freud citado por (Velazquez, 2010) Una catarsis hace referencia a un hecho que marca de una forma profunda a la persona, que siente una serie de emociones y sentimientos a partir de ese suceso que le genera una cadena de reacciones en el mundo emocional. La verdadera catarsis se produce cuando la persona logra liberar todas esas emociones a nivel interior.

El juego dramático es un puente que ofrece conectar al individuo con un proceso de interiorización, que le permite una descarga y un alivio de las tensiones emocionales. Aunque la catarsis se relaciona generalmente con sentimientos como el miedo y la compasión, conviene puntualizar que el proceso puede partir de otras emociones, que le brinden una empatía al sujeto durante la experiencia del juego dramático. Por su calidad creativa de improvisación, la expresión dramática, brinda al individuo, la posibilidad de proyectar sus sentimientos y emociones en la construcción y realización de los personajes, que le plantea cada reto actoral.

Impactos emocionales, como consecuencia de la empatía que siente el individuo a partir del argumento de la historia o del personaje son ejemplos de los elementos que contribuyen a que el individuo logre sacar fuera de sí mismo su mundo interior y descargue muchas de las emociones que en su vida cotidiana no es capaz de reconocer o expresar.

El participante se libera de todo aquello que le hace daño a nivel interno y recarga su energía emocional. La experiencia catártica debe presentarse en la medida que le permita al hombre una transformación mediante sus procesos educativos y humanizadores, si no existe esta transformación no tendría objeto utilizar el término catarsis en el ámbito educativo.

3.3.8. *Evaluación Pedagógica del Juego Dramático*

La Evaluación que se ajusta, a esta actividad Artística, es la denominada Formativa, por la correlación, que tiene, con el proceso de enseñanza-aprendizaje, y es reguladora de estos procesos para ajustar las estrategias en servicio del aprendizaje de los participantes del juego Dramático. Esta Evaluación parte de procesos que implican una metodología e instrumentos de evaluación, para obtener, sintetizar e interpretar la información obtenida y así facilitar la toma de decisiones orientadas a la mejora del aprendizaje durante el período de enseñanza, supervisa el proceso del aprendizaje y no le da tanta importancia la valoración del producto. (Diaz. B, 2002)

Este tipo de evaluación, se preocupa por enfatizar los logros que van adquiriendo, los participantes en el transcurso del proceso, es decir que es continua. Su naturaleza, toma en cuenta los contextos y brinda retroalimentación a los estudiantes sobre sus desempeños

Responde a un enfoque participativo, que utiliza las ideas, iniciativas y las conclusiones de todos los participantes dentro la evaluación, pretende fundamentalmente hacer una reflexión, frente a los cuestionamiento de la crítica propia y ajena, como una herramienta positiva, para resaltar lo que está bien y asumir los retos donde se presentan algunas dificultades para mejorar los procesos. (Eines&Mantovani, 2002).

En el juego Dramático se pretende que al animador no sea el único evaluador, sino que se encuentre presentes, la autoevaluación, co-evaluación y hetero-evaluación , como estrategia donde participen todos en pro del mejoramiento de los proyectos y donde el docente también entre en este proceso de ser, también evaluado.

3.4. *Fundamentación Teórica para la Propuesta*

Este proyecto se estructura sobre la teoría de Eines & Mantovani, tomando algunos elementos didácticos que permiten un mejor alcance de los objetivos dentro del proceso de la investigación. De igual forma se utilizan ciertos aportes de teóricos, métodos y técnicas como: Técnica de Stanislavki, Grotoswki: los tesoros de la pobreza, Jacob Levi Moreno: método del psicodrama educativo, (Alcantara, J, 2005), técnica de la inoculación de actitudes, (Gonzalez, G.

Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998): método de la improvisación, Boal: teoría del arco iris, (Alcantara, J, 2005): técnica de imitación de Modelos, (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998): Método del modelo Constructivista del teatro y Técnica de Juego de roles: (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998). A continuación se describen sus principales características:

3.4.1. Teoría de Eines & Mantovani.

Es una Teoría Dirigida a personas, que no han realizado estudios teatrales, pero que promueven el juego dramático como estratégica pedagógica, con fines de renovar la enseñanza y hacerla más atractiva para los educandos. En esta técnica se presenta un plan estructural, basado en seis finalidades del juego Dramático, que le permiten al participante, fomentar, su expresión, imaginación y comunicación; adoptar distintos roles y situaciones que favorezcan su desarrollo humano y social; transmitir a través de otros lenguajes (voz, cuerpo, gesto, sentimiento) su conducta expresiva en distintos contextos y espacios.

A continuación se enumeran estas seis finalidades:

- Expresión como Comunicación
- Paso por todos los roles técnicos
- Diferenciar la ficción de la realidad
- Permanecer en el personaje
- Desarrollar la posibilidad de Adaptación
- Combate de Estereotipos

Expresión como comunicación

Se presenta como una herramienta que le permite al participante exteriorizar sus emociones y sentimientos a través de los lenguajes que ofrece el juego dramático. La comunicación debe ser libre y orgánica, unificando el movimiento, el cuerpo, la voz y el gesto, con el fin de que el participante se exprese con la plenitud de sus medios.

Expresar Dramáticamente, se convierte entonces, en un medio idóneo para lograr que el individuo entienda como comunicación, el aprender, a conocerse, verse escucharse, realizando este mismo proceso con los de su entorno. Por otro lado es de vital importancia, que el símbolo creado para esta finalidad, sea comprendido, desde los diferentes puntos de vista de quien lo recibe, para crear verdaderos procesos comunicantes. (Eines&Mantovani, 2002)

Paso por todos los Roles Técnicos Teatrales

Según (Eines&Mantovani, 2002), el paso de los participantes por todos los “seis roles técnicos” es una de las finalidades más relevantes de esta teoría, ya que cada uno de los roles representados, exhorta a una exigencia, que requiere de la adquisición de competencias y habilidades que el individuo va ir reconociendo y adquiriendo a través de la asunción de cada uno de ellos. Lo anterior le permite, al participante, explorar otras identidades, donde pueden experimentar aspectos de sus realidades externas e internas, hacer una introspección y reafirmación ante sí mismo y frente a los otros preparándolo para asumir roles en su vida cotidiana.

Esta etapa, debe estar orientada por el animador para que se desarrolle de la mejor forma, fijando los límites de cada uno de éstos roles y asegurándose por medio de la motivación, que los participantes pasen por cada uno de ellos, permitiéndole al sujeto asumir otras perspectivas vivenciales y la comprensión de otros modos de pensamiento. A continuación se enumera cada uno de los roles técnicos.

La palabra rol viene de los rollos que se les entregaban a los actores, antiguamente en el teatro, para que se aprendieran su papel. El juego de roles es una experiencia donde se representa a otro sin dejar de ser uno mismo, lo que le permite al sujeto asumir otras perspectivas vivenciales comprender otros modos de pensamiento y de ser; la exploración de otras identidades le acercarse a diferentes la realidades, que de alguna forma logran reflejar parte de su experiencia preparándoles para asumir roles en su vida real. (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998).A continuación se explicara cada uno de los roles técnicos:

- *El autor*, es el que crea o propone la idea o argumento sobre el tema que se van a elaborar en el juego dramático, de forma una inacabada, es decir dándole paso a la acción, la creación y la improvisación, es aquel es, que complementa y aporta al planteamiento, por eso el autor dentro del juego de Dramática, se convierte en un colectivo, dándole importancia, a cada uno de los aportes expuestos por los participantes, durante el proceso. Desde esta postura los autores, pueden modificar la idea inicial por otra en el caso que no les satisfaga.

Esta finalidad, permite que el individuo aprenda a trabajar en grupo, a escuchar y respetar a los otros y abandonar ideas, que para él, eran importantes para aceptar la de los demás en el caso de ser consensuado.

- *El actor-jugador*, Es el cual desarrolla la acción en la estructura dramática y el que reacciona ante una serie de acontecimientos a lo largo de esas distintas situaciones, acciones que estimulan, su percepción, autoconocimiento y sensibilidad. El ser actor-jugador le implica al individuo aventurarse a lo desconocido y aprobarse en la acción (Castaño, M, 2000)

El estímulo-reacción, que se crea en la interacción de los participantes del juego dramático, genera una serie de impulsos, que nacen de esta relación y que son la materia viva de un actuar orgánico motivada por la emociones, sensaciones y percepciones de la creación. (Eines&Mantovani, 2002)

- *Crítico*, es ese medio evaluativo, que nos permite aprender a criticar y aceptar críticas, de una manera responsable y respetuosa de nuestro trabajo y el de los demás, donde se erradique el prejuicio, el juzgar, el ridículo y la desvalorización, convirtiéndose en un proceso constructivista y de retroalimentación.

- *El Escenógrafo*, dentro de la mirada del accionar del juego Dramático, los escenarios deben desmarcarse de los teatros tradicionales, para convertirse en campos de acción flexibles, variados, que se acondicionen a los contextos y a las finalidades de éstos. Permitiendo así una mayor inclusión en estos procesos, donde el participante y el espectador, puedan proyectarse en todo el espacio hallado, con un orden que aunque se

presente improvisado y accidental se delimite y se evidencie como escenario por los elementos que el escenógrafo coloque sobre él.

La propuesta de un cinetismo escénico, dentro de esta propuesta, reside no solo en el movimiento sino en el cambio de función de estas estructuras escénicas, donde los elementos que utiliza el escenógrafo, pueden cambiar de significado según las variaciones de las relaciones espacio- temporales. Donde elementos reales se adentren dentro del mundo de la ficción y la imaginación.

Es la capacidad de utilizar cualquier objeto y transformarlo en una parte útil de su accionar sobre un espacio.

- *El Espectador*, es ese carácter dual que debe asumir el adolescente, al ser actor pero al tiempo convertirse en espectador. Así se reflejan en un espejo que sirve de guía simultánea, tanto para los que desarrollan el juego, como para los que están recibiendo el contenido del mismo; es decir un *feed-back* o retroalimentación, donde se opina, se dan sugerencias en el acontecer de la acción, se suscitan reacciones y es un comodín más dentro del docente para ver cómo se desarrolla el juego.

Cuando el participante toma el rol de espectador se convierte en un descifrador de la acción de sus pares, que al observar se convierte también en un crítico de su mismo trabajo. Es tarea del moderador evitar que se produzcan consecuencias negativas y desagradables que puedan entorpecer el trabajo que se está realizando en el juego dramático. Para manejar esta desde un criterio más subjetivo donde esté presente la comunicación. (Eines&Mantovani, 2002).

Diferenciar la Ficción de la Realidad:

Es aquí donde juega la ficción y la realidad donde se determina dentro del mundo imaginario un momento de inicio y determinación para realizar la acción; elementos que deberá respetar la convención de “el como si”, siendo ese accionar hipotético, que va ligado a las circunstancias del conflicto, lugar, tiempo, personajes y objetos. Es así que el participante entra, en un juego simbólico que posibilita al individuo, transformar, crear otros mundos, vivir otras

vidas, jugar a ser otros, a aprender y a sentir como los otros, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.

El participante debe diferenciar el momento previo antes de entrar en la ficción como parte de la realidad, que le permite la preparación y el accionar del juego dramático, donde el individuo, equilibra cargas, esboza y configura el proyecto, con todo lo que él considera pertinente para que su desarrollo (elección de tema, elección y adecuación de personajes, escenografía, etc.)

Permanecer en el Personaje

Es la habilidad, que le permite al individuo superar la instancia inicial de imitación para empezar el proceso de investigación y construcción de un personaje, es desde allí donde el animador debe orientar y alentar al individuo, a esa edificación y permanencia.

El manejo de este proceso, debe manejarse sobre criterios de flexibilidad y reflexión, donde el educando reciba todas las posibilidades positivas, por parte del grupo y del animador de su permanencia en el personaje; ya que no solo le permite explorar nuevas formas de adaptación sino que le permite al participante reconocer sus capacidades competitivas y dimensionales, dentro de la permanencia y transitoriedad de un personaje, proceso que requerirá de concentración, autoconocimiento y de la resolución de conflictos. (Navarro, R & Mantovani, A, 2012)

Desarrollo de la posibilidad de la Adaptación

Según (Navarro, R & Mantovani, A, 2012), es la capacidad y habilidad del participante de involucrarse con el entorno, sin mayores traumatismos, sobrepasando obstáculos, que le permiten al individuo responder ¿Cómo lo hago? ¿Qué hago? Y ¿para que lo hago? Es una etapa donde la presión no debe existir, sino que debe suceder espontáneamente y donde la improvisación hace parte vital de la acción, donde se combinan factores socioemocionales que se interrelacionan con acciones de estímulo y motivación. Por otra parte en el proceso de adaptación se encuentra inmerso la aceptación de reglas y responsabilidades por parte del participante, que le exigirá la toma de conciencia de su propia personalidad.

Combate de Estereotipos

Según (Navarro, R & Mantovani, A, 2012), La respuesta creativa es una de los elementos que se ligan muy estrechamente con ésta finalidad, es esa trascendencia, que el individuo le puede dar a su propio aprendizaje desde su autoconocimiento y retroalimentación.

Combatir este tipo de actuaciones repetitivas, le permite al participante del juego dramático, cuestionarse acerca de los paradigmas que los encasillan dentro de procesos inamovibles, cerrándole las puertas a otras experiencia significativas. Algunos de los estereotipos que se presentan en contextos pedagógicos son:

- *Estereotipos grupales.* Clasificados por diferentes características personales que puede facilitar el crecimiento del grupo y una mejor integración.
- *Estereotipos del Jugador.* Se presenta un tipo de repetición de personajes, donde el participante proyecta algunos problemas que el animador debe interpretar y tratar de resolver a través del rompimiento de estos.

Tabla 3 Estereotipos Grupales

ESTEREOTIPOS GRUPALES	
El líder.	Es una persona con decisión y con gran poder. Lleva la autoridad para el bienestar del grupo. Pero cuando hay un líder negativo puede haber una rivalidad afectando los procesos de integración entre los jugadores.
El ritualista.	Es la persona obsesionada, que siempre quiere jugar el mismo tema. Se enoja sino cumplen con su deseo y manifiesta una actitud negativa a lo propuesto por sus compañeros. Pero si se integra al grupo, puede dar muy buenos aportes.
El introvertido.	Su característica principal radica en el aislamiento, la distancia y en el comportamiento apático a participar en el juego, necesita de estímulo y motivación.
El parcialista.	Es aquel que evita las relaciones con los que no conoce bien, tiene características de desconfianza y desagrado, es activo porque decide oponerse a los marginados por él.
El divertido.	Es de personalidad fluida y dinámica, se convierte en el centro de atracción con su participación ingeniosa y sorpresiva.

El inconforme.	Tiene aportes desvalorizantes hacia los compañeros, generalmente nunca está de acuerdo con nada.
El destructivo.	Es agresivo, tiene conductas pesadas y de mal gusto

(Eines&Mantovani, 2002)

Tabla 4 Estereotipos en el Jugador

ESTEREOTIPOS EN EL JUGADOR	
Copia de personajes populares	Juega con personajes del cine y la televisión, que obstaculiza la creatividad personal.
Personajes que esconden problemas	Son caracterizados por la mínima participación o por la exageración de querer sobresalir, generalmente encubren problemas personales y familiares.
Repeticiones de obras anteriores	Se convierte en un sinónimo de confianza grupal, lo que obstaculiza la exploración

(Eines&Mantovani, 2002)

Por otro lado (Navarro, R & Mantovani, A, 2012), p.20) proponen la potencialización de la expresión como comunicación, proceso integral donde el individuo Otro de los puntos es combatir los estereotipos, tratar que los participantes en el juego dramático, encuentren diferentes respuestas ante los estímulos, adoptando diferentes roles que les permitan deshacerse de esos arquetipos, que se adoptan, desde sus propias personalidades y que no le permiten explorar su creatividad. Por último potenciar la espontaneidad como acto natural que le permite al adolescente, la adaptación y confianza del contexto y las situaciones por medio de una expresión libre.

3.4.2. Teoría del Arcoíris del Deseo de Augusto Boal.

Es una técnica propuesta por el dramaturgo y escritor de teatro del “oprimido” cuya formulación está basada en un teatro pedagógico con fines de transformación social.

La técnica del Arcoíris del Deseo, reúne una serie de ejercicios dirigido a personas no-actores, donde se pretende analizar los colores de nuestros deseos y voluntades. Esta técnica introspectiva, empiezan con una improvisación del protagonista a partir de hechos reales

sacados de su vida. La historia refleja la situación que el individuo desea comprender y por la cual se siente oprimido e incómodo.

Esta representación se vale de una estructura teatral, donde se conoce el comienzo del conflicto, pero nunca se puede determinar como acaba. Por otra parte esta técnica utiliza el teatro como instrumento de liberación personal que además es capaz de operar cambios profundos en la vida de los individuos.

Esta forma teatral se apoya en dos principios fundamentales: ayudar al espectador a transformarse en un protagonista de la acción dramática, para que pueda transponer a la vida real acciones que ha ensayado en la práctica teatral. (Boal, A, 2002).

Este es un lenguaje que puede ser utilizado por cualquier persona sin aptitudes artísticas le brinda al participante medios factibles para que encuentren sus propias soluciones a los problemas. “cuando el espectador mismo sube a escena a mostrar su realidad y transformarla a su antojo. Vuelve a su sitio cambiado, porque el acto de transformar es transformador (Boal, A, 2002)”.

Según (Boal, A, 2002) sustenta esta teoría sobre tres hipótesis:

Ósmosis En una sesión de Teatro del Oprimido los elementos particulares de la historia de un individuo adoptan un carácter simbólico y pierden los límites de su individual para convertirse en un proceso que va hacia lo general, hacia el grupo. El término la “Osmosis” se refiere a la invasión de valores que son ajenos a un grupo y que alienan a este mismo, Esta se produce tanto por mecanismos de represión como de seducción, que pueden transmitan ideas movilizadoras.

Metaxis, consiste en que el individuo cree imágenes de su propia experiencia de opresión, sin limitarse a la simple reproducción realista pues no se trata de una duplicación de lo real, sino de darle su propia dimensión estética, la cual pertenece a dos mundos simultáneamente: la realidad y la imagen de la realidad que ha creado el participante, debe actuar primero sobre esa imagen de ficción el “juego dramático” para luego operar en su realidad social.

Hipótesis, la inducción analógica

Es la que trabaja con miembros que pertenecen al mismo grupo y están sometidos a las mismas opresiones, el trabajo es que la narración individual se pluralice para encontrar una empatía que los libere de esas opresiones. La inducción analógica, busca esos puntos que los identifique y los motive a liberarse de esos yugos de opresión que los aquejan.

3.4.2.1. Algunas de las Técnicas del Arco Iris

La Improvisación

Es la facultad que tiene el individuo, para inventar o crear espontáneamente sobre una situación sugerida o imaginada por él, con la característica de tener un mensaje claro y realizado en poco tiempo, es una herramienta teatral, la cual se adquiere por el ejercicio de la disciplina y la creatividad.

La improvisación tiene como objetivo buscar soluciones al reto planteado, y permite escapar de la imitación y acartonamiento de representar textos ya preconcebidos. Una de la estructura escénica. (Castaño, M, 2000).

La improvisación, propuesta Boal, es que a partir de hechos reales sacados de la vida del participante, ésta no tiene necesariamente que apearse a imitación de dicha realidad, pues darse de manera surrealista. Una improvisación es real cuando tiene un sentido, y produce una emoción.

“Una improvisación ha de contener todos los elementos de la teatralidad, no para que llegue a ser un espectáculo sino para permitir un conocimiento mejor de la situación presentada”

Técnica para el Rompimiento de la Opresión

Boal propone una improvisación de hechos o historias, donde se hayan sentido derrotados o frustrados, pues el sólo hecho de contar una historia verdadera, le proporciona la motivación para revivirla, transformarla, examinar alternativas y entrar en la acción de que otros también propongan soluciones a su acontecer. (Boal, A, 2002).

3.4.3. Tipos de catarsis para Boal.

Para (Boal, A, 2002), la catarsis significa purga, purificación, limpieza. El principal objetivo en común entre los diferentes tipos de catarsis es que el individuo o el grupo purifiquen su equilibrio interno mediante la eliminación de un elemento perturbador. Algunas catarsis son:

La catarsis de Moreno

Para Moreno la catarsis psico-dramática, se basa en la representación de sí mismo. Como es el caso de Bárbara, era una actriz de su compañía, irascible y violenta. Sus relaciones con los demás sobre todo con su marido eran difíciles y tenían una fuerte tendencia a empeorar. Un día, tuvo que interpretar a una prostituta irascible y violenta. El hecho de haber interpretado ese personaje, la purificó de esa violencia y de esa rabia que la hacía sufrir, lo que le permitió adaptarse a la vida social como era su deseo. En la catarsis de Moreno, lo que se expulsa es, en cierto modo, un veneno. (Boal, A, 2002). Moreno habla de la importancia del psicodrama educativo.

El Psicodrama Educativo

Para Moreno, la dramatización no es únicamente una válvula de escape sino que es un medio para explorar la realidad y un método de análisis de la misma (Yudelevich, 2010).

Esta es una metodología educativa que utiliza el juego dramático para integrar situaciones de aprendizaje. Se propone como medio para la educación socio-emocional, como una forma de promover y ayudar el crecimiento personal. Desarrolla la espontaneidad y permite integrar los impulsos corporales, las emociones, los sentimientos, el pensamiento y la voluntad ante las situaciones nuevas o antiguas.

Según Moreno citado por (Yudelevich, 2010). El Psicodrama es una forma de psicoterapia, ideada por J. L. Moreno, inspirada en el teatro de improvisación y concebida inicialmente como grupal o psicoterapia profunda de grupo (Moreno, 1959). Por otro lado el psicodrama es considerado como un método de psicoterapia en el cual los pacientes actúan los acontecimientos

relevantes de su vida en vez de simplemente hablar sobre ellos. Blatner (1988, p. 1)

Actualmente, el psicodrama ya no solo se utiliza para producir reacciones catárticas, sino como instrumento para favorecer el contacto, especialmente vivo y directo, con las emociones, los sentimientos y las fantasías del sujeto, gracias a las posibilidades expresivas que brinda la representación escénica.

El juego dramático tiene un valor terapéutico, ya que mediante la reconstrucción de situaciones conflictivas, el individuo se “libera” de la agresividad, canalizando los problemas a través del juego. Al mismo tiempo es un medio para conocer al individuo y sus dificultades.

La Catarsis Aristotélica.

En la catarsis aristotélica el elemento que se pretende eliminar es siempre la tendencia del héroe a violar la ley, humana o divina. Esta hipótesis, pretende, mediante la catarsis, adaptar al individuo a la sociedad. Para quien esté de acuerdo con los valores, sociales, resulta evidente que esta forma de catarsis es útil. (Boal, A, 2002)

3.4.4. Técnica de Inoculación de actitudes.

La inoculación de actitudes se basa en la idea que dio origen a las vacunas contra los virus. Plantea que al introducir en un cuerpo la cepa de un virus débil, por medio de una vacuna, el cuerpo aprende a defenderse de ésta, provocando probablemente que el futuro pueda defenderse de cepas más fuertes.

La inoculación fue propuesta por el psicólogo social, William J. McGuire, plantea que la pre-exposición de una persona a una forma debilitada de material que amenace sus actitudes, hará a esa persona más resistente ante tales amenazas. (Moya, M, s.f.)

Desde la perspectiva del pedagogo José Antonio Alcántara, la importancia de la inoculación radica en hacer que el individuo encuentre dentro de sus argumentos, motivos que le convenzan de su auto-valía; lo conviertan en un ser más crítico y más resistente a la persuasión. Este proceso consta de dos fases, la primera es proporcionar o que el participante proporcione,

argumentos negativos sobre sus actitudes, y la segunda es donde interviene la defensa del individuo, cuyos argumentos deben ser fuertes y convincentes en contra de ese aspecto negativo. Es allí donde el participante del juego dramático puede encontrar herramientas que afirmen su autoimagen positiva y/o su cambio de actitud. Además de convertirse en fuentes que favorecen los valores y la convivencia. (Alcantara, 2005).

3.4.5. *Técnica de Imitación de Modelos*

Esta es técnica propuesta por José Antonio Alcántara en su libro “Educar la Autoestima”, y donde enumera una serie de ejercicios para fortalecerla, fue tomada y adaptada, para este proyecto a través de la didáctica del juego dramático, con el fin de obtener este mismo resultado.

La técnica de Alcántara, está basada en la teoría “Imitación de Modelos” del psicólogo, conductualistas, Albert Bandura.

Según (Bandura, A & Walters, R, 1974), este postulado también conocido como aprendizaje vicario u observacional; parte del principio, de que se puede aprender a través de la observación e imitación de otra persona. Sostiene que los seres humanos adquieren destrezas en modelamiento de la conducta, observado estas situaciones estimulantes, éstas a su vez se transforman en imágenes y códigos verbales que se retienen en la memoria.

El observador aprende por medio de la experiencia ajena y adquiere comportamientos positivos. En éste aprendizaje se presentan en cuatro procesos: proceso de prestar atención, proceso de retención, proceso reducción motora y proceso de Motivación.

Proceso Prestar Atención: Se observa los comportamientos del modelo elegido. Es posible que aquellas personas que gocen de mayor estatus y fama, sean los escogidos por el sujeto, por gozar de la admiración de éste.

Procesos de retención: Son los procesos por los cuales la conducta modelada es codificada en forma de memoria, es decir recordar el comportamiento por el observador. Según Bandura, el ensayo de estas actitudes, facilita la estabilización y el fortalecimiento de las respuestas adquiridas.

Procesos de reproducción motora: Consiste en imitar o ejecutar la conducta observada y recordada. Al realizar esta imitación, el sujeto compara su manera de hacerlo con el recuerdo de la conducta propia del modelo que imita

Procesos de incentivación y motivación: La expectativa de una recompensa es necesaria para la emisión de una conducta; los incentivos positivos hacen que se quiera seguir el proceso.

3.5. **ADOLESCENCIA**

Concepto de Adolescencia.

El concepto de adolescencia encierra un número de aspectos, que no solo deben ser de carácter informativo para el investigador, sino que deben gozar de un reconocimiento y manejo dentro del contexto de la investigación, ya que requieren de la adaptación, comodidad y aceptación por parte del joven; desconocer los procesos de cambios, dificultan el diseño de las estrategias para conseguir este objetivo.

La Organización Mundial de la Salud, determina que la adolescencia es la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años, considerándose dos fases: la adolescencia temprana (10 a 14 años, y la adolescencia tardía (15 a 19 años). (Pineda S, & Aliño M., 1999).

Según (Pineda S, & Aliño M., 1999). La Adolescencia es una etapa de grandes transformaciones en diferentes esferas de la vida, etapa que se establece entre la niñez y la edad adulta. Caracterizada por los cambios físicos, psicológicos, cognitivos y sociales, periodo de complejidad donde el joven enfrenta crisis, conflictos y contradicciones. Igualmente es un periodo donde el adolescente deberá tomar grandes determinaciones hacia una mayor independencia psicológica y social. La adolescencia requiere la asunción de nuevos roles y la pérdida de otros que se asumieron en la etapa de la niñez, esta construcción necesita de experiencias que le permitan realizar el proceso de adaptación.

3.5.1. *Periodos y Características de la Adolescencia de la Adolescencia*

La autoafirmación y la adquisición de una personalidad, junto con los cambios puberales transcurren en diferentes etapas denominadas: Adolescencia inicial o temprana, adolescencia media y adolescencia tardía.

Fernández Moujan citado por (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998). Divide la Adolescencia en:

➤ *Adolescencia inicial*

Pubertad, de 11 a 14 años: Es una etapa que está caracterizada por cambios biológicos y físicos (aumento de estatura y masa corporal fuerza muscular), maduración sexual, torpeza motora, curiosidad sexual, cambios bruscos en su conducta y emotividad.

➤ *Mediana Adolescencia:*

De 14 a 18 años: Es una fase en la que el adolescente, va a tener que tomar decisiones en su perfil educativo y ocupacional. Además de haber culminado su parte de desarrollo y crecimiento, alcanza un mayor control de sus impulsos y maduración de su identidad, incluso en su vida sexual. Es un periodo donde la socialización y la adaptación van de la mano ya que se preocupan por la imagen que reflejan ante los demás, igualmente el final de este estadio constituye una base de riesgo para conductas des-adaptativas, como la drogadicción la agresión, conductas sexuales de riesgo, alcoholismo etc.

➤ *Adolescencia Tardía*

El fin de la Adolescencia: de 18 a 21: Se caracteriza por la preocupación de asumir nuevos roles, de confrontarse con responsabilidades que lo llevan a la puerta de su papel como adulto.

(Coleman, J. C. y Hendry, L. B., 2003), p.20, Se refiere, que en este proceso, se caracteriza por esa transición de niño a joven, donde se está en busca de la propia identidad, y donde se evidencia:

1. Una anticipación entusiasta del futuro.
2. Un sentimiento de pesar por el estado que se ha perdido.
3. Un sentimiento de ansiedad en relación con el futuro.
4. Un reajuste psicológico importante.
5. Un grado de ambigüedad de la posición social durante la transición, lo que hace más vulnerable y de riesgo esta etapa confrontan estadios de incertidumbre y duda.

➤ *Cambios corporales en el Adolescente y su influencia en la autoestima*

Los cambios físicos se van a convertir en una de las preocupaciones centrales de los adolescentes, llegando a influir notablemente en su autoestima ya que el deseo de aceptación de otros y el afán de encajar socialmente, conlleva en ocasiones a que el adolescente adquiera patrones confusos acerca de su corporalidad. Tales como son los cánones de belleza que difunden los medios de comunicación con convenciones de la perfección de medidas y los sistemas del culto al cuerpo.

El adolescente sufre cambios físicos, como el crecimiento corporal por aumento de peso, incremento de la masa y fuerza muscular, distribución del vello, aumento y madurez de los órganos genitales, menarquia y primera eyaculación, cambios en la estatura, voz, formas y dimensiones corporales, torpeza motora, entre otros. Además la asimilación de factores psicológicos y sociales como son los cambios bruscos en su conducta y emotividad, curiosidad sexual e iniciación de su capacidad reproductiva, (Pineda S, & Aliño M., 1999).

Las diferencias de género y la interacción social juegan un rol importante en cuanto al momento en que estos cambios se producen. Antes de estas transformaciones los individuos tienden a imitar de manera fiel los roles de los cuidadores, mientras en la adolescencia se apegan a los de sus pares, lo que los hace vulnerables a riesgos para la salud como desórdenes alimenticios, consumo de sustancias psicoactivas, actividades sexuales descontroladas, paternidad temprana, debido a los periodos de adaptación que estos llevan, las pautas de crianza y a los diferentes contextos en que se desarrollan.

Cuando se desarrollan cambios corporales y sociales el adolescente, transita por diferentes cambios vivenciales de desprendimiento de su cuerpo de niño, de sus relaciones infantiles que son realmente sometidas a verdaderos duelos por la separación de su mundo interno y externo de la infancia. (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998)(Pag.27).

Las constantes críticas familiares, las burlas sociales pueden influir en el joven en su percepción acerca de su cuerpo y cómo es percibido por los demás lo que incide de una manera negativa en su autoestima. La estabilidad, cuidado y autoconocimiento, de estos procesos es lo que logra que el joven acepte su *nuevo cuerpo*, se adapte a la nueva posición social y vaya abordando de manera conciente las relaciones interpersonales.

Por otra parte los jóvenes que presentan adicciones a sustancias psicoactivas, presentan el deterioro del aspecto físico, insomnio, agotamiento y vejez prematura, trastornos alimenticios, enfermedades patológicas, disminución de sus habilidades sensoriales y comunicativas, distorsión de la percepción, entre otros, efectos que logran desestabilizar el auto concepto e imagen que tiene el individuo de sí mismo. Afectando considerablemente su autoestima. (Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B, 1998).

➤ *Desarrollo Psicosocial en la Adolescencia*

La elección de valores, su búsqueda de identidad, la preocupación por un proyecto laboral, la toma de decisiones, su capacidad de resolver problemas y las alternativas de compromiso que el joven se atreve a asumir hacen parte de su desarrollo psicosocial, logros que el adolescente debe asumir como parte natural de su desarrollo personal. Por otra parte los estilos de vida consumista, marcada por la búsqueda de nuevas sensaciones, el hedonismo, el éxito fácil, la individualidad, el placer inmediato, requieren de una construcción sólida de su personalidad.

Según Eric Erikson, citado por (Bordignon, 2005), plantea ocho estadios del ciclo de la vida, partiendo desde el nacimiento hasta la vejez, etapas que involucran el desarrollo, psicosexual y psicosocial, desde el entendimiento del yo, conocimiento que le da la capacidad de

solucionar las crisis y adquirir competencias de dominio en su propia existencia. Estas etapas son: la confianza básica vs desconfianza básica, la autonomía vs vergüenza y duda, iniciativa vs culpa, industria vs inferioridad, intimidad vs aislamiento, generatividad vs estancamiento, integridad yoica vs desesperación y la identidad vs confusión de rol que es la que corresponde a la etapa que involucra los cambios psicosociales del adolescente.

➤ *Identidad vs. Confusión de Roll*

Es una etapa de exploración e independencia, donde el adolescente se pregunta sobre sus posibilidades y su identidad, la cual empieza a formar a partir de su propia vivencialidad y exploración, lo que puede traer confusión de quienes son y su papel en el mundo y cómo encajar en él, creándoles una crisis de identidad que desencadena en ellos nuevamente conflictos no superados en las anteriores etapas e inseguridades en las fortalezas igualmente adquiridas.

Esta etapa lo lleva a platearse, nuevas formas de aceptación de sí mismo y de los demás, donde predomina más la opinión por parte de los otros que la suya misma, además debe enfrentarse a la particularidad de empezar a cumplir con exigencias adultas, que le crean preocupaciones acerca de su rol como individuo en una sociedad y como determinar que se espera de él y que es capaz desde su identidad ocupacional.

El intento de "encajar" en la sociedad, puede causar desatinos al enfrentarse a la presión de un grupo, puede desatar en patrones, donde su forma particular de ver la vida, no da cabida a otras percepciones, sino que da por sentado la suya como la única existente y válida, convirtiéndose en una forma intolerante de encuentro consigo mismo y con los demás lo que Erikson llama *mal adaptativa fanática*.

Por otro lado está el identificarse con ídolos, que no son propiamente modelos a seguir y se convierten para el joven, en obstáculos que lo alejan de las verdaderas motivaciones, que llevan al éxito en esta nueva etapa. (Bordignon, 2005).

➤ *Cambios Psicológicos y conductuales en el Adolescente*

Estos cambios psicológicos y conductuales que se presenta en esta etapa, tienen una carga fuerte de emotividad, comportamientos como el aislamiento de su entorno, con el pensamiento de incompreensión de los otros a su mundo individual, la extroversión excesiva ante los pares con la necesidad de ser aprobado u ocultar conflictos interiores, estados mentales y emocionales que se expresan en sentimientos de felicidad, excitación, júbilo y satisfacción, que desencadenan en intensa, irritabilidad y depresión; instituyen cambios que afectan la relación con los demás y la percepción que tienen de sí mismos, manifestándose en seguridad y decisión o por el contrario, en inseguridad y auto-desprecio.

Según (Pineda S, & Aliño M., 1999) Pág. 18, se presentan diferentes características comportamentales, individuales y psico-sociales, como son:

- Búsqueda de su propia identidad (construcción de su imagen ante el mundo).
- Desarrollo de personalidad
- Alcanzar independencia emocional, respecto a sus padres y adultos.
- Tendencia grupal (relaciones nuevas con personas semejantes).
- Identidad sexual
- Interés por su aspecto físico
- Evolución del pensamiento analítico-critico, formulación de hipótesis, resolución de conflictos.
- Toma de decisiones de su perfil educativo ocupacional.
- Desea lograr una conducta socialmente responsable.

➤ *Cambios Cognitivos*

En esta etapa donde los cambios cognitivos reflejan en el adolescente pensamientos de la razón y de abstracción, es donde se fundamenta a través de ellos elecciones morales y éticas, como los valores y la conciencia social; sin embargo hay una dependencia de los contextos donde el joven se ha desarrollado, ya que estos procesos son afectados por diversos factores del entorno.

En cuanto a las habilidades de pensamiento se evidencia una rapidez mental mayor a cuando se es niño. Son capaces de razonar sobre las distintas posibilidades de una situación, aunque no tengan una existencia real y concreta lo que Piaget llama la *etapa operacional formal* etapa en donde además se logra un pensamiento idealista y se va construyendo la personalidad. (Adrian, 2012).

➤ *Desarrollo Sexual en los adolescentes*

Según (Capo, 2011), Los aspectos más relevantes de identidad se desarrollan durante esta etapa se observan tres fases:

La fase de autoerotismo, en esta etapa el adolescente sufre una especie de enamoramiento de sí mismo, realmente no existe un enamoramiento hacia el otro ser sino una proyección de su erotismo y de su yo dentro de la otra persona evidencia de esto es el principio de su masturbación.

La fase homo-erótica se refiere a una etapa entre los 15 y 17 años donde el adolescente mantiene un vínculo de dependencia con los cuidadores o padres y entabla relaciones con personas de otro sexo y donde existe una empatía emocional entre pares del mismo sexo.

Por último la heterosexual, es una etapa donde el adolescente, puede abandonar el amor de lo conocido y entra a la madurez sexual y afectiva, donde se espera que ya se haya consolidado una clara orientación sexual que permita una adecuada formación de pareja.

3.6. *LA AUTOESTIMA COMO UN MOTOR DE CAMBIO..*

“El sentirse devaluado o indeseable es, en la mayoría de los casos, la base de los problemas humanos”

(Carl Rogers)

Las siguientes definiciones irán encaminadas a comprender el autoestima desde teóricos humanista como Carl Rogers, José, Antonio Alcántara, Nathaniel Branden, Abraham Maslow entre otros, por considerar que está corriente se identifica con los objetivos de la investigación, ya que el humanismo tendencia que nació en la década de los 50 están orientadas hacia el ser humano y su “self” (concepto de sí mismo), y a todas aquellas, ideas y percepciones propias del individuo respecto a su auto-concepto y experiencias personales.

El psicólogo humanista Carl Rogers citado por (Sánchez, 2013), define la autoestima, como la “actitud valorativa hacia uno mismo y como la constitución del núcleo básico de la personalidad, exponiendo que la raíz de los problemas de muchas personas es que se desprecian y se consideran seres sin valor e indignos de ser amados”. La autoestima, es ese carácter evaluativo introspectivo, que acude a la percepción y a la aceptación, como piezas infaltables dentro de la estructura de la personalidad y cuya construcción dinámica al mejoramiento, le permiten al individuo favorecer su desarrollo personal y adquirir habilidades sociales que le ayudan proyectarse a los demás.

Para Rogers, el self es un sistema que cambia constantemente, a partir de esa fluidez, los individuos no solo son capaces de conseguir el crecimiento y el desarrollo personal, sino que estos cambios positivos constituyen una progresión natural, porque el ser humano posee medios para la auto- comprensión ,el cambio de auto-concepto, actitudes y de comportamiento (Rogers, 2013).

Ese juicio personal de valor que se expresa en las actitudes del individuo respecto de sí mismo, y ese carácter evaluativo, que él realiza en diferentes áreas de su existencia, es un proceso que puede ir cambiando a lo largo de las distintas etapas de la vida, la autoestima no debe estar ligada a la imagen del ser perfecto, sino desarrollarse en el ambiente abierto a la

crítica, en aceptar los errores, en el cambio digno, en el reconocimiento de las virtudes de los demás.

Por otro lado el reconocimiento, por parte de otros miembros de la sociedad donde el individuo se desarrolla, comprende una pieza infaltable en la auto-valoración y el concepto que tiene el sujeto de sí mismo. Las diferentes impresiones, evaluaciones y experiencias que el ser humano reúne a largo de su vida se conjuntan en un sentimiento positivo hacia nosotros mismos o, por el contrario, en un incómodo sentimiento de no ser lo que esperábamos.

(Maslow, 1991), en su jerarquía de las necesidades humanas, suscita el hecho de que los seres humanos requieren auto-valorarse, respetarse, e igualmente necesitan esta misma condición de estima por parte de otros, ordena estas necesidades en dos, la determinación, el amor propio, la confianza en sus capacidades y competencias, la independencia y la libertad, en segundo término el reconocimiento y la importancia que recibe de las otras personas.

“Es imposible la salud psicológica a no ser que lo esencial de la persona sea fundamentalmente aceptado, amado y respetado por otros y por ella misma”

(Maslow, 1991)

Desde el punto de vista de Morris Rosenberg citado por (Steiner, Claude & Perry , 1998), Entiende la autoestima como una actitud o una apreciación, positiva o negativa hacia sí mismo, que se apoya en una base afectiva y cognitiva, puesto que el individuo siente de una forma determinada a partir de lo que piensa sobre sí mismo, igualmente la define, como un fenómeno actitudinal creado por fuerzas sociales y culturales, Una persona tiene autoestima en la medida que se perciba a sí mismo como poseedor de una muestra de auto-valores que han desarrollados a través del proceso de socialización.

Según (Alcantara, J, 2005) la autoestima es una actitud hacia uno mismo, es una forma habitual de pensar, amar sentir y comportarse consigo mismo. La autoestima no es adquirida y es fruto de su vivencialidad, Es una estructura que no es estática sino dinámica, por lo tanto esta puede crecer, mejorar, fortalecerse, pero también puede debilitarse y empobrecerse.

Por otra parte para (Branden, 1993), la autoestima, es la confianza en nuestra capacidad de ser competentes y enfrentar los desafíos básicos de la vida, confiar en nuestras habilidades de pensar y de resolver situaciones nuevas buscando ser dignos de la felicidad. Además de afirmar nuestras necesidades y carencias, como seres dignos fieles a nuestros principios morales.

Desde los anteriores puntos la importancia del autoestima radica en que ésta hace parte esencial de nuestro ser, y es la nos brinda esa valía personal, que siempre tendrá implicaciones y efectos positivos, en la mejora de la calidad de vida, por considerarse que está unida a la sensación de eficacia y a un sentido fundamental de mérito, dignidad, confianza y respeto de sí mismo.

Tener bajos niveles de autoestima puede afectar nuestra manera de estar, de actuar en el mundo y de relacionarnos con los demás, una autoestima positiva, nos brinda una mayor estabilidad personal, profesional y social, favorece el sentido de la propia identidad, influye en el rendimiento, crea nuevas expectativas, motivación y contribuye a la salud y equilibrio psíquicos. (Alcantara, J, 2005).

3.6.1. La Autoestima no es Narcisismo.

Una persona narcisista no es capaz de conocer y aceptar sus defectos, por lo contrario siempre trata de acrecentar sus virtudes ante los demás, que trata de convérsese que es una persona de valor para no sentirse culpable por sus defectos. Mientras una persona con buena autoestima no se compara con nadie, conoce sus virtudes y limitaciones, tiene confianza en sí mismo y siempre está dispuesto a mejorar. (Hidalgo, 2007).

3.6.2. Componentes de la Autoestima

Los componentes, de la autoestima juegan un rol importante, en la construcción de un modelo de vida, ya que se convierten en elementos infaltables para los desafíos que se presenta en el transcurso de ella. Estos componentes, se interrelacionan haciendo de la autoestima una estructura holística.

(Alcantara, J, 2005) p.20, definió esta dinámica como “a mayor carga afectiva, mayor potencia del autoestima”

Componente Cognitivo: Hace referencia a la idea, percepción y opinión que se tiene de la propia personalidad, es decir la creencia opiniones y pensamientos que se tiene de sí mismo, que se define en sí como *auto-concepto*.

Componente Afectivo: Esta dimensión implica la valoración de lo positivo y lo negativo dentro del ser humano, observado desde nosotros mismos, que conlleva a sentimientos de lo que es o no favorable. Se considera como el *autoconocimiento*.

Componente Conductual: Es llevar a la practica un comportamiento lógico derivado del trabajo interno para expresarlo en busca de un reconocimiento por parte de los demás, es decir las acciones, decisiones e intenciones que le permiten la *autoafirmación* ante los demás.

3.6.3. *Efectos de la autoestima alta, baja y media.*

Coopersmith, citado por (González, N & Lopez, A, 2001) afirma que la autoestima puede presentarse en tres niveles: alta, media o baja:

Autoestima Alta: Las personas que tiene autoestima alta poseen mayor independencia social y originan índices de creatividad elevados, tiene el poder de ser más activos en sus relaciones interpersonales, además de presentar sus ideas y opiniones en forma directa y autónoma, aceptando sus errores y aprendiendo de ellos. Se consideran personas exitosas y líderes. Se percibe y percibe a los demás como seres únicos y diferentes. La auto-evaluación es un proceso que siempre está presente en su vida y que le permite manejar su agresividad y su hostilidad hacia los demás.

Autoestima Media: Las personas que tienen una autoestima media, tienen similitud con las que presentan alta autoestima, pero la evidencian en menor capacidad, y en algunos casos, muestran conductas que reflejan dificultades en el auto-concepto pero se muestran personas optimistas y capaces de aceptar críticas, sin embargo, dependen de la aceptación de los demás y presentan tendencia a sentirse inseguros en las estimaciones de su auto-valía.

Autoestima Baja: Las personas de baja autoestima, tienen una auto-valoración negativa de sí mismos; tienden a comportarse y frustrarse ante las cualidades de los demás, se siente constantemente amenazado y sus proyectos de vida generalmente se definen por el rumbo que otros quieren que siga. Se estanca, no acepta la evolución y sus habilidades sociales son mínimas gracias a que no acepta que los otros sean diferentes y reprime sus sentimientos.

3.6.4. Aspectos a Desarrollar de la Autoestima

“Las personas pasivas o inhibidas y los que adoptan comportamientos de víctimas impotentes, se muestran incapaces de afirmarse y hacerse respetar a causa de una débil autoestima”
(Beauregard, Bouffard & Duclos) (2013 pág.21).

Es necesario afirmar y trabajar algunos puntos para desarrollar nuestra propia autoestima, que faciliten no solo los procesos de aceptación y dignificación individual, sino también los de acercamiento a la obtención de habilidades sociales que le permitan relacionarse y comunicarse asertivamente con los demás, Proceso inherente para fortalecer el autoestima.

Mauro Rodríguez citado por (Quintero, L, 2006), nos presenta algunos aspectos del crecimiento y desarrollo personal a través de cuatro bloques: (Ver tabla 3).

Tabla 5 Aspectos de la Autoestima.

DESARROLLO PERSONAL	
Auto-conocimiento	En este primer bloque la persona reconoce sus propios estados emocionales, el por qué, cómo actúa y siente el individuo. Esta introspección le permite entablar comunicación con su yo interior, desde diferentes perspectivas, y le proporciona seguridad y control sobre sus emociones. El ser humano se provee valores y capacidades que establecen un alto nivel de desarrollo en los procesos físico, psicológico, emocional y social. (Quintero, L, 2006) pag.108).
Auto-concepto	El auto-concepto presente dentro del componente cognitivo, aloja todos aquellos pensamientos concepciones, creencias y criterios que tenemos acerca de nosotros mismos, los cuales se plasman ya sea de manera directa o indirecta en nuestras conductas, delimitando las habilidades, y debilidades del ser humano. (Quintero, 2006)p.108) , En cuanto a lo emocional , crea ese juicio de valor sobre las cualidades y sentimientos

	<p>que vemos en nosotros mismos, Este sistema de creencias de individuo acerca de si mismo es resultado como primera medida de un análisis que el individuo hace de su propia experiencia y del concepto que otros expresan de él.</p> <p>Cuando el ser humano tiene claridad acerca de su auto-concepto esto le brinda seguridad, asertividad comunicativa, una mejor socialización desde su confianza en sí mismos.</p>
Auto-evaluación	<p>Mauro Rodríguez expresa, que es la capacidad para calificar las situaciones desde el punto positivo y negativo, el cual le crea la expectativa de crecer cuando le satisfacen, y de desinterés, cuando por lo contrario se originan de hechos insatisfactorios. (Veracruz, 2008).</p>
Auto-aceptación	<p>Al reconocer y aprobar lo que se es, el ser humano puede transformar su realidad, pues la conoce, la reconoce y la afronta.</p>
Auto-respeto	<p>El auto-respeto dirige toda su atención, a la consideración hacia sí mismo teniendo en cuenta la dignidad, la integridad y los valores dentro de su propio auto-concepto de lo que es correcto o no, no solo como ser individual sino también social.</p> <p>Rodríguez expresa el aprovechamiento de maniobrar con inteligencia y en forma conveniente los sentimientos y emociones sin lastimarse y sin que haya un sentimiento de culpa, partiendo en la satisfacción de las propias necesidades y valores. (Veracruz, 2008).</p>
Auto-estima	<p>Es el resumen de practicar, aplicar y escalar todos los peldaños anteriores, en busca de un alta autoestima, que le complazca en su estabilidad emocional, mental, espiritual y física; y donde su escala de valores le permita, auto-establecerse como un ser productivo y social.</p>

Mauro Rodríguez citado por (Quintero, L, 2006)

Se ha llamado a la autoestima la clave del éxito personal, porque ese “sí mismo”, a veces está oculto y sumergido en la inconsciencia o en la ignorancia.”

Mauro Rodríguez Estrada

3.6.5. Dimensiones a Trabajar desde la Autoestima

Según (Romero, P, 2008). Articular todas aquellas potencialidades del ser humano para que su autoestima se construya en una base integral requiere que, el individuo trabaje en forma reflexiva en cada uno de estos componentes: (ver tabla 4).

La complementariedad, interacción, diálogo y el desarrollo de todas las dimensiones de la autoestima, sin excluir a ninguna de ellas, dan sentido a la construcción de seres humanos holísticos.

Tabla 6. Cuadro de dimensiones humanas.

DIMENSIONES	CONCEPTO
Dimensión Personal	Basada en la valoración íntima que cada quien tiene de sí mismo/a.
Dimensión Corporal	Es la capacidad que tiene el individuo no solo de aceptarse y quererse físicamente, sino de expresarse o manifestarse a sí mismo desde su cuerpo, y reconocer en los procesos de aprendizaje, el manejo de espacio, experticias sensoriales e intercambio cultural.
Dimensión Social:	Basada en la capacidad del ser humano para relacionarse, convivir, aceptar a los otros, estar dispuesto a la vivencia de experiencias interpersonales e interacción afectiva, con instrumentos esenciales como la comunicación, la percepción de igualdad y las normas de convivencia.
Dimensión Política:	Basada en la capacidad de sentirnos individuos participativos, amalgamados con una sociedad, donde crea oportunidades de transformación desde espacios de responsabilidad social, civismo, valores y solución de conflictos.
Dimensión Afectiva:	Basada en la capacidad de dar y recibir afecto, es la posibilidad que tiene el individuo de construir lazos de cariño, tolerancia, comprensión, aceptación, empatía, apoyo, comunicación desde núcleos familiares y sociales, donde pueda expresar los sentimientos de una manera libre y consiente.
Dimensión Intelectual	Capacidad para entender el mundo, y el uso de los procesos mentales en la cotidianidad de la vida, es potencialidad que le permite no solo comprender sino también aprender y construir desde su propia formación y la de su contexto, con la posibilidad de ser transformador de su vida y su entorno.
Dimensión Ética	Está basada en la actuación y la toma de decisiones a partir de la libertad que le confiere ser una persona con autonomía, partiendo desde su formación en valores, principios, generando espacios de reflexión y criterio.
Dimensión Espiritual:	La búsqueda de aspectos de formación espiritual es donde están presentes, la formación ética, moral, estética y religiosa. Esta expresa por la necesidad y por la apertura a valores universales, creencias, doctrinas,

	ritos, convicciones para un que se dé un sentido total y profundo a la experiencia de la propia vida.
Dimensión Estética	Desarrolla la capacidad de individuo para interactuar consigo mismo y con los demás desde la sensibilidad, comunicándose con el mundo de una manera de frente a la conceptual, permitiéndole apreciar la belleza de lo que lo rodea desde su concepto y su propiedad y que le dan un sentido más a sus propias vivencias.

(Romero, P, 2008)

3.6.6. *Educación de la Inteligencia Emocional a través del Juego Dramático.*

El juego dramático constituye un medio por el cual el individuo explora conscientemente estados de ánimo y sentimientos, permitiendo interactuar de forma sana, respetuosa, empática y tolerante con los demás, son factores que mejoran la calidad de vida y son cualidades que parecen tener importancia para el éxito.

Por otro lado, las implicaciones de la inteligencia emocional en el desarrollo humano del para que el adolescente potencialice sus competencias y promueva ambientes emocionalmente sanos, son indiscutibles. Es allí donde radica la importancia, de incluir metodologías educativas que visualicen al joven como un ser integral. Conocer las emociones propias y ajenas, saber manejarlas a partir del conocimiento de las mismas, educarse emocionalmente para expresar los sentimientos, entender el efecto de estos en los demás y expresarlos en el momento adecuado, hace parte del significado de inteligencia emocional. (Steiner, Claude & Perry , 1998)

Por otro lado (Goleman, D, 1995), Nos remite a que la inteligencia emocional es aquellas acciones que nos permiten tomar conciencia de nuestras propia emociones, gestionándolas a nuestro favor de forma adecuada, sin permitir que estas nos dominen. La inteligencia emocional implica cinco capacidades básicas: descubrir las emociones y sentimientos propios, reconocerlos, manejarlos, crear una motivación propia y gestionar las relaciones personales.

Componentes de la Inteligencia Emocional

Según (Goleman, D, 1995), la inteligencia emocional está clasificada en dos grupos: la Actitud Personal, que incluye la autoconciencia o autoconocimiento, el autocontrol, la auto-motivación y la actitud social que comprende la empatía y las habilidades sociales.

➤ *La autoconciencia*

Es el conocimiento emocional de la percepción de las propias emociones y sentimientos. Al observarse uno mismo, hay una mejor conciencia de cómo somos y de cómo obramos, el reconocer emociones, como la tristeza, la alegría, la cólera, el miedo, etc. Y expresarlas, establece una verdadera relación con su propio yo y al hacer un reconocimiento de esa conciencia emocional se regulan los estados emocionales. (Goleman, D, 1995).

Es desde la *inteligencia Intrapersonal*: Es una competencia en autonomía e iniciativa personal, que le permite el auto-conocimiento, la autoestima, creatividad, auto-critica, control de emociones, capacidad de elegir, calcular riesgos y de afrontar problemas, así como la habilidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata de aprender de los errores y de asumir riesgos. (Goleman, D, 1995).

➤ *Auto- Control o Auto-Regulación.*

La inhibición y la impulsividad son factores que juegan un papel importante dentro de la regulación de los estados de ánimos , controlar los impulsos, no significa no expresarlos, tolerar presiones y frustraciones según Goleman no es reprimir los sentimientos negativos pues encaminándolos de manera asertiva pueden ser fuente de creatividad, energía y comunicación, eje de la vida social de toda comunidad, que permiten al individuo desarrollar capacidades comunicativas y habilidades, para saber escuchar y expresar, con espontaneidad y claridad, sus necesidades, intereses, sentimientos y experiencias.

Por lo anterior es de importancia, evitar la represión de sentimientos y emociones espontáneos, que generen afectación pues esto, conlleva a problemas fisiológicos, intelectuales y desequilibrio emocional. Es importante reafirmarse ante uno mismo y los demás pero cuidando

de no caer en lenguajes corporales y verbales que descontextualicen con la realidad social que nos rodea. (Goleman, D, 1995)

(López, María Elena & Gonzales María , 2009). Comparten la idea que la claridad del sentimiento y la reflexión de lo que se quiere expresar contribuyen a hacer un a ser, controlado, responsable, organizado, con objetivos claros y que se adapta mejor al ambiente donde se desarrollen.

➤ *Auto-Motivación y Elogio como Generador de Autoestima.*

La perseverancia y constancia para alcanzar los propósitos y objetivos trazados, a pesar de los contratiempos, son habilidades que el ser humano, debe considerar como valores fundamentales para obtener resultados concretos y motivantes. La fijación de metas y no de obstáculos, nos permite ser creativos a la hora de buscar soluciones a los problemas cotidianos de la vida. (Goleman, D, 1995).

Por otro lado el reconocimiento por parte del otro, hace que el ser humano encuentre su motivación no solo en sí mismo sino en el auto-concepto que va formando a través de los logros que los demás ven en él. El elogio no solo genera al individuo confianza en sí mismo, sino que lo reafirma en la aceptación de un grupo social, abandonando, el aislamiento y concretándolo en mejores relaciones interpersonales que mejoran su comunicación y su desarrollo personal.

Autores como (Alcantara, J, 2005), refiere la importancia del elogio, para desarrollar la autoestima, valorando públicamente, los logros, talentos aptitudes, opiniones, conductas, originalidad e ideales del individuo, sin caer en la exageración ya que esto podría causar efectos contrarios a los objetivos que se buscan. El Elogio debe partir de cualidades genuinas, sin caer en presiones que lo lleven a sostener niveles que le causen estrés.

➤ *Habilidades sociales*

Las relaciones interpersonales, la interacción entre individuos, la eficiencia intrapersonal; son cualidades básicas del desarrollo del individuo en la sociedad; la simpatía, la cordialidad, la

empatía, el respeto, la solidaridad y la resolución de conflictos, nos ayudan a establecer lazos más reales y duraderos con las personas de nuestro entorno. La Inteligencia Interpersonal es la habilidad de conocer y valorar a los demás; saber comunicarse en distintos contextos, expresar sus propias ideas y las ajenas, ser capaz de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente propio, gestionar de forma positiva los conflictos y tomar decisiones en los diferentes niveles de vida comunitaria, valorando conjuntamente los intereses individuales y del grupo. (Goleman, D, 1995).

Comprender los sentimientos de los demás, repercute en forma positiva, pues a través de este autocontrol, la inmersión social tiene frutos ya que le permite al ser humano relacionarse en un ambiente de comunicación y asertividad (Valencia,G. et al, 2007).

Según (Villafañe, 2012) citando a Vygotsky, también parte de que el aprendizaje se desarrolla mediante la interacción social y el contexto social, permitiéndole al adolescente desarrollar sus habilidades mediante la interacción con su pares o con la guía del adulto, menciona la llamada zona próxima (ZDP) que define todo lo que el joven es capaz de aprender por si solo y lo que podría potenciar con la ayuda de los demás.

Resolución de conflictos

El reconocimiento y lectura de las emociones en nosotros y en los otros hace que las diferencias sean aceptadas de manera pacífica aunque con una postura de reafirmación; los individuos que aprenden a resolver sus problemas, manejan situaciones de crisis en forma tranquila y serena, aprenden a ver otras perspectivas distintas a las propias, negocian sus disconformidades con la contraparte llegando a felices términos para ambas posturas, aprenden a embestir el conflicto y no al individuo que hace parte del planteamiento.

El individuo que adquiere esta habilidad, reconoce los problemas, a través de la expresión de sus necesidades y sentimientos enumera las posibles soluciones, teniendo en cuenta debilidades y fortalezas eligiendo la mejor teniendo en cuenta el objetivo a alcanzar, la aplica y evalúa sus resultados de acuerdo al grado de satisfacción. Beauregard, (2013).

Empatía

La empatía, es la que nos permite percibir los sentimientos de los otros y la capacidad de ponerse en su lugar, de captar una gran cantidad de información por medio de su lenguaje no verbal, sus palabras, sus gestos, su expresión corporal, el tono de su voz, etc. Para la comprensión de los sentimientos. La empatía se construye sobre la conciencia de uno mismo (Goleman, D, 2004).

Por medio de la empatía el adolescente permite reconocerse a sí mismo a través de los otros, estructurando puentes de comunicación y aceptación individual y grupalmente; emprenden dimensiones humanas, como el ser altruistas y compasivos.

La Autonomía y la Auto Afirmación

La autonomía es la habilidad que le permite al individuo prepararse y afrontar las situaciones que le presenta la vida, adquiriendo responsabilidades a partir de la independencia y asumiendo las consecuencias de sus propias decisiones.

Por otra parte la auto-afirmación es la expresión de sí mismo sobre el entorno, mantener una postura, protegiendo nuestros ideales, buscando un reconocimiento por parte de los demás, buscando el respeto propio y de otros. Esa reafirmación positiva le permite adaptarse e integrarse a la sociedad y expresar su elección e identidad propias ante un grupo social.

3.6.7. ¿Cómo gestionar las emociones a través del Juego Dramático?

Las emociones son estados complejos del organismo, respuestas globales en las que intervienen distintos componentes; compromete estados fisiológicos involuntarios como el tono muscular, la respiración, la presión sanguínea, etc., que involucran cambios en la actividad del sistema nervioso central; los cognitivos que involucran los procesos de reacción consciente e inconsciente y los conductuales como expresiones faciales, movimientos corporales, tono de voz, volumen, ritmo, etc., que determinan conductas distintivas de especial utilidad comunicativa. (Lilian Parada Alfonso, 2013).

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. 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.

En los juegos dramáticos se implican métodos de gestionamiento primero al reconocer la emoción como manifestación de la valoración de sí mismo/a y como instrumento para proyectar la propia identidad y darle la interpretación correcta a las emociones básicas (amor, odio, placer, dolor, miedo, ira y deseo). Luego entrar a un proceso exploratorio donde pase a ser un instrumento integrador de la capacidad expresiva, comunicativa del cuerpo y la voz, tanto a nivel individual como grupal.

Para la autoestima es importante crear entornos empáticos donde se potencie las emociones positivas. los juegos dramáticos se convierten entonces en vehículos que propician esta gestión encausando sentimientos negativo a emociones que logren cambios edificantes, ejemplo de ello la tristeza, dolor, la angustia como especies peyorativas, rescatada hacia la misericordia, que se resume en lastima, compasión y angustia por el dolor ajeno. Otro seria la desesperanza ceñido a sentimientos contra acciones vanales y engañosas como fuente de antivalores para el ser humano (Alcantara, J, 2005).

3.7. Marco Legal.

Las siguientes normas jurídicas, competen a la investigación, ya que son fuente de regulación del proceso de investigación.

(Educacion, 1994). Ley 115, del 8 febrero de 1994 establece que la educación artística y cultural es un área fundamental del conocimiento, razón por la cual su enseñanza es de obligatoria inclusión para todas las instituciones educativas del país. Igualmente, en el sector cultural la educación artística y cultural ha sido reconocida como componente básico para la sostenibilidad de las políticas que conforman el Plan Decenal de Cultura 2001-2010 y estrategia fundamental para la preservación y renovación de la diversidad en la Convención para la Diversidad Cultural Mundial de la UNESCO (2001).

Ley 115 de 1194 Cap. 1 Art. 92 Los establecimientos educativos incorporarán en el Proyecto Educativo Institucional acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos, en especial las capacidades para la toma de decisiones, la adquisición de criterios, el trabajo en equipo, la administración eficiente del tiempo, la asunción de responsabilidades, la solución de conflictos y problemas y las habilidades para la comunicación, la negociación y la participación.

Según (Adolescencia, 2006) en su Art. 30 Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las Artes: Los niños y niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Art. 33 Derecho a la intimidad: Los niños las niñas y adolescentes tienen derecho a la intimidad personal mediante la protección ante toda injerencia arbitraria ilegal en su vida privada, la de su familia, a sí mismo serán protegidos contra cualquier conducta que afecte su dignidad

Art. 47 numeral 8 del (Adolescencia, 2006): en aras de garantizar el respeto por la intimidad y dignidad de los niños, niñas y adolescentes, obliga a los medios de comunicación a abstenerse de entrevistar, dar el nombre, divulgar datos que identifiquen o que puedan conducir a

la identificación de niños que hayan sido víctimas, autores o testigos de hechos punibles, salvo cuando sea necesario para garantizar el derecho a establecer la identidad del niño o adolescente víctima del delito o la de su familia si esta fuere desconocida.[9]

No obstante, cuando se tratare de cualquier otra circunstancia, permite realizar dichas publicaciones previa autorización de los padres o, en su defecto, del ICBF por medio de los defensores y comisarios de familia competentes según los artículos.

Según la Ley General de Educación en su capítulo 5 Art. 68 (Educación, 1994) El Objeto y Ámbito de la Educación para la Rehabilitación Social, La educación para la rehabilitación social comprende los programas educativos que se ofrecen a personas y grupos cuyo comportamiento individual y social exige procesos educativos integrales que le permitan su reincorporación a la sociedad.

Ley general de Educación, (Educación, 1994) La Evaluación estará dada hacia los procesos de aprendizaje, análisis reflexivo personal, y no al resultado por lo tanto no estará fija ni estática en el tiempo, de modo que los procesos evaluativos se regularicen en la cotidianidad del trabajo de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que, no todos adquieren las mismas competencias y que hay una diferencia individual en los procesos.

Art. 5.- Fines de la Educación en sus párrafos:

Art. 1 El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;

Art 2 La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

Artículo 69.- Procesos Pedagógicos, La educación para la rehabilitación social es parte integrante del servicio educativo; comprende la educación formal, no formal e informal y requiere métodos didácticos, contenidos y procesos pedagógicos acordes con la situación de los educandos.

4. DISEÑO METODOLOGICO

(Suarez, P, 2004), define el **diseño metodológico** como un plan de acción que responde las preguntas de investigación y los pasos a seguir para alcanzar los objetivos. En este proceso el investigador recoge datos, para analizarlos y validar su hipótesis del proceso.

4.1. Tipo de investigación

Es de tipo Mixto, ya que representa un conjunto de procesos sistémicos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias de la información recabada (meta-inferencias). Está enfocada en diferentes fenómenos humanos, que por su complejidad al interpretar las realidades sociales, la disparidad de los entornos, hábitats y las peculiaridades individuales de los sujetos participantes, no podrían tener el mismo grado de captación, expresión e impacto, si lo hubiésemos tomado solamente en términos de medición numérica o cualitativa. De tal manera, lo que se quiere lograr es un mayor entendimiento del fenómeno de estudio. (Sampieri, R, 2010).

4.2. Enfoque investigativo

Socio-Critico

Partiendo de consideraciones específicas en las ciencias humanas y sociales como la transformación social, la auto-reflexión, el conocimiento interno, y crítico, la praxis en el conocimiento y en el accionar de valores que desea proponer la investigación como estrategia en el grupo investigado, orientamos nuestra propuesta pedagógica hacia este enfoque, dado el carácter de transformación en las estructuras sociales y la inmersión en las problemáticas de la mismas.

Este enfoque pretende que en la dinamización de los procesos y la resolución de la problemática del grupo, partan de las soluciones participativas de los mismos, como una contribución al mejoramiento de su desarrollo personal y su calidad de vida. Engranando unísonamente las funciones del investigador y el participante en los procesos donde deba

prevalecer la integración de las decisiones consensuadas, libres y democráticas como propone (Popkewitz, 1998). Con el objeto de transformar esa realidad cara al mejoramiento de los grupos o individuos Implicados en la Investigación.

4.3.Método

➤ *Etnográfico*

(Martinez, M., 1996) . Señala que este método le permite al investigador interactuar e insertarse abiertamente con grupos sociales, apuntando a estudios de campo descriptivos que posibilitan el conocimiento de las problemáticas. Desde esta perspectiva se pretende recoger una visión global del ámbito social estudiado desde un punto de vista interno que incluye la interpretación de los participantes y una perspectiva externa desde el quehacer del investigador.

➤ *Tipo de Estudio Exploratorio y Descriptivo.*

Este tipo de estudio permite analizar un tema relativamente desconocido, se dispone de amplios medios y técnicas para la recolección de datos en diferentes aspectos de la investigación, seleccionando una serie de conceptos o variables con el fin de describirlas. Aplicando estrategias o procedimientos instrumentales como la observación participante, por lo cual nos valimos de recursos como las entrevistas estructuradas, encuestas semiestructuradas, test de valoración, fotos y grabaciones. Lo que permitió identificar situaciones conflictivas para la comprensión de la problemática social a tratar. (Suarez, P, 2004).

El estudio descriptivo busca especificar aspectos y características importantes de la población a tratar, con el fin de determinar cómo se manifiesta el fenómeno y con el propósito de delimitar los hechos que conforman el problema de la investigación.

4.4.Fases de la Investigación.

La propuesta consta de cinco momentos donde se evidencian los procesos para operar la investigación.

FASE I: Sensibilización y Diagnostico:

Esta fase consiste, en elaborar una entrevista de carácter estructurado dirigido a la psicóloga de intervención de la fundación Mazal, específicamente a la Psicóloga Vanessa Méndez, el objetivo de la entrevista es poder vislumbrar las necesidades de la población (diagnostico), desde las opiniones, experiencias, de la profesional dado el contacto cercano a las problemáticas de la población a tratar. (*Ver anexo 3*).

Estas preguntas serán de carácter abierto, aunque delimitado por los intereses de las investigadoras. La entrevista es estructurada, limitada a un listado de preguntas que el investigador prepara según sus intereses, estas preguntas son invariables y se registran por parte de investigador al pie de la letra. Este es un instrumento, facilita enormemente la unificación de criterios y valoraciones.

Luego de hacer la entrevista diagnostica, se realizara una interacción con el grupo a través de un taller, de dos horas, creando un ambiente de confianza y reconocimiento grupal, que a su vez facilite la inmersión dentro del contexto, propiciando la exploración del ambiente.

A través de los juegos dramáticos se busca visualizar e indagar acerca de las construcciones personales, sociales, cooperativismo, control emocional, empatía y conocimientos previos, para partir desde estos puntos hacia la construcción de un aprendizaje significativo y un diagnóstico inicial por observación simple y observación participante.

Igualmente se pretende iniciar este taller con un performance, con la finalidad de generar impacto, expectativas y estados de motivación a los participantes con respecto a la clase y donde éstos encuentren un ambiente seguro e igualitario, espacio donde expresen libremente su creatividad y su pensamiento crítico.

Al obtener un diagnóstico de la población total (15 participantes), se hace una selección por conveniencia de (10 participantes), teniendo en cuenta como principal característica, el rango de edades, predominante en el grupo.

Después de hacer una selección de la población y del tema de la investigación, finalmente se recurre a textos bibliográficos importantes que sirvan como sustento y soporte para el proyecto.

FASE 2: Diseño y elaboración de instrumentos:

Esta fase está dirigida a acciones que permitan el desarrollo de herramientas de recolección e información, que proporcionen la identificación y delimitación de la problemática del proyecto. Pretendiendo encontrar acciones que orienten la investigación, a un grado de validez y confianza.

Para esto se diseñó:

- A través de la información y documentación, se establece como instrumento de medición, de la autoestima, un *Test* de personalidad, llamado (Escala de Autoestima de Rosenberg) uno de los más utilizados para medir globalmente este concepto en adolescentes .Creado por Rosenberg en 1965. Este test incluye diez ítems, cuyo contenido se centra en los sentimientos y aceptación del individuo. La mitad de los ítems están enunciados positivamente y la otra mitad negativamente.
- Se diseñó por observación simple (la autoestima) y participativa (el juego dramático) dos rúbricas para evaluar el desempeño de los participantes dentro y fuera de los 10 talleres.
- Se diseñó un tipo de encuesta semiestructurada, con preguntas y respuestas cerradas, con el fin de obtener información acerca de la percepción de los diez participantes escogidos con respecto al favorecimiento de la intervención del proyecto, en relación al objetivo general de nuestra investigación.(fortalecer el autoestima, a través del Juego Dramático)
- Se diseñaron diez talleres con duración de dos horas, con temáticas, relacionadas al fortalecimiento de la Autoestima. Para tal fin, tuvimos como base la documentación en autores teatrales y pedagógicos, Como Jorge Eines y Alfredo Mantovani, Augusto Boal y, José Antonio Alcántara.

FASE 3: Aplicación de Instrumentos

- El Test de Rosenberg sobre la autoestima, se realizará individualmente a cada participante y tendrá un tiempo establecido, aproximado de 20 minutos, para responderla.
- Las rúbricas mencionadas, como herramienta de observación simple y participante, se realizará en el transcurso de los talleres, para evaluar la autoestima y el juego dramático
- La encuesta se realizará en el intervalo de la última sesión, Con una duración de 15 a 20 minutos de respuesta.
- Los talleres se aplicaran en 10 sesiones, los días lunes de cada semana, con una duración de dos horas

FASE 4: Recopilación y análisis de resultados – duración tiempo – encuentros

En esta fase, se compila la información a través de los instrumentos implementados como test, encuesta, rubricas, para posteriormente analizarlos.

Con los resultados obtenidos por las rubricas, se hará una integración de la observación simple (autoestima) y observación participante (juego dramático) en una matriz durante el proceso obtenido en los talleres.

Luego se realiza una triangulación de datos, con todos los resultados obtenidos de los instrumentos, teniendo en cuenta las categorías y variables del proyecto, donde se codifican datos cualitativos- cuantitativos y se registra su incidencia y descripción en la investigación.

Fase 5: Conclusiones

Al finalizar el proyecto, se recopilara la información obtenida, dando respuesta al cumplimiento de los objetivos, la prospectiva que se pretende, dando la posibilidad de continuidad o paso a nuevas investigaciones y aportes que se puedan generar a la Fundación Mazal.

Tabla 7 Fases de la investigación

FASE	ACTIVIDAD	jul-14				ago-14				sep-14					oct-14			nov-14		mar-15			abr-15		may-15								
		21	23	24	25	28	4	12	20	25	27	1	8	15	22	29	6	20	27	10	24	10 al 20	25 al 31	5 al 15	16 al 24	3	6	10	11				
FASE 1	Elaboración y realización de entrevista Diagnóstica	■	■																														
	Taller de diagnóstico			■																													
	Selección de la Población y tema de investigación				■																												
	Recolección y discriminación de textos para soporte de la investigación				■	■																											
FASE 2	Diseño de Instrumentos						■	■	■																								
	Diseño y aplicación de Talleres									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
FASE 3	Aplicación de Test de Rosenberg inicial									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
	Aplicación de Rubricas, Observación Simple y Participante									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
	Aplicación de Test de Rosenberg Final																					■	■										
	Encuesta																						■	■									
FASE 4	Resultados y Propuesta (devolución creativa)																					■	■	■	■								
FASE 5	Conclusiones y Prospectiva																								■	■							
	Referencias Bibliograficas									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

4.5.Población y Muestra

Para la investigación dentro de la Fundación Mazal, situada en Chapinero, localidad dos de Bogotá D.C (Trv 22A No. 61C-24), en un grupo de 15 personas con diferentes problemáticas, (desórdenes emocionales, ansiedad, depresiones o adicciones), se tomó el 66% de esta población (10 personas), seis mujeres y cuatro hombres, que oscilan entre las edades de 15 a 18 años y que se encuentran en calidad de internos en proceso de tratamiento terapéutico en la institución Privada Mazal. El tipo de muestreo es intencional o por conveniencia, dada la proximidad de los participantes al tema investigativo, ya que se encuentra dentro de las características de población con problemas de autoestima.

Es de aclarar, que aunque en los talleres participan individuos con otros rangos de edades y problemáticas, no serán objeto de la investigación. Sin embargo no se deberá desconocer la importancia de su interacción con los sujetos a investigar en los procesos pedagógicos. (Ver tabla 5).

Tabla 8 Participantes de la Investigación.

PARTICIPANTE	SEXO	EDAD
Participante 1	Femenino	17
Participante 2	Femenino	18
Participante 3	Masculino	16
Participante 4	Femenino	15
Participante 5	Femenino	16
Participante 6	Masculino	18
Participante 7	Masculino	16
Participante 8	Femenino	18
Participante 9	Masculino	15
Participante 10	Femenino	17

4.6. Instrumentos.

Para la recolección de datos e información para esta investigación se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Test de Rosenberg.
- Observación simple y Participativa.
- Encuestas Semiestructuradas.
- Registro Fotográfico y de video.

1) *Test.*

Es una prueba o instrumento de confrontación que se emplea en ciencias como la pedagogía, la psicología, la psicotecnia, medicina, etc. Con el objetivo de medir las conductas aptitudes, grados de inteligencia, atención, etc. Y que están ligados con el estado de habilidades, aptitudes, concentración del individuo entre otras funciones. (Leongto, 2013).

La Escala de Autoestima de Rosenberg Se trata de una de las escalas más utilizadas para la medición global de la autoestima. Desarrollada originalmente por Rosenberg (1965) para la evaluación de la autoestima en adolescentes, incluye diez ítems cuyos contenidos se centran en los sentimientos de respeto y aceptación de sí mismo/a. La mitad de los ítems están enunciados positivamente y la otra mitad negativamente.

A. J. Vázquez, R. Jiménez y R. Vázquez

Este instrumento se aplicó a los diez participantes, de manera individual, con el fin de dar respuesta al primer objetivo de investigación, que consiste en: Identificar las características y necesidades de los (las) jóvenes, a través de un diagnóstico inicial sobre la autoestima y un test final para obtener avances o retrocesos en cada uno de los adolescentes, en los talleres de Juego Dramático.

Instrumento de Test.

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Investigadores:

Sandra Consuelo Niño Gaitán

Laura Alejandra Baracaldo Niño

ENCUESTA A JOVENES DE LA FUNDACIÓN MAZAL



Este formato tiene como finalidad obtener el consentimiento de las personas que participan en esta investigación. La información obtenida mediante esta encuesta garantiza que no será publicada a nivel individual, ni con fines comerciales. El objetivo es **Promover el juego dramático como propuesta pedagógica para fortalecer la autoestima, en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la fundación Mazal.** Se garantiza que no será revelada ninguna información sin consentimiento previo o cualquier información que pueda ser considerada como confidencial.

Le Agradezco su Colaboración.

Firma: _____

EDAD: _____

SEXO: _____

Nº DE PARTICIPANTE: _____

Por favor conteste las siguientes frases con la respuesta que considere más apropiada

- A. Muy de acuerdo B. De Acuerdo C. En Desacuerdo D. Muy en desacuerdo

PREGUNTAS	A	B	C	D
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.				
2. Estoy convencido de que tengo cualidades buenas.				
3. Soy capaz de hacer las cosas tan bien con la mayoría de la gente.				
4. Tengo una actitud positiva hacia mí mismo/a.				
5. En general estoy satisfecho de mí mismo/a.				
6. Siento que no tengo mucho de lo que estar orgulloso/a.				
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.				
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.				
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.				
10. A veces creo que no soy buena persona.				

Martín Albo, J.; Núñez, J. L.; Navarro, J. G.; Grijalvo, F.: *The Rosenberg Self-Esteem Scale: Translation and Validation in University Students. The Spanish Journal of Psychology* 2007; 10(2):458-467

2) *Observación*

Según Suárez P (2004), la observación es un material estructurado, que tiene como estrategia medir y recoger información mediante el registro sistémico, válido y confiable de conductas o comportamientos manifiestos, que son susceptibles a ser captados por los sentidos. Se puede hacer diarios de campo o listas de cotejo previamente elaboradas.

La observación Simple: Desde la experiencia de la observación simple se pretende una visión externa y una aproximación a las manifestaciones, experiencias, y aptitudes receptivas y displicentes de los integrantes, formando conceptos nuevos desde el papel de investigadores que indagan en la relevancia del fenómeno desde el punto de vista ajeno al conflicto interno. Se disociará en la investigación los análisis dividiendo el trabajo desde la observación simple, y la participante, logrado un mayor acercamiento holístico del sujeto. Para esto se diseñó una rúbrica para evaluar la autoestima de los participantes dentro de los talleres, contiene características específicas de las categorías, que fueron evaluada por niveles (superior, alto, básico y en proceso) para obtener el desempeño de cada uno de ellos. (Ver tabla 9).

Tabla 9 Instrumento de Observación Simple

AUTOESTIMA			PARTICIPANTE NUMERO ____											
CATEGORIAS PUNTAJON	Superior	Alto	Básico	En Proceso	NUMERO DE TALLER									
	4 Puntos	3 Puntos	2 Puntos	1 Punto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Auto-afirmación	Presenta seguridad en asumir retos al participar en el taller teatral. Tiene la posibilidad de expresar claramente sus necesidades, deseos, puntos de vista, sentimientos, sensaciones, etc.	A pesar de la dificultad que presenta al representar una escena participa activamente y es una persona autónoma en los talleres teatrales e intenta asumir los retos.	Participa en los talleres teatrales pero se deja guiar por lo que opinan los demás.	Es una persona tímida, que no asume retos y no participa activamente en los talleres teatrales										
Auto-Conocimiento	Tiene la capacidad de quererse y conocerse más, proporcionando seguridad y superando la timidez al participar en los juegos dramáticos.	Reconoce sus habilidades y debilidades asumiéndolo con responsabilidad en veras a mejorar, al participar en los juegos dramáticos	Ignora sus defectos y la incapacidad de reconocer sus errores, además que no acepta críticas tanto individuales como en grupo	Es arrogante, ignora sus defectos y la incapacidad de reconocer sus errores, además que no acepta críticas tanto individuales como en grupo										
Auto-Control	Maneja y controla sus emocionales internos en aras de asumir la responsabilidad de los propios actos y reacciones, al trabajar en grupo e individualmente	Estuvo receptivo a aceptar críticas y sugerencias de los miembros del equipo.	Pocas veces estuvo receptivo a aceptar críticas y sugerencias de los miembros del equipo.	No acepta críticas, no trabaja en grupo										
Comunicación	Comunicarse directa, clara y abiertamente, expresando en forma verbal o no verbal lo que desea, tanto lo que quiere	Siempre estuvo dispuesto a escuchar las opiniones de sus compañeros de equipo.	En la mayoría de las ocasiones habló y en muy pocas ocasiones escuchó.	Siempre habló y muy pocas veces expreso lo que sentía, nunca escuchó a otros miembros del equipo										

	mostrar para sí mismo como para otras personas.	Escuchó y habló equitativamente.												
Habilidades Sociales	Siempre demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo y estableció lazos de comunicación. Trató con respeto y amabilidad a sus compañeros.	Casi siempre demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo y estableció lazos de comunicación. Casi siempre trató con respeto y amabilidad a sus compañeros.	Pocas veces demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo y estableció lazos de comunicación. Pocas veces trató con respeto y amabilidad a los miembros del equipo.	Nunca demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo. Muy pocas veces o nunca estableció lazos de comunicación y trató con respeto y amabilidad a sus compañeros.										
Resolución de Problemas	Se reconoce y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue													
SUBTOTAL														
TOTAL														

La observación Participante: Es utilizada especialmente en estudios etnográficos, como un elemento de datos y cuya estructura de recolección de datos se divide en tres fases: participación, observación e interrogación Tal como lo relatan (Dewalt, K & Dewalt, B, 2002).

La observación participante, es de suma importancia para esta investigación, ya que da una mejor comprensión de los comportamientos, cambios y variables a tratar, mediante la experiencia y la exploración dentro del grupo. Como sujetos investigadores ajenos al contexto la aceptación, la confianza y la ética con respecto al grupo participante, permitirá conseguir con mayor facilidad la inmersión y permanencia dentro del mismo. De tal manera el Juego Dramático, establece pautas de desinhibición del individuo que olvida por momento que es objeto de investigación. Privilegio que favorece la percepción y comprensión de primera mano de la realidad social del grupo objeto de estudio. También nos arroja la percepción interna de los miembros del grupo.

Igualmente se diseñó una rúbrica para evaluar el juego dramático de los participantes dentro de los talleres, contiene características específicas de las categorías, que fueron evaluada por niveles (superior, alto, básico y en proceso) para obtener el desempeño de cada uno de ellos (Ver tabla 10).

Tabla 10 Instrumento de Observación Participante

JUEGOS DRAMATICOS		NUMERO DE PARTICIPANTE ____									
Superior, 4 PUNTOS. Alto, 3 PUNTOS. Básico, 2 PUNTOS. En proceso, 1 PUNTO		NUMERO DE TALLER									
DIMENSIONES	HABILIDADES	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
CORPORALIDAD	RITMO- ESPACIO Y MOVIMIENTO										
	DESTREZA CORPORAL										
	CREATIVIDAD CORPORAL										
	MODULACIÓN DE VOZ- DICCIÓN Y GESTICULACIÓN										
COGNITIVO	IMPROVIZACIÓN										
	COMUNICACIÓN										
	IMAGINACIÓN										
	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN										
EMOCIONAL	DESINHIBICIÓN										
	CREATIVIDAD										
	CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJES										
	JUEGO DE ROLES										
	EXPLORACIÓN										
	SENCIBILIZACIÓN										
SUBTOTAL											
TOTAL											

3) Encuestas

La encuesta es una herramienta de investigación descriptiva, que constituye un procedimiento sistémico de recopilación de datos facilitados por los encuestados recogiendo información sobre las variables de interés, en función al tipo de estudio que se propone realizar. Mc Millan & Schumacher (2005).

Se diseñó una encuesta semiestructurada determinada, mediante una serie de preguntas cerradas y abiertas de carácter cualitativo, bajo la escala de Likert, con rangos de tres niveles de valoración entre “sí, no, algunas veces”, ítems en forma de afirmación o juicio cuyas respuestas, se diseñaron, siendo responsabilidad del encuestado. Esta encuesta se aplicara específicamente a los diez participantes adolescentes que oscilan entre las edad de 15 a 18 años, seleccionados para la investigación. Para la elaboración de esta encuesta se tuvieron en cuenta dos variables que se correlacionaban mutuamente: la autoestima y los juegos dramáticos.

Al finalizar los talleres teatrales, este instrumento nos permitió recolectar las impresiones de los participantes acerca del favorecimiento de la autoestima en diferentes aspectos en la aplicación del juego dramático como propuesta pedagógica. Punto que toco nuestro objetivo general.

Instrumento de la Encuesta:

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Investigadores:

Sandra Consuelo Niño Gaitán

Laura Alejandra Baracaldo Niño

ENCUESTA A JOVENES DE LA FUNDACIÓN MAZAL



Este formato tiene como finalidad obtener el consentimiento de las personas que participan en esta investigación. La información obtenida mediante esta encuesta garantiza que no será publicada a nivel individual, ni con fines comerciales. Con el objetivo de **Promover el juego dramático como propuesta pedagógica para fortalecer la autoestima, en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la fundación Mazal.**, al finalizar los talleres de Teatro. Se garantiza que no será revelada ninguna información sin consentimiento previo o cualquier información que pueda ser considerada como confidencial.

Le Agradezco su Colaboración.

Firma: _____

EDAD: _____

SEXO: _____

N° DE PARTICIPANTE: _____

JUEGO DRAMATICO

1. ¿Qué áreas de su desarrollo personal le ha favorecido, al participar en los diferentes juegos dramáticos? Marque con una **X** las que usted considere.

a) Auto-Conocimiento	
b) Autoestima	
c) Aceptación de sí mismo	
d) Auto-Control	
e) Habilidades Sociales	
f) Establecimiento de logros y metas	
g) Comunicación	
h) Aceptación hacia los otros	

2. ¿Qué valores Humanos cree usted que fortaleció al trabajar grupal e individualmente en los talleres teatrales? Marque con una X las que usted considere.

a) Confianza	
b) Perseverancia	
c) Tolerancia	
d) Respeto	
e) Responsabilidad	
f) Empatía	
g) Perdón	
h) Aceptación hacia los otros	

Por favor conteste las siguientes preguntas con la respuesta (si, no, algunas veces), que considere más apropiada.

3. ¿Considera que usted ha podido adquirir herramientas para vencer la timidez a través del juego dramático?

SI NO ALGUNAS VECES

4. ¿Al representar personajes en los juegos de roles, usted logro interiorizarlo dentro de sus propios sentimientos?

SI NO ALGUNAS VECES

5. Al vivenciar y resolver diferentes tipos de conflicto. ¿adquirió habilidades, para el autocontrol de sus emociones dentro de las clases de teatro?

SI NO ALGUNAS VECES

6. ¿Usted encontró alguna alternativa de expresión del lenguaje no verbal (corporal, gestualidad, visual, etc.)?

SI NO ALGUNAS VECES

7. ¿Cree usted que los talleres teatrales le han aportado habilidades individuales y sociales?

SI NO ALGUNAS VECES

8. ¿Cree que los juegos dramáticos le ayudaron a comprender vivenciar y resolver conflictos de la vida cotidiana?

SI NO ALGUNAS VECES

9. ¿Usted ha fortalecido el compromiso y la responsabilidad dentro de los talleres teatrales?

SI NO ALGUNAS VECES

10. ¿Se ha sentido satisfecho y elogiado cuando ha hecho una representación dramática en público?

SI NO ALGUNAS VECES

11. ¿Cuándo participo en los juegos dramáticos pudo exteriorizar sentimientos que tenía reprimidos?

SI NO ALGUNAS VECES

12. ¿El teatro le ayudo de alguna forma a reconocerse y valorarse más?

SI NO ALGUNAS VECES

¿Porque? _____

4) Registró fotográfico y de video.

Durante la investigación se registraron, los procesos pedagógicos, mediante grabaciones, fotografía y videos, para poder analizar con mayor eficacia y minuciosidad los resultados y observaciones que a plena vista no son tan fáciles de identificar, igualmente estos instrumentos sirvieron como evidencia de los procesos y logros de los participantes desde sus experiencias y desde los productos resultantes. Según (McMillan & Schumacher, 2005). Estos soportes forman parte de las evidencias de los comportamientos y acciones de los participantes, lo cual servirá como análisis posterior a la realización de las experiencias pedagógicas. (Ver anexo 11).

5. RESULTADOS

A continuación se presentan las técnicas de análisis de resultados, de acuerdo a los instrumentos de recolección de datos: test de Rosenberg, observación simple- participante y encuesta.

5.1. Técnicas de Análisis de Resultados.

Análisis de Resultados del Test de Autoestima de Rosenberg.

En primer lugar se hace un análisis gráfico del test inicial de Rosenberg, el cual se aplicó, gracias a los resultados que arrojó la interpretación de la entrevista realizada a la psicóloga de la Fundación Mazal, a través de éste se verificara los niveles de autoestima que presentaba cada participante, con el fin de diagnosticar la población.

Luego de la culminación del proyecto realizado en el proceso, se aplicó nuevamente el test de Rosenberg, el cual será analizado y comparado con el test inicial, para obtener información acerca del favorecimiento de la autoestima durante la intervención del taller de Juego Dramático.

Para el análisis de los datos se validó sobre el sistema de medición que propone Rosenberg para su test de autoestima. (*Ver tabla 8*).

Interpretación:

De los ítems 1 al 5, las respuestas de la A a la D se puntúan de 4 a 1. De los ítems de 6 al 10, las respuestas de la A a la D se puntúan de 1 a 4.

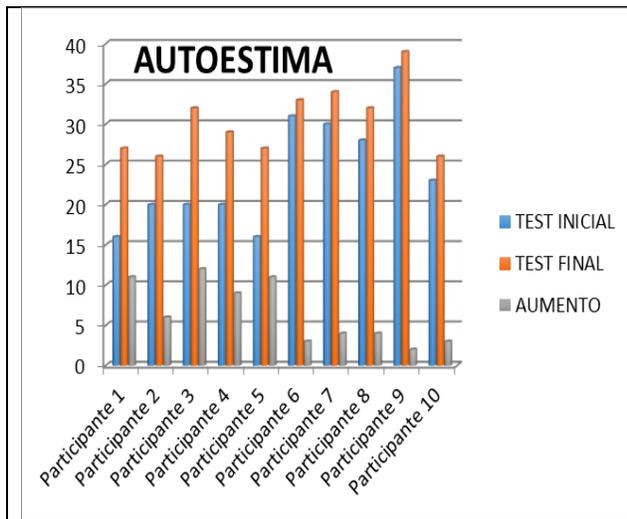
De 30 a 40 puntos: Autoestima Elevada. Considerada como autoestima normal.

De 26 a 29 puntos: Autoestima Media. No presenta problemas de autoestima graves pero es conveniente mejorarla.

Menos de 25 puntos: Autoestima Baja. Existen problemas significativos de autoestima.

Tabla 11 Test de Rosenberg

TEST DE ROSENBERG					
PATICIPANTES	TEST INICIAL		TEST FINAL		AUMENTO
	NIVEL	AUTOESTIMA	NIVEL	AUTOESTIMA	
Participante 1	16 puntos.	Autoestima Baja	27 puntos.	Autoestima Media	11
Participante 2	20 puntos	Autoestima Baja	26 puntos	Autoestima Media	6
Participante 3	20 Puntos	Autoestima Baja	32 Puntos	Autoestima Elevada	12
Participante 4	20 Puntos	Autoestima Baja	29 Puntos	Autoestima Media	9
Participante 5	16 Puntos	Autoestima Baja	27 Puntos	Autoestima Media	11
Participante 6	31 puntos.	Autoestima Elevada	33 puntos.	Autoestima Elevada	3
Participante 7	30 puntos	Autoestima Elevada	34 puntos	Autoestima Elevada	4
Participante 8	28 Puntos	Autoestima Media	32 Puntos	Autoestima Elevada	4
Participante 9	37 Puntos	Autoestima]Elevada	39 Puntos	Autoestima Elevada	2
Participante 10	23 Puntos	Autoestima Baja	26 Puntos	Autoestima Media	3



Gráfica 1 Resultados Test de Rosenberg

La gráfica evidencia en el test inicial, que de los 10 participantes, 6 de ellos presentan baja autoestima, y en el test final, obtuvieron un nivel de autoestima media. 4 adolescentes, que presentaban autoestima media y elevada en el test inicial al finalizar los talleres de Juego dramático presenta una autoestima elevada. (En el test final) se evidencia la evolución y el aumento que presentaron los adolescentes de baja y alta autoestima, superando la timidez, fortaleciendo sus habilidades inter e intrapersonales.

Análisis Comparativo del Test de Rosenberg

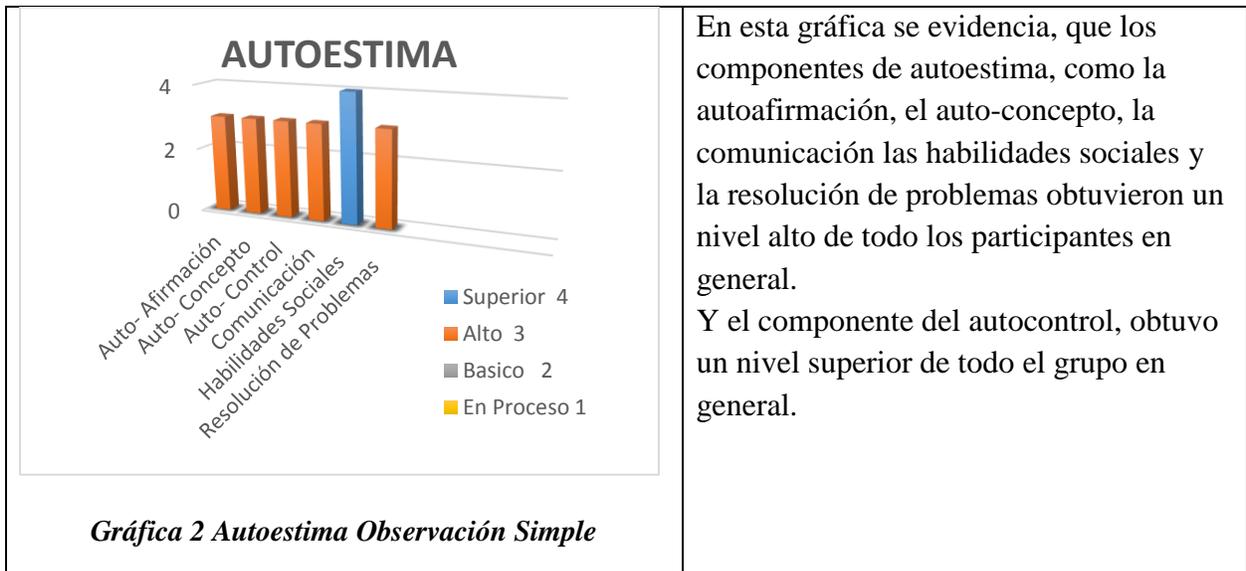
Según los resultados arrojados del primer test aplicado con respecto al test final de los talleres, se evidencio que el 60% de los participantes que presentaban baja autoestima, la elevaron a un nivel medio entre un rango de 25 a 30 puntos.

Por otro lado el 30% de los participantes que evidenciaron autoestima alta, elevaron su puntaje dentro del mismo rango. Y el 10% que estaba dentro del rango medio aumento su autoestima dentro del nivel elevado, con 32 puntos.

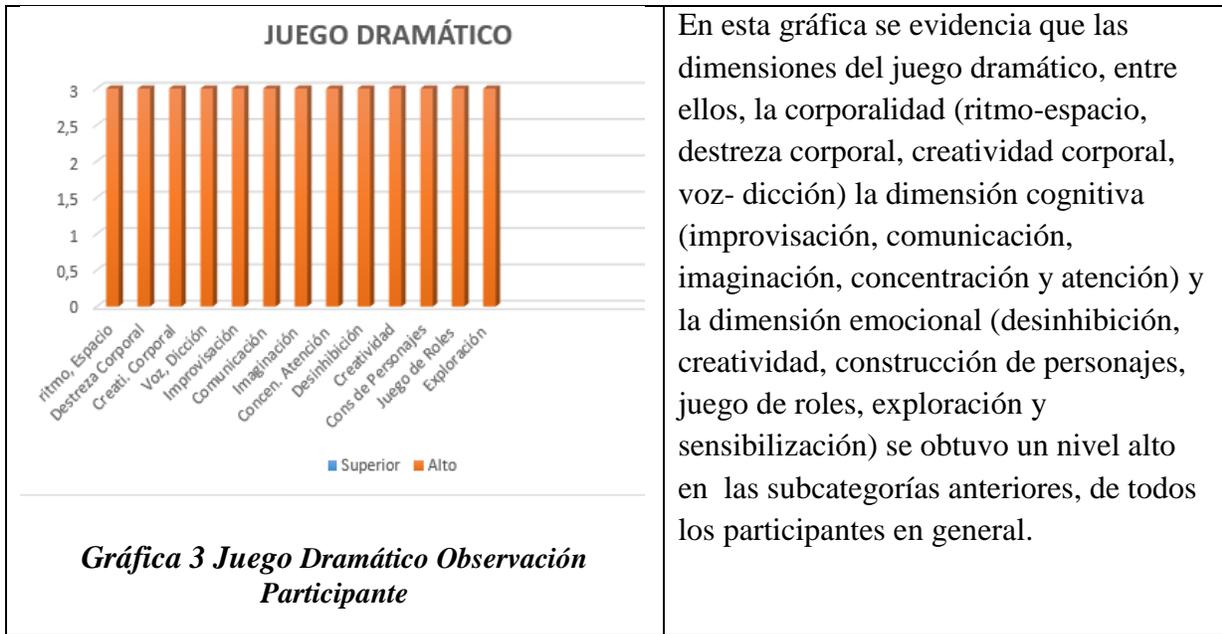
Análisis de Resultados Observación Simple y Participante

Con respecto a la Observación (Simple y Participante), se realizará un análisis de la información obtenida de las rubricas diseñadas para tal fin, donde se evaluará criterios y estándares, de la autoestima y el desempeño de las habilidades de Juego Dramático durante los diez talleres. (Ver anexo 6 y 7).

Graficas de Análisis Observación Simple y Participante



En esta gráfica se evidencia, que los componentes de autoestima, como la autoafirmación, el auto-concepto, la comunicación las habilidades sociales y la resolución de problemas obtuvieron un nivel alto de todo los participantes en general. Y el componente del autocontrol, obtuvo un nivel superior de todo el grupo en general.



En esta gráfica se evidencia que las dimensiones del juego dramático, entre ellos, la corporalidad (ritmo-espacio, destreza corporal, creatividad corporal, voz- dicción) la dimensión cognitiva (improvisación, comunicación, imaginación, concentración y atención) y la dimensión emocional (desinhibición, creatividad, construcción de personajes, juego de roles, exploración y sensibilización) se obtuvo un nivel alto en las subcategorías anteriores, de todos los participantes en general.

Resultado: La relación Observación Simple y la Observación Participante (ver Grafica 4).

Se presentan una matriz que recolecta los resultados de los instrumentos, (observación simple y participante). Cada participante obtiene un resultado cualitativo y numérico, evidenciando si los resultados salieron a favor o no, del objetivo principal de la propuesta.

5.2. Interpretación de Resultados.

En esta matriz se evidencian algunas características generales del grupo en donde el desempeño fue de un bajo rendimiento para los participantes 1, 2, 3, 4, 5 y 10 en los tres primeros talleres, situación que fue evolucionando positivamente, a la medida de la intervención de las siguientes sesiones. Por otro lado los participante 1, 2 y 10, presentaron un retroceso en el proceso en uno de los talleres debido a causas externas. Sin embargo su desempeño osciló entre Alto y superior.

En cuanto a los participantes 6, 7, 8 y 9, mantuvieron un nivel superior alto durante todas las habilidades a evaluar en la matriz.

Superior = 4	Alto = 3	Medio = 2	En Proceso = 1
Permanentemente experimenta y profundiza con gran libertad, usando creativamente los medios y técnicas a un alcance superior. Busca expresarse con un sentido reflexivo y rota claramente por todos los roles técnicos, aceptando asertivamente la crítica	Generalmente experimenta y profundiza con gran libertad, usando creativamente los medios y técnicas a su alcance. Busca expresarse con un sentido reflexivo y rota claramente por todos los roles técnicos, aceptando asertivamente la crítica	Muestra interés por profundizar en los ejercicios planteados. Presenta fluidez en la interpretación y expresión de sentimientos. Mantiene el interés por rotar por todos los roles técnicos. Y acepta la crítica.	Se esfuerza por mantener la conexión con la clase. Su interpretación y permanencia en los roles es aceptable. Aunque se le dificulta expresarse con libertad y creatividad.

Participante 1: durante el proceso, el participante tuvo un bajo rendimiento en las dimensiones evaluadas del Juego Dramático en los tres primeros talleres, luego su rendimiento evolucionó durante las demás sesiones, sin embargo recayó en una baja intervención en el séptimo taller. Sus fortalezas se evidencian en la dimensión corporal y en los juegos de roles. En cuanto a las categorías de la autoestima, su evolución radica en el autocontrol, la comunicación y las habilidades sociales con un puntaje alto. En general con un desempeño Básico.

Participante 2: En los tres talleres iniciales, el adolescente presentó dificultades en los ejes de la comunicación, y en su auto-concepto, luego su rendimiento evolucionó durante las demás sesiones, el participante presenta muy buena expresión corporal, fortaleciendo a su vez las habilidades sociales aunque en algunas ocasiones tuvo retroceso en algunas clases como el taller siete, la resolución de problemas y la representación de juegos de roles. En general obtuvo un desempeño Alto.

Participante 3: Dentro de la categoría de juego dramático el participante evidenció un buen proceso dentro de los talleres iniciales, sus fortalezas se centran en la adquisición de habilidades y competencias en improvisación, juego de roles y construcción de personajes, sin embargo presentó dificultad en la destreza corporal. En cuanto a la categoría de la autoestima obtuvo un nivel alto en su auto-concepto, la resolución de problemas y la comunicación.

Participante 4: Sus fortalezas se enfocaron en su auto-concepto, habilidades sociales, comunicación y en la resolución de problemas. En cuanto a sus habilidades y competencias dentro del juego dramático se valorizó en el juego de roles y destreza corporal. Por otro lado aunque se evidenció algunos retrocesos en uno o dos talleres en particular obtuvo un desempeño Alto

Participante 5: Se evidencia que el adolescente en los tres primeros talleres presentó dificultades en la resolución de problemas. Pero obtuvo avances positivos en su auto-concepto, el autocontrol y la comunicación. En cuanto al juego dramático, sus fuertes se centraron en la representación de juegos de roles, la construcción de personajes y la improvisación. Obtuvo un desempeño Alto.

Participante 6: Se evidencia dentro de sus fortalezas la adquisición de habilidades y competencias, en su autocontrol, el auto-concepto, las habilidades sociales y dentro del juego

dramático, la construcción de personajes y el juego de roles. En general obtuvo un desempeño Superior.

Participante 7: Se evidencia que el joven, tuvo un buen desempeño en todos los talleres. Dentro de sus fortalezas, se encuentra la adquisición de habilidades y competencias, en el auto-concepto y las habilidades sociales, sin embargo presenta dificultades en el manejo del auto-control en la mayoría de los talleres. Dentro del juego dramático, la improvisación fue uno de sus fuertes. En general obtuvo un desempeño Superior.

Participante 8: El joven evidencia un alto desempeño en todos los talleres. Dentro de sus fortalezas, se encuentra la adquisición de habilidades y competencias, en la construcción de personajes, el juego de roles y habilidades sociales que fueron evolucionando positivamente en el transcurso del proceso, aunque debe fortalecer un poco más en las dimensiones del autocontrol y la resolución de problemas. En general obtuvo un desempeño Superior.

Participante 9: El adolescente evidencia un buen desempeño en todos los talleres. Dentro de sus fortalezas, se encuentra la adquisición de habilidades y competencias, en el auto-concepto, autocontrol, habilidades sociales. Y dentro del juego Dramático la improvisación, la construcción de personajes y los juegos de roles. Debe fortalecer su destreza Corporal y la comunicación. En general obtuvo un desempeño Superior.

Participante 10: Durante el proceso el participante, tuvo un bajo rendimiento en las dimensiones evaluadas del Juego Dramático en los tres primeros talleres, luego su rendimiento evoluciono durante los demás sesiones. Su fortaleza se evidencia en la dimensión de destreza corporal y en cuanto a la categoría de la autoestima, su fortaleza radica en las habilidades sociales y el autocontrol; Debe fortalecer su auto-concepto, la resolución de problemas, la improvisación y la construcción de personajes. En general obtuvo un desempeño Básico.

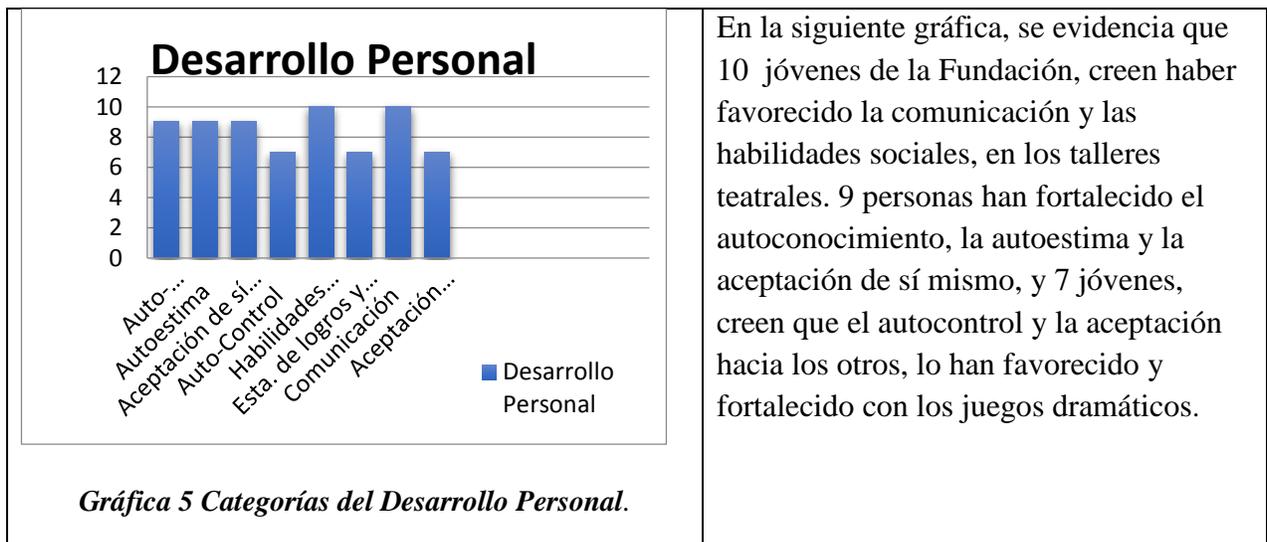
Análisis de Resultados de encuesta.

Esta encuesta se aplicó específicamente a los diez participantes adolescentes, seleccionados para la investigación. Para la elaboración de esta encuesta se tuvieron en cuenta dos variables que se correlacionaban mutuamente: la autoestima y los juegos dramáticos.

Al finalizar los talleres teatrales, este instrumento nos permitió recolectar las impresiones de los participantes acerca del favorecimiento de la autoestima en diferentes aspectos al aplicar el juego dramático como propuesta pedagógica. Punto que tocó nuestro objetivo general.

1. ¿Qué áreas de su desarrollo personal le ha favorecido, al participar en los diferentes juegos dramáticos?

Tabla 12 Medición Categorías del Desarrollo Personal.



2. ¿Qué valores Humanos cree usted que fortaleció al trabajar grupal e individualmente en los talleres teatrales? (Ver tabla 11).

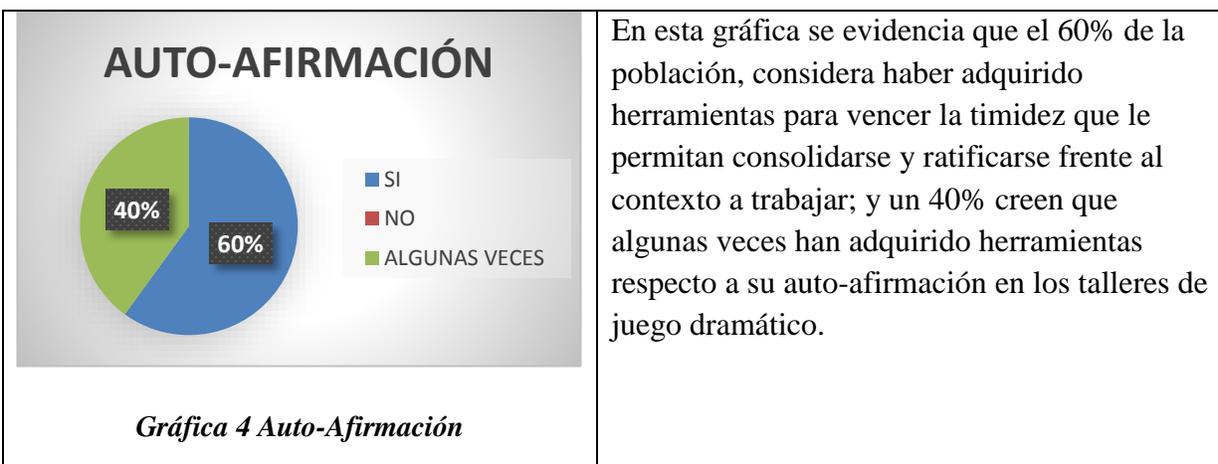
Tabla 13 Medición Categorías de Valores.



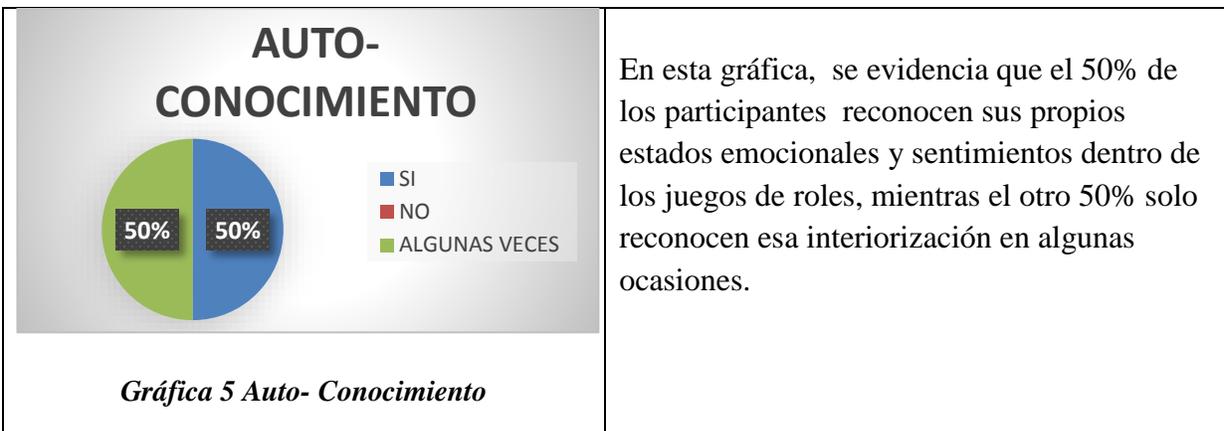
JUEGOS DRAMATICOS

Las preguntas que se presentan en esta parte de la encuesta se refieren en el fortalecimiento de la autoestima, a través de la propia percepción de los integrantes acerca de su proceso al participar y ser parte de los talleres de Juego Dramático.

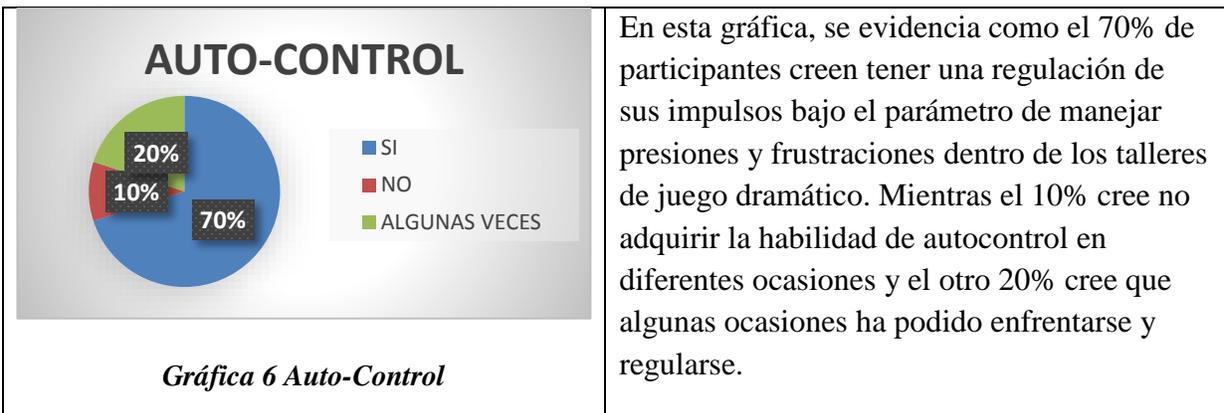
3. ¿Considera que usted ha podido adquirir herramientas para vencer la timidez a través del juego dramático?



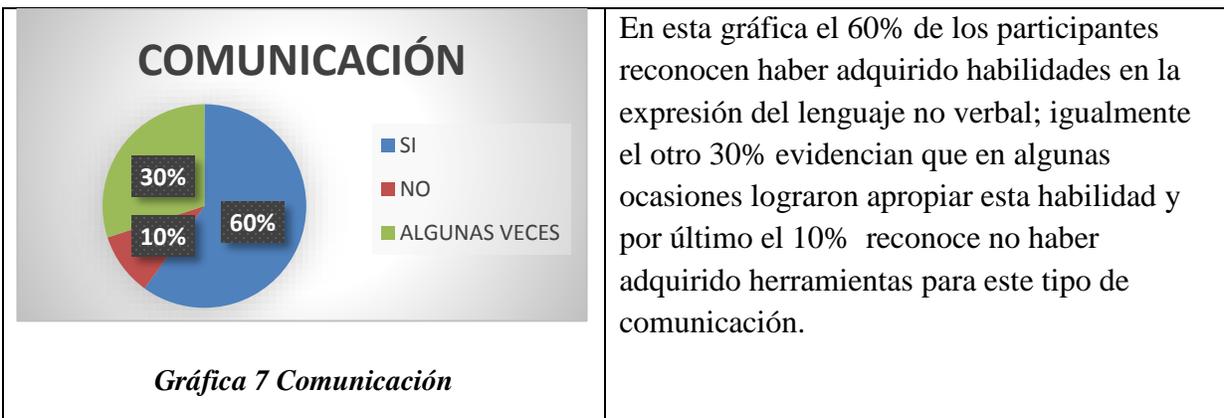
4. ¿Al representar personajes en los juegos de roles, usted logro interiorizarlos dentro de sus propios sentimientos?



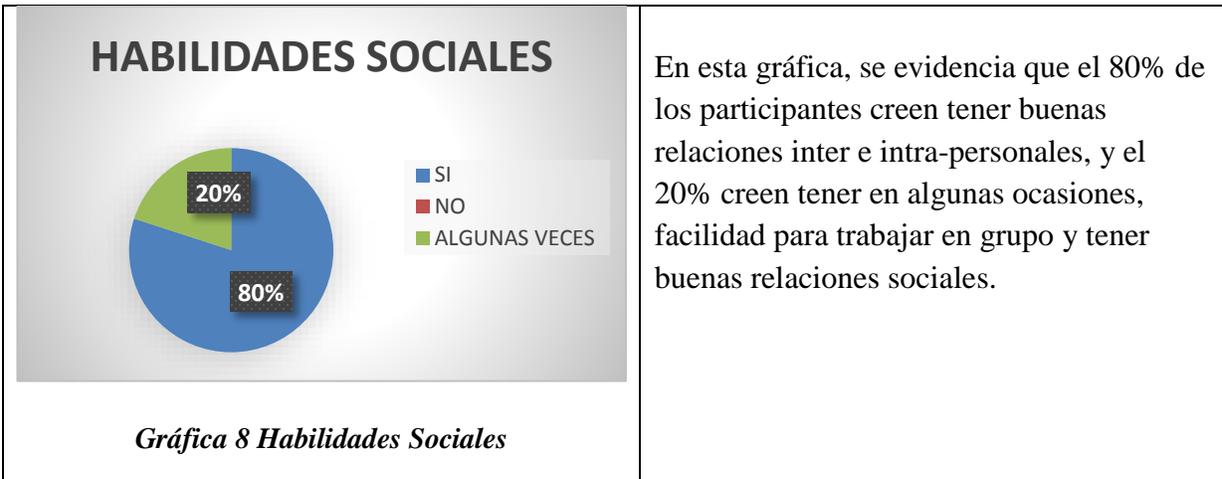
5. Al vivenciar y resolver diferentes tipos de conflicto. ¿Adquirió habilidades, para el autocontrol de sus emociones dentro de las clases de teatro?



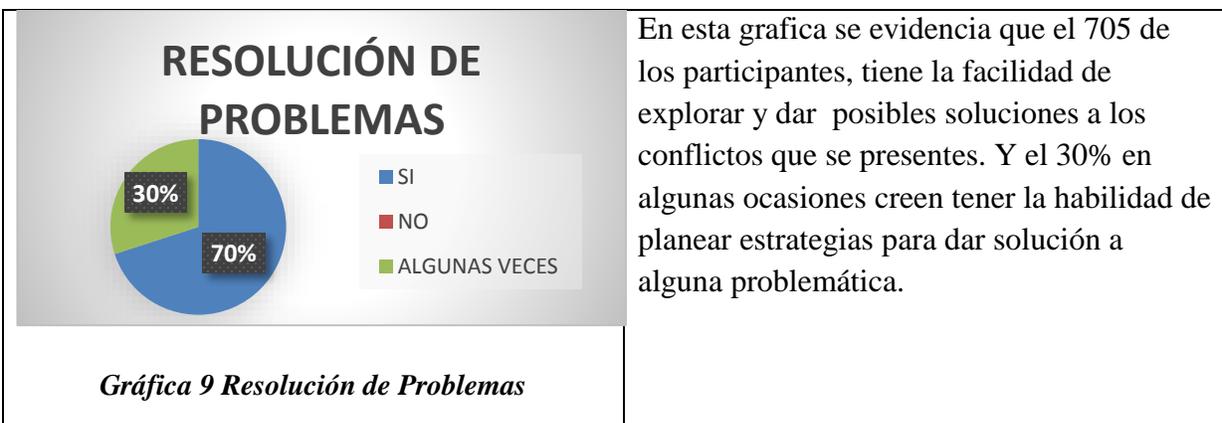
6. ¿Usted encontró alguna alternativa de expresión del lenguaje no verbal (corporal, gestualidad, visual, etc.)?



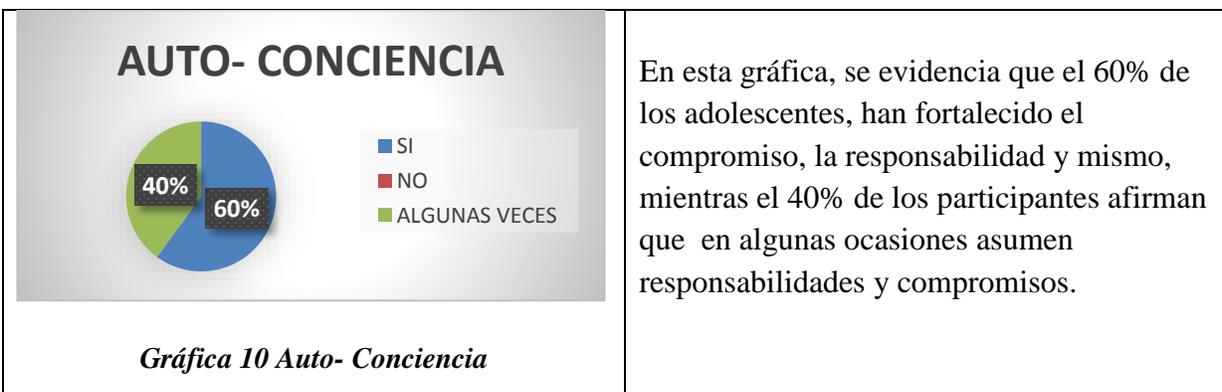
7. ¿Cree usted que los talleres teatrales le han aportado habilidades individuales y sociales?



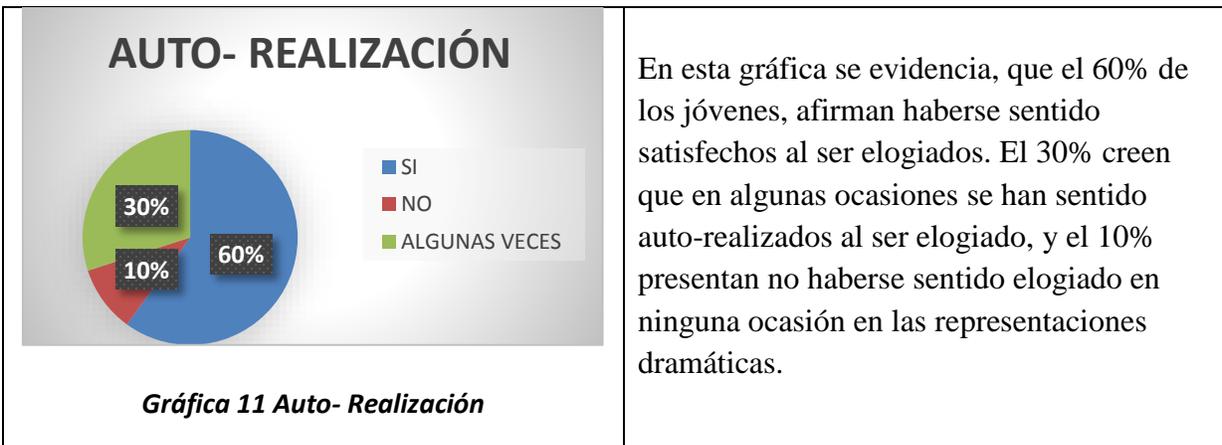
8. ¿Cree que los juegos dramáticos le ayudaron a comprender vivenciar y resolver conflictos de la vida cotidiana?



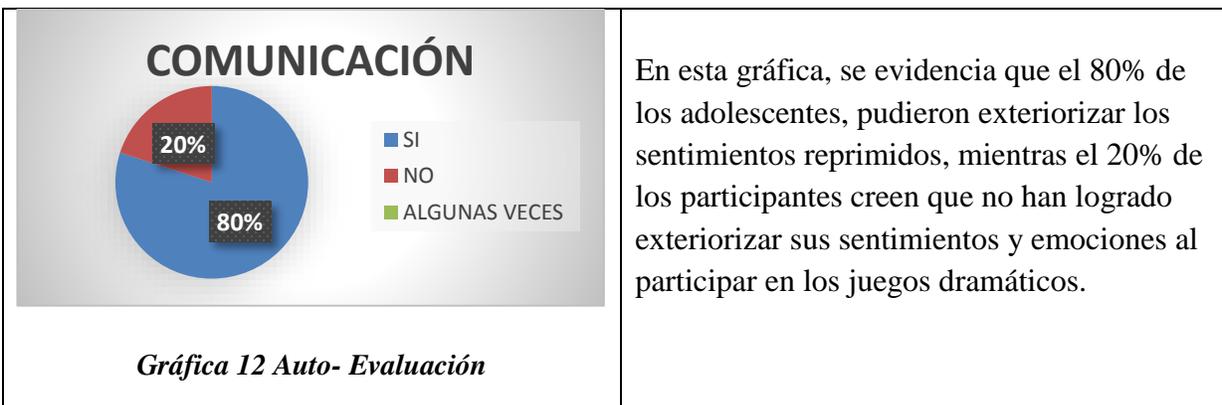
9. ¿Usted ha fortalecido el compromiso y la responsabilidad dentro de los talleres teatrales?



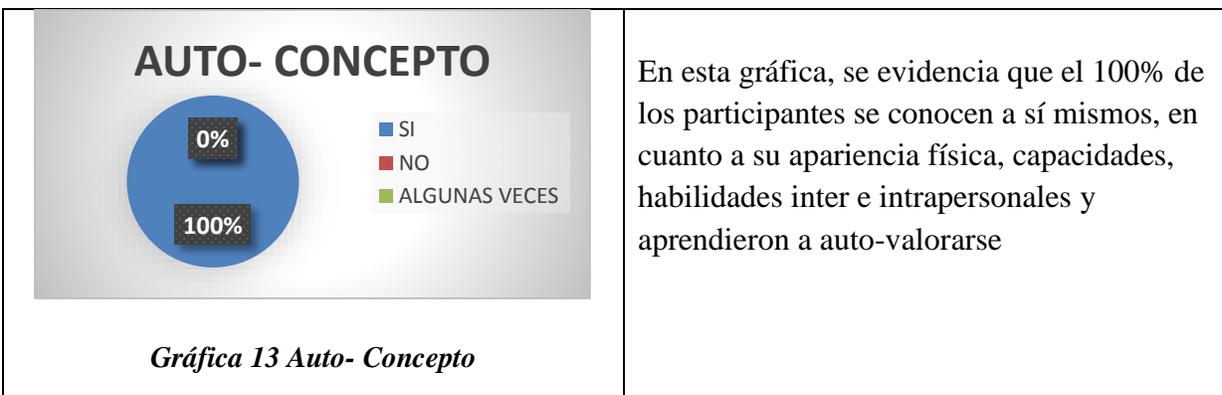
10. ¿Se ha sentido satisfecho y elogiado cuando ha hecho una representación dramática en público?



11. Cuándo participo en los juegos dramáticos ¿pudo exteriorizar sentimientos que tenía reprimidos?



12. ¿El teatro le ayudo de alguna forma a reconocerse y valorarse más?



Dentro de la percepción de los participantes encuestados de adquisición de competencias y habilidades, relacionados con el autoestima dentro de los talleres de Juego Dramático, se evidencia que el 100% de los participantes han adquirido habilidades sociales y de comunicación, mientras que el autocontrol, la aceptación hacia los otros y el establecimiento de logros y metas conservan un promedio estándar en pro del mejoramiento.

En cuanto a la adquisición de valores, la confianza obtuvo un nivel superior, mientras la empatía, el perdón y la aceptación hacia los otros conservaron un promedio estándar en pro del mejoramiento.

El auto-concepto, el autocontrol y la auto-evaluación son componentes de la autoestima que obtuvieron un mayor resultado, con un promedio entre 80% y 100%. La resolución de problemas, la autoconciencia, la auto-afirmación, la auto-realización y la comunicación conservaron un promedio alto de un porcentaje entre 50 y 70 por ciento, mientras el autoconocimiento tuvo un nivel medio en pro del mejoramiento.

Interpretación de Resultados

A continuación se encuentra un cuadro de triangulación de resultados, teniendo en cuenta las categorías (Juego Dramático y la Autoestima) y las subcategorías, que se relaciona con los resultados de cada instrumento obtenido y soportado por algunos de los teóricos de la investigación. Se basa en un cuadro donde se evalúa por niveles y por el porcentaje que se obtuvo.

Superior = 4	Alto = 3	Medio = 2	En Proceso = 1
76% a 100%	51% a 75%	26% a 50%	0 a 25%
Permanente y experimenta y profundiza con gran libertad, usando creativamente los medios y técnicas a un alcance superior. Busca expresarse con un sentido reflexivo y rota claramente por todos los roles técnicos, aceptando asertivamente la crítica.	Generalmente experimenta y profundiza con gran libertad, usando creativamente los medios y técnicas a su alcance. Busca expresarse con un sentido reflexivo y rota claramente por todos los roles técnicos, aceptando asertivamente la crítica.	Muestra interés por profundizar en los ejercicios planteados. Presenta fluidez en la interpretación y expresión de sentimientos. Mantiene el interés por rotar por todos los roles técnicos. Y acepta la crítica.	Se esfuerza por mantener la conexión con la clase. Su interpretación y permanencia en los roles es aceptable. Aunque se le dificulta expresarse con libertad y creatividad.

AUTOESTIMA

CATEGORIAS	SUB-CATEGORIAS	TEST DE ROSENBERG (INICIAL- FINAL)	OBSERVACIÓN SIMPLE Y PARTICIPATIVA	ENCUESTA	AUTORES
	Auto-Afirmación	<p>En el test inicial se evidencio que 6 de los participantes (60%) presentaron un nivel medio en su autoafirmación y 4 participantes (40%) presento una alta autoafirmación.</p> <p>En el test final se evidencio que 5 participantes (50%) presento autoafirmación superior y los otros 5 participantes (50%) evidenciaron una autoafirmación alta.</p>	<p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvo un nivel alto de autoafirmación, ya que a pesar de las dificultades que representaron por causa de la timidez inseguridad y recursividad creativa el grupo enfrento los retos y participó activamente</p>	<p>En la 3ª pregunta de la encuesta, se evidencio que 60 % participantes afirman haber obtenido autoafirmación, haber adquirido herramientas para vencer la timidez y el 40% creen que la obtuvieron en algunas ocasiones</p> <p>Se relaciona con la subcategoría cognitiva del juego dramático.</p>	<p>Según (Goleman, D 2004), la autoafirmación es la expresión de sí mismo sobre el entorno, dirigida hacia la búsqueda de reconocimiento por parte de los demás, manteniendo su propia postura, con seguridad y autonomía.</p>
	Auto-Concepto	<p>En el test inicial se evidencio que 6 de los participantes (60%) presentaron un nivel medio en su auto-concepto y 4 participantes (40%) presento un alto auto-concepto.</p> <p>En el test final se evidencio que 5 participantes (50%) presento auto-concepto superior y los otros 5 participantes (50%) evidenciaron un auto-concepto alto.</p>	<p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto de auto-concepto, que reconocen sus habilidades y debilidades, asumiéndolo con responsabilidad en veras a mejorar, al participar en los juegos dramáticos.</p>	<p>En la 12ª pregunta de la encuesta se evidencio que el 100% fortaleció su auto-concepto en los talleres del juego dramático.</p> <p>En la 4ª pregunta se evidencio que el 50% de los participantes creen tener autoconocimiento al representar personajes en los juegos de roles y el otro 50% creen que en algunas ocasiones lograron interiorizarlo. Se relaciona con la subcategoría emocional del juego dramático. En la 10ª pregunta se evidencia que el 60% de los participantes se han sentido satisfechos y elogiados al hacer una representación dramática, el 30%</p>	<p>Según Mario Rodríguez citado por (Quintero. L, 2006), el auto-concepto es un componente cognitivo, que determina aquellos pensamientos, concepciones, creencias y criterios que tenemos acerca de nosotros mismos. Cuando hay claridad de su auto-concepto, brinda seguridad, asertividad comunicativa, acepta críticas, reconoce sus habilidades y debilidades y la</p>

		de ellos creen que en algunas ocasiones y para el otro 10% afirman no haberla obtenido.	facilidad para una mejor sociabilidad.
		Se relaciona con la subcategoría emocional (creatividad) del juego dramático.	
Habilidades Sociales	<p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvo un nivel superior en habilidades sociales, siempre demostraron tener habilidad para manejar relaciones entre los miembros del grupo y estableciendo lazos de comunicación.</p> <p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto al resolver problemas, se reconoció, abordó problemas y retos teniendo en cuenta sus objetivos. Se relaciona con la resolución de problemas de la categoría de autoestima.</p>	<p>En la 7° pregunta de la encuesta se evidencio que en los talleres del juego dramático aporoto al 80% de los participantes, habilidades individuales y sociales. Y para el otro 20% en algunas ocasiones.</p> <p>En la 9° pregunta de la encuestase evidencio que el 60% de los participantes fortalecieron el compromiso y responsabilidad dentro de los talleres del juego dramático y el otro 40% de los participantes afirman que la fortalecieron en algunas ocasiones.</p>	Según (Goleman. D 1995) las habilidades sociales, siendo un componente de la inteligencia emocional, Es la interacción entre los individuos, estableciendo relaciones interpersonales, cualidades como la simpatía, el respeto, la solidaridad, etc. Ayuda a establecer lazos más reales y duraderos. Las habilidades sociales permiten la interacción con sus pares permitiendo desarrollar habilidades como la asertividad, comunicación y la resolución de conflictos
Auto-Control	En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvo un nivel alto en auto-control, siendo personas muy receptivas a aceptar	En la 5° pregunta de la encuesta se evidencio que el 70% de los participantes adquirió habilidades en su autocontrol a través del juego dramático, el 20% afirma que en algunas ocasiones obtuvo	Según (Goleman. D 1995), el autocontrol es un factor que regula los estados de ánimo, controlando sus impulsos pero

	<p>las críticas, manejando y controlando sus emociones al trabajar en grupo e individualmente.</p>	<p>esta habilidad y el 10% afirma que no la obtuvo.</p> <p>En la 4° pregunta se evidencio que el 50% de los participantes creen tener autoconocimiento al representar personajes en los juegos de roles y el otro 50% creen que en algunas ocasiones lograron interiorizarlo.</p> <p>Se relaciona con la improvisación de la subcategoría cognitivo y el juego de roles de la subcategoría emocional.</p>	<p>desarrollando habilidades comunicativas, saber expresar sus sentimientos y emociones, sin reprimirlos. Evidencian la capacidad de escuchar y aceptar críticas al trabajar en grupo o individualmente.</p>
Comunicación	<p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto de comunicación. Siempre estuvieron dispuestos a escuchar las opiniones de sus compañeros y equipo. Expresándose y comunicándose de forma verbal y no verbal para sí mismo como para sus compañeros.</p> <p>Se relaciona con la subcategoría (cognitivo) del juego dramático.</p>	<p>En la 6° pregunta de la encuesta se evidencio que el 60% de los participantes encontró alternativas de expresión verbal y no verbal a través del juego dramático, el 30% afirma que en algunas ocasiones obtuvo esta habilidad y el 10% afirma que no la obtuvo. En la 11° pregunta se evidencia que el 80% de los participantes exteriorizan sus sentimientos y el 20% creen no haber obtenido esta habilidad</p> <p>Se relaciona con la subcategoría (la corporalidad).</p>	<p>Para (Eines & Mantovani 2002), la comunicación es una herramienta que permite exteriorizar emociones y sentimientos de manera libre, unificado con el movimiento, el cuerpo, la voz y el gesto, con el fin de expresarse con plenitud.</p>
Resolución de Problemas	<p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto al resolver problemas, se reconoció, abordó problemas y retos</p>	<p>En la 8° pregunta de la encuesta se evidencio que el 70% de los participantes creen que el juego dramático les ayudo a resolver conflictos y el 30% creen que la obtuvieron en algunas ocasiones.</p>	<p>Según (Goleman. D, 2006) la resolución de problemas, es la capacidad de manejar situaciones de crisis en forma tranquila y</p>

	<p>teniendo en cuenta sus objetivos.</p> <p>En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvo un nivel superior en habilidades sociales, siempre demostraron tener habilidad para manejar relaciones entre los miembros del grupo y estableciendo lazos de comunicación.</p> <p>Se relaciona con las habilidades sociales, subcategoría de la autoestima.</p>	<p>Se relaciona con la subcategoría cognitiva del juego dramático</p>	<p>serena, enumera las posibles soluciones, teniendo en cuenta sus debilidades y fortalezas</p>
<p>Corporalidad</p> <p>-Ritmo, Espacio y mov</p> <p>-Destreza Corporal</p> <p>-Creatividad Corporal</p> <p>-Modulación de Voz...</p>	<p>En la observación participante se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto de corporalidad.</p> <p>En específico todas las dimensiones de corporalidad, como ritmo- espacio, destreza corporal, creatividad corporal y modulación de la voz obtuvieron un nivel alto (3), usando creativamente sus medios y sus técnicas</p>	<p>En la 6° pregunta de la encuesta se evidencio que el 60% de los participantes encontró alternativas de expresión verbal y no verbal a través del juego dramático, el 30% afirma que en algunas ocasiones obtuvo esta habilidad y el 10% afirma que no la obtuvo.</p> <p>En la 11° pregunta se evidencia que el 80% de los participantes exteriorizan sus sentimientos y el 20% creen no haber obtenido esta habilidad</p> <p>Se relaciona con la subcategoría (la comunicación)</p>	<p>Según (Chejov, M, 1999), basa sus principios en el cuerpo y la psicología, como elementos inseparables para la creación artística.</p> <p>Por otro lado el planteamiento de la capacidad de concentración como parte esencial de esta técnica, se centra en la libertad, armonía, destreza creatividad y comodidad del cuerpo, rechaza la tensión, a su propio ritmo, espacio y el esfuerzo de la práctica de la misma.</p>

JUEGO DRAMATICO

			El juego dramático permite construir la expresión corporal desde la imaginación, la confianza y el aprendizaje lúdico lo que comulga y se adapta muy bien a esta técnica.
Cognitivo	En la observación participante se evidencio, que el grupo en general obtuvieron un nivel alto en lo cognitivo. En específico cada una de las dimensiones como la improvisación, la comunicación, la imaginación y concentración obtuvieron un nivel alto (3)ya que en el transcurso de los talleres fueron más creativos y expresivos	En la 3ª pregunta de la encuesta, se evidencio que 60 % participantes afirman haber obtenido autoafirmación, haber adquirido herramientas para vencer la timidez y el 40% creen que la obtuvieron en algunas ocasiones	Según (Eines & Mantovani, 2002) La Expresión Dramáticamente, se convierte, en un medio idóneo para lograr que el individuo entienda como comunicación, el aprender, a conocerse, verse y escucharse.
-improvisación -comunicación -Imaginación -Concentración	En la observación simple se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto de comunicación. Siempre estuvieron dispuestos a escuchar las opiniones de sus compañeros y equipo. Expresándose y comunicándose de forma verbal y no verbal para sí mismo como para sus compañeros.	Se relaciona con la subcategoría autoafirmación de la autoestima. En la 8ª pregunta de la encuesta se evidencio que el 70% de los participantes creen que el juego dramático les ayudo a resolver conflictos y el 30% creen que la obtuvieron en algunas ocasiones. Se relaciona con la subcategoría (resolución de problemas) de la autoestima. En la 5ª pregunta de la encuesta se evidencio que el 70% de los participantes adquirió habilidades en su autocontrol a través del juego dramático, el 20% afirma que en algunas ocasiones obtuvo	Según (Cañas, J, 2000). Los temas del juego dramático son elegidos por los jugadores, donde definen sus propios roles según su estado de ánimo e imaginación. Los actores no necesitan ensayar técnicas de teatro ni aprenderse textos de memoria. Cada uno exterioriza espontáneamente sus sentimientos personales y sus propias fantasías, desarrollando así sus aptitudes creativas.

	Se relaciona con la subcategoría de (la comunicación) de la autoestima.	esta habilidad y el 10% afirma que no la obtuvo.	Se relaciona con la subcategoría del autocontrol de la autoestima.
Emocional	En la observación participante se evidencio que el grupo en general obtuvieron un nivel alto en la subcategoría emocional del juego dramático	En la 4° pregunta se evidencio que el 50% de los participantes creen tener autoconocimiento al representar personajes en los juegos de roles y el otro 50% creen que en algunas ocasiones lograron interiorizarlo.	Según (Eines & Mantovani, 2002) el paso por los seis roles técnicos: autor, actor, crítico, escenógrafo, espectador. Exhorta a la exigencia y a la adquisición de competencias y habilidades que el individuo va reconociendo y adquiriendo a través del proceso. Lo anterior permite al participante explorar otras identidades, donde pueden experimentar aspectos de sus realidades externas e internas, hacer una introspección y reafirmación ante sí mismo y frente a los otros preparándolo para asumir roles en su vida cotidiana.
-Desinhibición -Creatividad -Const de Personajes -Juego de Roles -Exploración -Sensibilización	Específicamente en las dimensiones como, la desinhibición, la creatividad, la construcción de personajes, juego de roles, la exploración y la sensibilización, obtuvieron un nivel alto (3), en cada una de ellas.	En la 5° pregunta de la encuesta se evidencio que el 70% de los participantes adquirió habilidades en su autocontrol a través del juego dramático, el 20% afirma que en algunas ocasiones obtuvo esta habilidad y el 10% afirma que no la obtuvo. Se relaciona con la subcategoría autocontrol de la autoestima. En la 10° pregunta se evidencia que el 60% de los participantes se han sentido satisfechos y elogiados al hacer una representación dramática, el 30% de ellos creen que en algunas ocasiones y para el otro 10% afirman no haberla obtenido. Se relaciona con la subcategoría auto-concepto de la autoestima.	

5.3.Propuesta

Esta propuesta se fundamenta en algunos aportes pedagógicos y artísticos de Jorge Eines y Alfredo Mantovani estructurado sobre la teoría de la “didáctica de la dramatización”. Con el fin de que estos elementos didácticos, permitan un mejor alcance de los objetivos dentro del proceso de esta investigación. Por otro lado busca que el juego Dramático se comprenda y valore como una herramienta indispensable para la formación del individuo.

De igual forma este proyecto, se enriquece con la inclusión de ciertos aportes teóricos como las de, Augusto Boal (Teoría del Arco Iris) y las técnicas de José Antonio Alcántara (Educar la autoestima).

Título de la propuesta: “Aprende a valor-Arte a través del Juego Dramático”.

Este proyecto pretende sensibilizar y generar cambios, en la forma como se concibe la educación y los procesos pedagógicos, de manera que se contemple, no solo los aspectos cognitivos sino también los emocionales en la formación de los adolescentes.

La propuesta se centra en el fortalecimiento de la autoestima como elemento esencial del desarrollo humano, está dirigida a jóvenes entre 15 a 18 años, promoviendo actividades lúdicas que alienten su autoconocimiento, mediante estrategias que permitan la expresión de emociones y habilidades sociales, favorezcan sus competencias y estimulen la sana convivencia, a través del juego dramático. Desde allí se busca afianzar su autoimagen, gestionar sus actitudes positivas, y reorganizar su escala de valores, todo esto encaminado a un re-planteamiento positivo de su proyecto de vida.

Por otro lado pretende implementarse como una propuesta, con propósitos pedagógicos y humanos, que sedes marcarse del teatro como generador de productos artísticos y formación de actores para convertirse en planteamientos que utilizan el lenguaje dramático con fines esencialmente formativos y educativos.

La propuesta consta de las siguientes 5 fases:

➤ Fase 1: Sensibilización y Diagnostico

Consistirá en un taller de diagnóstico y sensibilización, donde se busca reconocer las diferentes falencias y fortalezas del grupo a trabajar, además de crear un ambiente de confianza e interacción grupal con la finalidad de crear un clima propicio para la intervención. Se aplica un test de Rosenberg inicial en el taller diagnóstico.

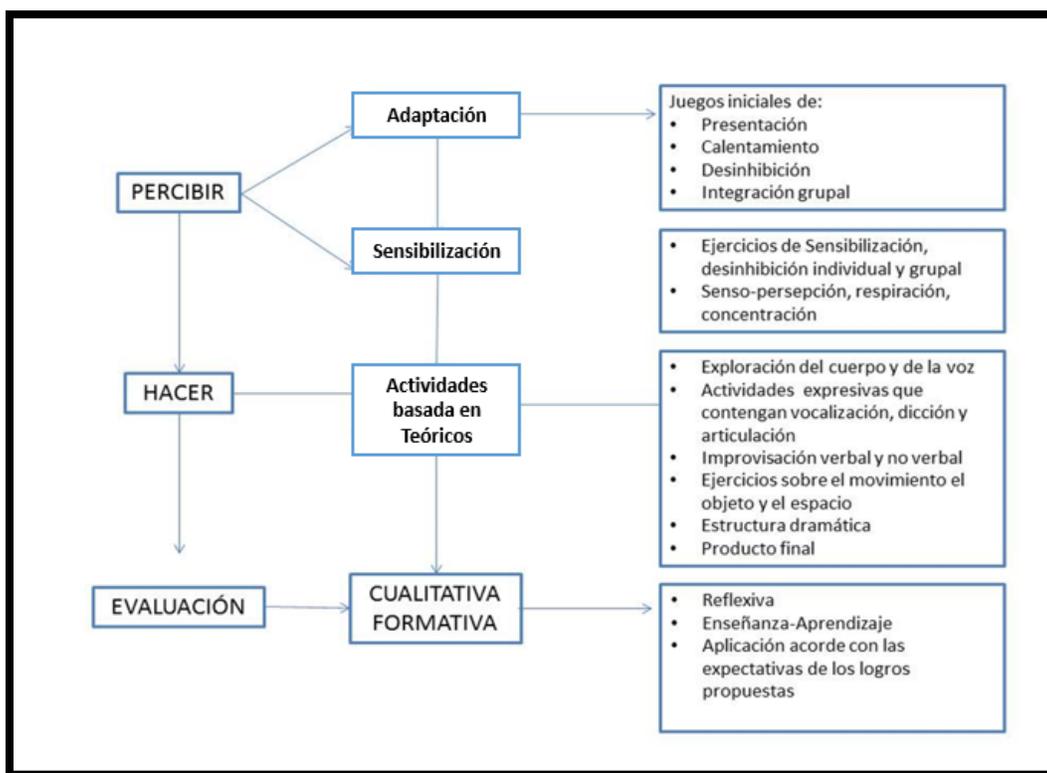
➤ Fase 2: Diseño y aplicación de talleres.

Se proponen 10 talleres a manera de dramática-juego, donde se establecen reglas,

concretas y disciplinadas, estos se realizaran con un tiempo de intervención de dos horas.

El taller se fraccionara en cuatro momentos que a continuación se describen (ver tabla 14)

Tabla 14 Metodología de los Talleres



Cada actividad principal estará dirigida hacia la mejora de la autoestima, basados en la teoría de Jorge Eines y Alfredo Mantovani, quienes sugieren el paso del participante por todos los roles para la adquisición de sus competencias y habilidades. Igualmente estarán inmersas en la teoría del arco iris de Augusto Boal quien propone la transformación de las

realidades del individuo a través de la introspección y la expresión de sus conflictos. Y por último y no menos importante la teoría de José Antonio Alcántara, Educar la autoestima, sobre las que se trabajaran la técnica de inoculación de actitudes e imitación de modelos.

➤ Fase 3: Recopilación y análisis de resultado

En esta fase se recopila la información obtenida a través, del test de Rosenberg y talleres, implementados, luego de analizarlos, se obtiene un resultado para responder el objetivo de la propuesta

➤ Fase 4: Conclusiones

Al finalizar la propuesta se harán aportes y conclusiones que se obtendrán de la propuesta.

Ejes temáticos

- Juegos de caldeamiento, sensibilización, desinhibición y desbloqueo.
- Juego de vínculo y confianza individual y grupal.
- Juegos de exploración corporal estructuradas en ritmo. Espacio y mímica.
- Juegos introspectivos.
- Juegos de inoculación actitudinal.
- Juegos de roles imaginarios y cotidianos e intercambio de los mismos.
- Juegos de imitación de modelos.
- Juegos de improvisación con temáticas aportadas por el grupo y por el animador.

Justificación

Se busca crear estrategias con propósitos educativos, que lleven al estudiante a salir del estereotipo pedagógico, creando un pensamiento bidimensional, que propicien hábitos de profundo humanismo, comunicación y convivencia, utilizando el Juego Dramático como alternativa formativa y liberadora, que conduzca al joven a considerar la propia expresión como

fuerce de su propio conocimiento y sano desarrollo para favorecer su auto- valía, convirtiéndose en herramienta para su vida.

Objetivo General

Crear una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de la autoestima en los adolescentes de 15 a 18 años a través del Juego Dramático.

Objetivo Especifico

- Concientizar a la población intervenida, de la importancia de reconocer y fortalecer sus competencias y desarrollo de habilidades, a través del Juego dramático.
- Difundir estrategias que mejoren las habilidades sociales y comunicativas de los Adolescentes.
- Desarrollar estrategias que le permitan al adolescente, verse como un sujeto social crítico y con consciencia de transformación.

Finalidad

Proporcionar a los adolescentes, alternativos en la prevención de problemas sociales que usualmente se relacionan con los niveles bajos de autoestima, para intervenir a través de la pedagogía Praxeología del Juego Dramático como promotor de habilidades formativas en el área del desarrollo humano.

Personas Responsables

Esta investigación está dirigida por Sandra Consuelo Niño Gaitán y Laura Alejandra Baracaldo Niño, Estudiantes de Noveno semestre de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Beneficiarios de la Propuesta

Los beneficiarios principales de esta propuesta son los adolescentes entre 15 a 18 años que presenten bajos niveles y autoestima o que se encuentren en situaciones o contextos vulnerables, donde sea necesario que requieran de intervención.

Recursos

➤ **Recursos Didácticos y Técnicos**

Para esta investigación se necesitaran materiales reciclables para la elaboración de elementos escénicos, disfraces, utilería, computador portátil, Amplificador de sonido, cámara fotográfica y de video y música.

➤ **Recursos Pedagógicos**

Textos y guías de ejercicios dramáticos, teorías psicológicas, terapéuticas y pedagógicas relacionadas con el juego dramático desde la filosofía humanista y social.

➤ **Recursos Financieros**

Para llevar a cabo esta propuesta pedagógica se necesitara alrededor de \$00.000 pesos, representados en materiales didácticos, adquisición de textos, impresiones, fotocopias, gastos operacionales (transportes, luz y alimentación, postres para el tutor) visitas a bibliotecas, universidades y a tutorías.

Cronograma (ver anexo 10 Grafica 19) En el cronograma se evidencia el proceso que se llevó a cabo durante la experiencia práctica en la Fundación y la especificación del tiempo que se realizó las actividades para el proyecto de investigación.

6. CONCLUSIONES.

- En la triangulación del análisis de resultados, se evidencio un alto nivel en las siguientes subcategoría de la autoestima: la autoafirmación, el auto-concepto, el autocontrol, resolución de problemas, la comunicación, lo que llevo a concluir que el juego dramático cumplió con los objetivos del proyecto ya que logro que los participantes adquirieran competencias y habilidades encaminadas al favorecimiento de su autoestima y a la re significación de su proyecto de vida.

- En cuanto a las habilidades sociales se obtuvo un nivel superior, puntaje que apunta al juego dramático como una herramienta que fomenta no solo el desarrollo individual sino el colectivo, permitiéndole al individuo una mejor relación con su entorno.

- En cuanto a las subcategorías del juego dramático (corporalidad, cognitivo y emocional) en la triangulación se evidencio un nivel alto, en cuanto a la habilidad para desarrollar estas dimensiones, lo que concluye en una buena adaptación de los participantes a las estrategias pedagógicas implementadas en los diez talleres que facilitaron la interiorización e interpretación de estos procesos, cumpliendo con uno de los objetivos específicos de la investigación.

-Una de las ventajas del juego dramático, es que sirvió a los participantes como medio de aceptación, introspección y búsqueda de sus competencias y habilidades, que lo llevaron a autoafirmarse como sujeto autor y critico.

-Los participantes que gozaban de buena autoestima desde el inicio del diagnóstico, obtuvieron siempre un mejor puntaje en el análisis final de la investigación sobre los que no la tenían. Lo que demuestra la importancia de la autoestima en el desarrollo humano. Sin embargo hay que anotar que estos participantes se encuentran en intervención en la fundación, al evidenciar cuadros de comportamiento inadecuados que atentan contra sí mismos. Por tal motivo se reforzó la auto-reflexión en el concepto de la autoestima ya que en algunos casos puede estar ligado con actitud de egocentrismo.

-La vivencia de lenguajes artísticos dentro de los programas de intervención a jóvenes con diferentes problemáticas, adquiere relevancia en el proceso educativo; al favorecer la plena utilización de recursos expresivos con los que cuenta el ser humano y que dispone para procesar la comunicación de su grupo social y conocerse así mismo.

-Aunque los niveles dentro de los procesos de observación simple y participante, obtuvieron un nivel alto en general, se evidencio en los talleres que los procesos podían estancarse o retroceder debido a problemáticas externas ajenas a la clase. Como problemas familiares, afectivos y sociales.

-Las técnicas utilizadas cumplieron las metas y objetivos de la investigación sin embargo surgieron planteamientos, de cómo hacer un mejor manejo psicológico y como amalgamar estos resultados con los diferentes procesos de intervención de la Fundación.

- -La participación activa y el interés del estudiante son claves para lograr su desarrollo personal, por lo que el animador no debe pasar por alto sus aportes intereses e inquietudes sobre la clase.

Una debilidad que se encontró dentro del juego dramático, es que por tener una metodología basada en el juego, sea interiorizada por los adolescentes como un elemento lúdico-recreativo, sin embargo, esta falacia solo se evidenciara si el docente no actúa como animador y guía de un proceso pedagógico, encaminado a un crecimiento personal y a un aprendizaje significativo.

7. PROSPECTIVA Y RECOMENDACIONES.

Una de las prospectivas es que el juego dramático, se implemente no solo en el campo artístico, sino también en otros campos de la educación como herramienta pedagógica que permite el descubrimiento de habilidades y competencias por parte del estudiante y del docente, elemento esencial para su desarrollo.

Este proyecto no solo se puede aplicar en adolescentes, sino que se puede proyectar hacia otras poblaciones con una caracterización similar teniendo en cuenta su entorno y características propias de la edad.

Además La Escala de Coopersmith tiene inmerso una escala de ocho ítems de mentira que brinda algo más de confiabilidad y veracidad al test. Esta recomendación es propuesta dada la

importancia de la influencia de los entornos, en los procesos de formación y auto-valoría del individuo, según lo evidenciado en el transcurso de este proyecto.

La prospectiva de este proyecto es encaminar a los docentes a utilizar herramientas Pedagógicas y didácticas como el Juego Dramático dentro de los diferentes campos de acción de la educación, por su importante valor constructivo en el área del desarrollo humano.

Por otro lado hacer una invitación a la Fundación Mazal, a que continúe desarrollando proyectos artísticos que involucren perspectivas de formación educativa y humana, que aporten al individuo, elementos esenciales para construir una mejor calidad de vida, por medio de la adquisición de habilidades y competencias, que le ayuden a resolver problemas relativos a su entorno.

Una de las recomendaciones es utilizar como instrumento la escala de medición de la autoestima de Coopersmith, ya que permite ampliar aún más el panorama evaluativo de la autoestima, que la proporcionada por la escala de Rosenberg, donde muestra la percepción que el individuo tiene de sí mismo, pero no se adentra en áreas como las escolares, las sociales y familiares.

Que se tengan en cuenta algunas observaciones y experiencias que el joven experimenta dentro del taller como un aporte para su proceso terapéutico.

Tener en cuenta para futuros procesos que se realicen en la Fundación Mazal, el respeto por los tiempos de intervención. Ya que la interrupción de estos conllevan a un procedimiento deficiente.

Teniendo en cuenta que se presentaron algunos retrocesos en el desarrollo de los talleres por parte de los participantes, debido a causas externas es de importancia que el animador no ignore estas dificultades que se viven fuera del contexto del taller, ya que estos pueden ser generadores de avances o retrocesos dentro del objetivo a alcanzar dentro de la investigación.

Se recomienda que haya un trabajo consensuado entre el personal de intervención de Mazal con el docente de teatro para trabajar en las problemáticas que aquejan al adolescente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfonso, L. (2013). *El Juego Dramatico un Ambiente Creativo Aplicado a la Enseñanza Formal de adolescentes*. Madrid: (tesis Doctoral) Universidad Autónoma de Madrid.
- Adolescencia, c. d. (8 de noviembre de 2006). *codigo de infancia y Adolescencia* . Obtenido de www.oei.es: http://www.oei.es/quipu/colombia/codigo_infancia.pdf
- Adrian, J. (2012). [<http://www3.uji.es>]. Obtenido de El desarrollo Cognitivo del Adolescente.: www3.uji.es/~betoret/Instruccion/Aprendizaje%20y%20Personalidad/Curso%2012-13/Apuntes%20Tema%20%20El%20desarrollo%20cognitivo%20del%20adolescente.pdf
- Alcantara, J. (2005). *Educación la autoestima*. España: Ceac.
- Alcantara, J. (2005). *Educación la autoestima*. España: Ceac.
- Aristoteles. (1946). *De Poética*. Londres: Oxford Classical Texts.
- Bandura, A & Walters, R. (1974). *Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad*. Alianza Editorial .
- Barrera & Fracca. (1999). *Expresión Oral y comprensión: significados del lenguaje*. . Mexico DF: Mexicali.
- Baur, C. Frei, H. & Rindiisbacher, E. (1994). *Juegos de Expresión I*. España: Didacticas S.A.
- Beauregard. (2013). *Autoestima: para quererse más y relacionarse mejor* . Mexico: Narcea.
- Boal, A. (2002). *El Arco Iris de Deseo*. Paris: Alba.
- Bordignon, N. (Julio- Diciembre de 2005). *Revista Lasallista, volumen 2 No.2, pág. 50-63*. Obtenido de El desarrollo Psicosocial de Eric Erikson. El diagrama Epigenético del Adulto. : <http://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Branden. (1993). *El poder del autoestima*. España: Paidós .
- Campos, M. (2009). *Juego Dramatico y teatro*. Obtenido de es.scribd.com: <http://es.scribd.com/doc/14823659/Juego-dramatico-y-teatro#scribd>
- Cañas, J. (2000). *Didáctica de la Expresión Dramática*. España: Octaedro.
- Capo, C. (2011). *Mis Hijos y las Drogas*. Bogotá, Colombia : Ediciones de la U.
- Castaño, M. (2000). *el Juego de la Expresión Dramática*. Bogotá- Colombia: Palimpsesto.
- Castaño, M. (2000). *El Juego de la Expresión Dramática*. Bogotá- Colombia: Palimpsesto.
- Chejov, M. (1999). *Sobre la Técnica de Actuación*. Madrid: Alba.
- Coleman, J. C. y Hendry, L. B. (2003). *Psicología de la adolescencia*. Madrid, España.: Morata.

-
- Curcu, A. (2008). *Sujeto, subjetividad y formación en educación para pensar en otra visión pedagógica de la evaluación*. Obtenido de Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias sociales: http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-95052008000100010&lng=es&nrm=i
- Daniela Steiner Benaim. (2005). *La Teoría de la Autoestima en el Proceso Terapéutico para el Desarrollo del Ser Humano*. Maracaibo: (Tesis de Grado) Tecana American University.
- De Marinis, M. (2004). *La Parábola de Grotowski: El Secreto de los Novecento Teatral*. Buenos Aires: Galerna.
- Delgado, O. (2006). *primera...segunda...tercera llamada! Actitudes Teatrales para trabajar aspectos de sexualidad en la consejería con adolescentes*. Puerto Rico : Tesis Doctoral No publicada .
- Dewalt, K & Dewalt, B. (2002). *La observación participante: una guía para los trabajadores de campo*. Altamira Press: Walnut Creek, CA.
- Díaz, B. (2002). *Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill.
- Dropsy, J. (1987). *VIVIR EN SU CUERPO: Expresión Corporal y Relaciones humanas* . Paidós Iberica .
- Educación, I. g. (8 de Febrero de 1994). *ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Obtenido de http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf
- Eines & Mantovani. (2002). *Dictadica de la Dramatización*. Barcelona: Gedisa, S.A.
- Eines, J & Mantovani A. (2002). *Dictadica de la Dramatización*. Barcelona: Gedisa, S.A.
- Flores Mostacero, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico*. . Lima- Perú: Lenguaje-Comunicación.
- Fundación Mazal. (2014). *¿quienes somos?* Obtenido de <http://www.fundacionmazal.com>: <http://www.fundacionmazal.com/Qui%C3%A9nes-Somos-.php>
- Gabino, M. (2014). *El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera*. Alcalá: Universidad de Alcalá.
- Garaigordobil, M. Pérez, J. (02 de 07 de 2007). *Autoconcepto, autoestima y síntomas psicopatológicos en personas con y sin disfermia: Un análisis descriptivo y comparativo*. Obtenido de <http://www.redalyc.org>: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56070211>
- García, S. (2009). *Cuerpo y Teatro*. Bogotá Colombia: Gesto-Vivo Orquesta Filarmonica, de Bogotá.
- García, V. (1996). *Enseñanzas Artísticas y Técnicas*. Madrid: Rialp.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Barcelona, España: Kairós.

-
- Goleman, D. (2004). *La Inteligencia emocional*. Barcelona (España): Bantam books.
- González, G., Trozzo, E., Montero, M., Sampredo, L., & Salas, B. (2008). *El teatro en la escuela*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- González G, Servera & Sanpedro. (2008). *El teatro en la Escuela*. Buenos Aires: Aique.
- Gonzalez, G. Emma, S. Trozzo, E. Torres, S. & Salas B. (1998). *Teatro, adolescencia y escuela: fundamentos y práctica docente*. Buenos Aires: Aique.
- González, N & Lopez, A. (2001). *La autoestima. Medición y estrategias de intervención a través de una experiencia en la reconstrucción del ser*. Mexico: Universidad Autónoma de la Ciudad de Mexico.
- Grimson, A. (2001). *Interculturalidad y Comunicación* . Colombia: Norma.
- Guerra, M. (2010). Juego Simbolico. *Eduinnova*, 10- 12.
- Hidalgo, C. (19 de 08 de 2007). *www.elperiodicomediterraneo.com*. Obtenido de Narcisismo y Autoestima: http://www.elperiodicomediterraneo.com/noticias/opinion/narcisismo-autoestima_317268.html
- Juan Lucas Onieva López. (2011). *Dramatización como recurso educativo: estudio comparativo de una experiencia con estudiantes malagueños de un centro escolar concertado y adolescentes puertorriqueños en situación de marginalidad* . Málaga, España: Tesis Doctoral .
- Juliao, C. (2011). *El Enfoque Praxeológico*. Bogotá , Colombia: Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Leongto. (2013). *¿Qué es un test?* Obtenido de [www.leongto.com.mx] : http://www.leongto.com.mx/secciones/entretenimiento/tests/tests_index.htm
- Leticia Mirella Carrillo Picazzo. (2009). *La Familia, La autoestima y el fracaso escolar del adolescente*. Granada: Universidad de Granada.
- López, María Elena & Gonzales María . (2009). *Inteligencia emocional. (volumen 1)*. Gamma.
- Martinez, M. (1996). *La Investigación Cualitativa Etnográfica en Educación*. Mexico D.F: Trillas.
- Maslow. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid, España: Ediciones de Santos s.a.
- Ministerio de Educacion, N. (2000). http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf. Obtenido de Lineamientos Educación Artística: <http://www.mineduacion.gov.co>
- Motos, T. (2002). *Evaluar la creatividad Dramatica*. España: Universidad de Valencia .

-
- Moya, M. (s.f.). *Persuasión y cambio de actitudes*. Obtenido de www.kimerius.es:
www.kimerius.es/app/download/5793824260/Persuasi%C3%B3n+y+cambio+de+actitud+es.pdf inoculacion miguel moya
- Muñoz, D. (marzo de 2009). <http://www.efdeportes.com/>. Obtenido de La expresión corporal en el área de Educación Física. Baterías de Juego: <http://www.efdeportes.com/efd130/la-expresion-corporal-en-educacion-fisica.htm>
- Navarro, R & Mantovani, A. (2012). *El juego Dramatico de 5 a 9 años*. España: Octaedro Andalucía.
- Navarro, R. (2006). *XXV SEMINARIO INTERUNIVERSITARIO DE TEORÍA DE LA EDUCACIÓN "LAS EMOCIONES Y LA FORMACIÓN DE LA IDENTIDAD HUMANA"*. Salamanca: Universidad de Salamanca .
- Navarro, V. (2002). *El Afán de Jugar* . España: Inde.
- Olarte, G. (2006). *Juegos Teatrales*. Bogotá- Colombia: Magisterio .
- Olivencia J & Cangas A. (2004). *Las Adicciones en Adolescentes* . Bogotá, Colombia : Panamericana .
- Pease, A. (1997). *El lenguaje del cuerpo*. México: Paidós.
- Pelaez, M & Segura M. (2008). *Las Tecnicas Escenicas y las Tecnicas Corporales como herramienta Metodologica para cualificar el desempeño comunicativo* . Bogota D.C: Facultad de Comunicación y lenguaje.
- Perez, M. (2004). La Dramatización como Recurso Clave en el proceso de Enseñanza y Adquisición de las lenguas. *Glosas Didacticas*, 72-73.
- Pestalozzi, J. (enero de 1746). *wikipedia*. Obtenido de en.wikipedia.org:
http://en.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi
- Pid-Aula, p. (2006-2009). <http://www.ugr.es/>. Obtenido de El comportamiento no verbal:
http://www.ugr.es/~aula_psi/EL_COMPORAMIENTO_NO_VERBAL.htm
- Pineda S, & Aliño M. (1999). *Manual de Prácticas Clínicas para la atención integral a la salud de la adolescencia. (Capítulo I)*. La Habana Cuba: MINSAP.
- Popkewitz, T. (1998). *Paradigma e ideología en investigación educativa. Las funciones sociales del intelectual* . Madrid: Mondadori.
- Quintero, L. (2006). *Formación de Hábitos y Fortalecimiento de la Autoestima*. Veracruz: Trillas.
- Recursos, D. d. (s.f.). *Guía para la Elaboración de la Propuesta Pedagógica*. Obtenido de www2.mdp.edu.ar:
http://www2.mdp.edu.ar/arquitectura/concursos/02_guiaelabpedagogica.pdf

-
- Rogers, C. (2013). *Teorías de la personalidad, Carl Rogers y la perspectiva centrada en la persona*. Capítulo 13.
- Romero, P. (18 de agosto de 2008). *educacionartisticapablo.blogspot.com*. Obtenido de Competencias y Dimensiones de la Educación Artística: <http://educacionartisticapablo.blogspot.com/2008/08/competencias-y-dimensiones-de-la.html>
- Rossi, P. (2008). *las Drogas y los Adolescentes*. Madrid, España: Tebar.
- Ruano, A. (2004). *La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: un estudio experimental. (tesis doctoral)*. Madrid, España: Departamento de física. Universidad Politécnica de Madrid.
- Ruano, A. (2004). *La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: un estudio experimental. (tesis doctoral)*. Madrid, España: Departamento de física. Universidad Politécnica de Madrid.
- Sáenz, J. (30 de 06 de 2005). *Hacia una pedagogía de la subjetivación*. Obtenido de file:///C:/Users/Sandra/Downloads/Hacia%20una%20pedagog%EDa%20de%20la%20subjetivaci%F3n%20_buenisimo.html
- Sampieri, R. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Interamericana Editores.
- Sánchez, C. (22 de noviembre de 2013). *Autoestima*. Obtenido de <http://psiqueviva.com>: <http://psiqueviva.com/autoestima/>
- Secretaría Distrital, d. G. (2013). *Localidad de chapinero*. Obtenido de <http://www.chapinero.gov.co>: <http://www.chapinero.gov.co/index.php/mi-localidad>
- Serrano, M. (2009). *verbumestmagia.blogspot.com*. Obtenido de Educación en la Antigua Grecia, Paideia y Areté.: <http://verbumestmagia.blogspot.com/2009/06/educacion-en-la-antigua-grecia-paideia.html>
- Steiner, Claude & Perry . (1998). *La Educación Emocional Una Propuesta para Orientar las Emociones Personales*. .
- Suarez, P. (2004). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Orion Editores.
- Tejerina, I. (2005). *El juego dramático en la educación primaria*. Obtenido de www.cervantesvirtual.com: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramatico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html
- Torres, J. (sf). Drama Versus Teatro en la Educación. *Centro Virtual Cervantes*, Numero 16.
- Trancón, S. (2006). *Teoría del Teatro*. España: Fundamentos .
- Trueba C. (2004). *Ética y tragedia en Aristóteles*. Mexico: Anthropos.

-
- Unicef. (2002). *La Niñez Colombiana en cifras* . Obtenido de Unicef Fondo de las Naciones Unidas para la infancia: <http://www.unicef.org/colombia/pdf/cifras.pdf>
- Valencia,G. et al. (2007). *la inteligencia Emocional y Relacional desde lenguajes Artisticos*. Bogotá- Colombia: Capital Mundial.
- Velazquez, D. (2010). *La Catasis*. Obtenido de El psicoanalitico : <http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num3/clinica-velazquez-catarsis.php>
- Veracruz, G. d. (2008). *portal.veracruz.gob.mx*. Obtenido de Autoestima: http://portal.veracruz.gob.mx/pls/portal/docs/PAGE/CGINICIO/PDFS_MARCOLEGAL/MANUAL%20AUTOESTIMA%202008.PDF
- Villafañe, K. (2012). *Zona de desarrollo proximo de Vigotsky*. Barranquilla: Escuela Normal Superior del distrito de Barranquilla.
- Yudelevich, A. (2010). *Ei Psicodrama de Jacob Levy Moreno: ¿Una opción educativa?* Obtenido de Xictli on the web: <http://www.unidad094.upn.mx/revista/53/01.html>
- Zuleika Zenyace García Moreno. (2007). *El Teatro como Herramienta para el Autoconocimiento en la Adolescencia*. Bogotá D.C: (Tesis) Universidad Pedagógica Nacional.

ANEXO 1

Bogotá D.C 09 DE FEBRERO DE 2015

Señores
FUNDACIÓN MAZAL
Director Meyer Yusim Cantu
Dir. Transversal 22 A # 61c-24
Ciudad

De antemano le agradecemos por permitirnos ser parte del equipo de trabajo de la fundación Mazal desde hace un año. Tiempo en el cual hemos apreciado su arduo y meritorio trabajo, como fundador y director de la misma, y cuyo aporte social es un icono de ejemplo en nuestro país.

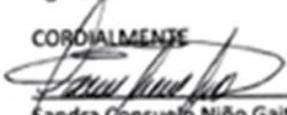
En el tiempo que llevamos como docentes de teatro en su fundación creció el interés en un proyecto de investigación, como parte de nuestras experiencias pedagógicas en la misma, por tal motivo solicitamos a usted muy comedidamente nos autorice para realizarla en Mazal ya que requerimos de la participación activa no solo de los integrantes del taller, sino también de la de la participación, colaboración e información vital para nuestro proyecto por parte del personal en general de Mazal.

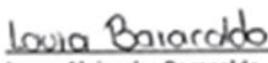
Nuestro Proyecto de Grado tiene como objetivo crear UNA PROPUESTA PEDAGOGICA A TRAVES DEL JUEGO DE ROLES TEATRAL, QUE FAVORESCAN LA AUTOESTIMA Y LA EXPRESIÓN EMOCIONAL EN LA POBLACION DE 15 A 18 AÑOS DE EDAD EN LA FUNDACIÓN MAZAL. Propuesta que sustentaremos ante el jurado de la Universidad Minuto de Dios en la cual cursamos último semestre, con la finalidad de graduarnos como licenciadas en Educación Artística.

Es de notar que nuestra intención no es solo obtener un título universitario, sino aportar un proyecto que beneficie a esta población y que permita documentar nuestras experiencias pedagógicas y humanas durante el proceso, como docentes de teatro en la fundación MAZAL, en pro de futuros proyectos de investigación.

Agradecemos su atención y pronta respuesta.

CORDIALMENTE


Sandra Consuelo Niño Gaitán
C.C 39758300
CEL: 319 386 3447


Laura Alejandra Baracaldo
C.C 1016 063808
CEL: 320 389 1675

Recibí 

Feb. 9/2015

ANEXO 2



CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Yo Vanessa H. Méndez Cartagena, identificado con cedula de ciudadanía 1092343440 de Villa de Rosario, estoy de acuerdo en participar en el proyecto de investigación, El juego dramático como propuesta pedagógica para favorecer la autoestima, en los adolescentes con problemas de spa de la fundación Mazal. El cual tiene como objetivo: **Aplicar el juego dramático como propuesta pedagógica para favorecer la autoestima, en los adolescentes de 15 a 18 años de a fundación Mazal durante los tres primeros meses del año 2015.**

Esta propuesta es formulada, por las aspirantes al título de Licenciatura en Educación Artística, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Sandra consuelo Niño Gaitán y Laura Alejandra Baracaldo Niño, desde el lenguaje artístico en las Artes Escénicas; para tal fin utilizaremos una recopilación de información por medio de una encuesta dirigida a los participantes involucrados en la investigación, entrevista al personal de intervención de la fundación Mazal y registro fotográfico, que sólo podrán ser utilizados en diferentes presentaciones y publicaciones de carácter académico.

Se garantiza que no será revelada ninguna información sin consentimiento previo o cualquier información que pueda ser considerada como confidencial.

Agradecemos su colaboración.

Firma: Niño X M E

c.c. 1092343440

CARGO: Psicólogo

TELEFONO: 310 324 3486

Anexo: Formato de encuesta y entrevista

ANEXO 3 Entrevista

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Investigadores

Sandra Consuelo Niño Gaitán

Laura Alejandra Baracaldo Niño

ENTREVISTA A LA PSICOLOGA DE INTERVENCION DE LA FUNDACIÓN MAZAL



Este formato tiene como finalidad obtener el consentimiento de las personas que participan en esta investigación. La información obtenida mediante esta entrevista garantiza que no será publicada a nivel individual, ni con fines comerciales. El objetivo es determinar cómo **Promover el juego dramático como propuesta pedagógica para fortalecer la autoestima, en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la fundación Mazal**. Se garantiza que no será revelada ninguna información sin consentimiento previo o cualquier información que pueda ser considerada como confidencial.

Le Agradezco su Colaboración.

1. Desde su profesión como psicóloga de la fundación Mazal ¿Qué factor usted considera importante, que se debe fortalecer en los adolescentes de 15 a los 18 años de edad, para su desarrollo personal?

Psicóloga: Mira para los chicos que... actualmente se encuentran aquí en la fundación, es importante a fortalecer los autos personales, mmm enfocándonos básicamente en la autoestima, eee...es básico y es fundamental que a partir de que de empezar a pensar en ellos, de cómo actúan, de que quieren, de que disponen, de cuál es su plan de vida y demás, ¡sí!, de que tan valioso soy yo, y empiecen a construir esa toma de decisiones esos proyectos de vida a final, y en si pues saber empezar... perdón establecer límites que le permitan a él decir sí o decir no, y pues frente a este caso no a la droga y si a mi proyecto de vida, mi plan de vida y a mi construcción como persona.

2. ¿Cree usted que los lenguajes artísticos como el teatro puede favorecer en el proceso de auto-valía en el adolescente de la fundación Mazal?

Psicóloga: Mucho... es muy importante y... y valioso que hagan el apunte sobre las actividades teatrales, porque muchas de estas personas vienen con una serie de vacíos emocionales, con conflictos a nivel emocional... no expresan, no dicen y realmente tampoco... tampoco encuentran una persona o un momento digamos viable para empezar a ser esa catarsis, para empezar a hablar y... nos hemos dado cuenta que durante las actividades teatrales, ellos inconsciente o conscientemente empiezan a descargar esa emocionalidad, esos duelos hay que no están resueltos, esos conflictos ya sea con familiares, sea desde ellos mismos... eee... y entonces si nos hemos dado cuenta que es un medio bastante productivo, y como es en juego y como se supone que estamos imitando a otra persona, pues es más fácil aun, mmm porque no tocamos directamente la dificultad, sino que hacemos que inconscientemente salga y fluya toda esa... ese choque o castración afectiva que tenemos.

Muchas Gracias Doctora

Psicóloga: Bueno

ANEXO 4 Test de Rosenberg Inicial

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Investigadores:

Sandra Consuelo Niño Gaitán

Laura Alejandra Baracaldo Niño

ENCUESTA A JOVENES DE LA FUNDACIÓN MAZAL



Este formato tiene como finalidad obtener el consentimiento de las personas que participan en esta investigación. La información obtenida mediante esta encuesta garantiza que no será publicada a nivel individual, ni con fines comerciales. El objetivo **Promover el juego dramático como propuesta pedagógica para favorecer la autoestima, en los adolescentes de 15 a 18 años de edad en la fundación Mazal**. Se garantiza que no será revelada ninguna información sin consentimiento previo o cualquier información que pueda ser considerada como confidencial.

[Handwritten signature]

EDAD: <u>17</u>
SEXO: <u>Femenino</u>
N° DE PARTICIPANTE: <u>1</u>

Por favor conteste las siguientes frases con la respuesta que considere más apropiada

- A. Muy de acuerdo
- B. De Acuerdo
- C. En Desacuerdo
- D. Muy en desacuerdo

PREGUNTAS	A	B	C	D
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.				X
2. Estoy convencido de que tengo cualidades buenas.		X		
3. Soy capaz de hacer las cosas tan bien con la mayoría de la gente.				X
4. Tengo una actitud positiva hacia mí mismo/a.				X
5. En general estoy satisfecho de mí mismo/a.				X
6. Siento que no tengo mucho de lo que estar orgulloso/a.	X			
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.		X		
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.		X		
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.		X		
10. A veces creo que no soy buena persona.		X		

Martín Albo, J.; Niñez, J. L.; Navarro, J. G.; Grijalvo, F.: The Rosenberg Self-Esteem Scale: Translation and Validation in University Students. The Spanish Journal of Psychology 2007; 10(2):458-467

ANEXO 5 Test de Rosenberg Final y Encuesta

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

Investigadores:

Sandra Consuelo Niño Gaitán

Laura Alejandra Baracaldo Niño

ENCUESTA A JOVENES DE LA FUNDACIÓN MAZAL



Este formato tiene como finalidad obtener el consentimiento de las personas que participan en esta investigación. La información obtenida mediante esta encuesta garantiza que no será publicada a nivel individual, ni con fines comerciales. El objetivo es determinar cómo, **Aplicar el juego dramático como propuesta pedagógica para favorecer la autoestima, en los adolescentes con problemas de spa de la fundación Mazal.** Se garantiza que no será revelada ninguna información sin consentimiento previo o cualquier información que pueda ser considerada como confidencial.

Le Agradezco su Colaboración.

Firma:

[Handwritten signature]

EDAD: 17

SEXO: Femenino

Nº DE PARTICIPANTE: 1

Por favor conteste las siguientes frases con la respuesta que considere más apropiada

- A. Muy de acuerdo
- B. De Acuerdo
- C. En Desacuerdo
- D. Muy en desacuerdo

PREGUNTAS	A	B	C	D
11. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.		X		
12. Estoy convencido de que tengo cualidades buenas.		X		
13. Soy capaz de hacer las cosas tan bien con la mayoría de la gente.		X		
14. Tengo una actitud positiva hacia mí mismo/a.			X	
15. En general estoy satisfecho de mí mismo/a.			X	
16. Siento que no tengo mucho de lo que estar orgulloso/a.			X	
17. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.			X	
18. Me gustaría poder sentir más respeto por mí mismo.		X		
19. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.			X	
20. A veces creo que no soy buena persona.			X	

Martin Albo, J.; Núñez, J. L.; Navarro, J. G.; Grijalvo, F.: The Rosenberg Self-Esteem Scale: Translation and Validation in University Students. The Spanish Journal of Psychology 2007; 10(2):458-467

JUEGO DRAMATICO

1. ¿Qué áreas de su desarrollo personal le ha favorecido, al participar en los diferentes juegos dramáticos? Marque con una X las que usted considere.

a) Auto-Conocimiento	X
b) Autoestima	X
c) Aceptación de sí mismo	X
d) Auto-Control	X
e) Habilidades Sociales	X
f) Establecimiento de logros y metas	X
g) Comunicación	X
h) Aceptación hacia los otros	

2. ¿Qué valores Humanos cree usted que fortaleció al trabajar grupal e individualmente en los talleres teatrales? Marque con una X las que usted considere.

a) Confianza	X
b) Perseverancia	X
c) Tolerancia	X
d) Respeto	
e) Responsabilidad	X
f) Empatía	
g) Perdón	X
h) Aceptación hacia los otros	

Por favor conteste las siguientes preguntas con la respuesta (si, no, algunas veces), que considere más apropiada.

3. ¿Considera que usted ha podido adquirir herramientas para vencer la timidez a través del juego dramático?
- SI NO ALGUNAS VECES
4. ¿Al representar personajes en los juegos de roles, usted logro interiorizarlo dentro de sus propios sentimientos?
- SI NO ALGUNAS VECES
5. Al vivenciar y resolver diferentes tipos de conflicto. ¿adquirió habilidades, para el autocontrol de sus emociones dentro de las clases de teatro?
- SI NO ALGUNAS VECES
6. ¿Usted encontró alguna alternativa de expresión del lenguaje no verbal (corporal, gestualidad, visual, etc.)?
- SI NO ALGUNAS VECES
7. ¿Cree usted que los talleres teatrales le han aportado habilidades individuales y sociales?
- SI NO ALGUNAS VECES
8. ¿Cree que los juegos dramáticos le ayudaron a comprender vivenciar y resolver conflictos de la vida cotidiana?
- SI NO ALGUNAS VECES
9. ¿Usted ha fortalecido el compromiso y la responsabilidad dentro de los talleres teatrales?
- SI NO ALGUNAS VECES

SI NO ALGUNAS VECES

11. ¿Cuándo participo en los juegos dramáticos pudo exteriorizar sentimientos que tenía reprimidos?

SI NO ALGUNAS VECES

12. ¿El teatro le ayudo de alguna forma a reconocerse y valorarse más?

SI NO ALGUNAS VECES

*¿Porque? si por que me da a entender que si puedo que
falso quitarle mi timidez y así poder reconocirme
y valorarme más...*

ANEXO 6 Rubrica de Observación Participante

JUEGOS DRAMATICOS		NUMERO DE PARTICIPANTE <u>1</u>									
Superior, 4 PUNTOS. Alto, 3 PUNTOS. Básico, 2 PUNTOS. En proceso, 1 PUNTO		NUMERO DE TALLER									
DIMENSIONES	HABILIDADES	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
CORPORALIDAD	RITMO- ESPACIO Y MOVIMIENTO	3	2	3	3	3	3	1	4	4	4
	DESTREZA CORPORAL	3	2	2	4	4	3	1	3	4	4
	CREATIVIDAD CORPORAL	3	2	2	3	3	3	1	3	3	4
	MODULACIÓN DE VOZ- DICCIÓN Y GESTICULACIÓN	1	1	2	3	3	3	1	3	3	3
COGNITIVO	IMPROVIZACIÓN	1	1	2	3	2	3	1	2	4	4
	COMUNICACIÓN	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3
	IMAGINACIÓN	1	1	2	3	3	3	2	2	3	3
	CONCENTRACIÓN Y ATENCIÓN	2	2	3	3	3	3	2	2	4	4
EMOCIONAL	DESINHIBICIÓN	1	1	1	2	3	3	1	3	3	4
	CREATIVIDAD	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4
	CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJES	1	1	1	2	2	3	1	3	3	4
	JUEGO DE ROLES	1	1	2	2	2	3	1	2	3	4
	EXPLORACIÓN	1	1	1	2	2	2	1	2	3	4
	SENCIBILIZACIÓN	2	2	2	3	3	3	1	2	3	4
SUBTOTAL		24	21	27	38	39	41	18	35	46	53
TOTAL		(34.2) (ALTO)					24.4 Básico				

ANEXO 7 Rubrica observación Simple

AUTOESTIMA			PARTICIPANTE NUMERO <u>1</u>											
CATEGORIAS PUNTAJ N	Superior	Alto	Básico	En Proceso	NUMERO DE TALLER									
	4 Puntos	3 Puntos	2 Puntos	1 Punto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Auto-afirmación	Presenta seguridad en asumir retos al participar en el taller teatral. Tiene la posibilidad de expresar claramente sus necesidades, deseos, puntos de vista, sentimientos, sensaciones, etc.	A pesar de la dificultad que presenta al representar una escena participa activamente y es una persona autónoma en los talleres teatrales e intenta asumir los retos.	Participa en los talleres teatrales pero se deja guiar por lo que opinan los demás.	Es una persona tímida, que no asume retos y no participa activamente el talleres teatrales	1	1	1	2	3	3	1	3	4	4
Auto-Conocimiento Auto - Concepto	Tiene la capacidad de quererse y conocerse más, proporcionando seguridad y superando la timidez al participar en los juegos dramáticos.	Reconoce sus habilidades y debilidades asumiéndolo con responsabilidad en veras a mejorar , al participar en los juegos dramáticos	Ignora sus defectos y la incapacidad de reconocer sus errores, además que no acepta críticas tanto individuales como en grupo	Es arrogante, Ignora sus defectos y la incapacidad de reconocer sus errores, además que no acepta críticas tanto individuales como en grupo	1	1	1	3	3	2	2	4	4	4
Auto- Control	Maneja y controla sus emocionales internos en aras de asumir la responsabilidad de los propios actos y reacciones, al trabajar en grupo e individualmente	Estuvo receptivo a aceptar críticas y sugerencias de los miembros del equipo.	Pocas veces estuvo receptivo a aceptar críticas y sugerencias de los miembros del equipo.	No acepta críticas, no trabaja en grupo	3	3	2	3	3	2	4	4	4	
Comunicación	Comunicarse directa, clara y abiertamente, expresando en forma verbal o no verbal lo que desea, tanto lo que quiere	Siempre estuvo dispuesto a escuchar las opiniones de sus compañeros de equipo.	En la mayoría de las ocasiones habló y en muy pocas ocasiones escuchó.	Siempre habló y muy pocas veces expreso lo que sentía, nunca escuchó a otros miembros del equipo	2	2	2	3	3	3	2	3	3	4

	mostrar para sí mismo como para otras personas.	Escuchó y habló equitativamente.																	
Habilidades Sociales	Siempre demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo y estableció lazos de comunicación. Trató con respeto y amabilidad a sus compañeros.	Casi siempre demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo y estableció lazos de comunicación. Casi siempre trató con respeto y amabilidad a sus compañeros.	Pocas veces demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo y estableció lazos de comunicación. Pocas veces trató con respeto y amabilidad a los miembros del equipo.	Nunca demostró tener habilidad para manejar las relaciones entre los miembros del grupo. Muy pocas veces o nunca estableció lazos de comunicación y trató con respeto y amabilidad a sus compañeros.	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4					
Resolución de Problemas	Se reconoce y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue				1	1	1	2	2	2	3	1	3	4					
Auto-Concepto	Reconoce sus propias habilidades al igual que sus limitaciones. Se muestran claros y de forma reflexiva en sus comunicaciones, y por ende, en su interacción	X	X	X															
SUBTOTAL					10	10	9	15	17	15	13	19	22	24					
TOTAL					154 = 25.6														

AP: AHO

ANEXO 8 TALLERES

CUANTO TE AMAS			
OBJETIVOS: Identificar el concepto de persona que los participantes, tiene de sí mismos, precisando sus fortalezas, debilidades y competencias comunicativas y corporales para un diagnóstico inicial a trabajar.		MODULO: 1	FECHA: 1 de septiembre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>Se realizara un performance donde se representara un conflicto verbal entre los animadores, para crear un clima de confusión e impacto, se espera que los participantes jueguen el papel de mediadores y puedan resolver la problemática que se presenta.</p> <p>Presentación Se formara un circulo con todos los participantes, cada uno de ellos pensara un deporte, secuencialmente deberá decir su nombre, representar corporalmente el deporte, y repitiendo el nombre y el accionar de su antecesor</p> <p>Calentamiento: Los participantes caminaran por el espacio y cambiaran el ritmo corporal al escuchar el sonido de las palmas del animador, luego saltaran en un solo pie en todos los niveles y planos por todo el espacio, quedaran en posición de congelados cuando escuchen nuevamente las palmas. Se dividirán en dos grupos, los cuales adoptarán una posición corporal de ranas, estos grupos estarán enfrentados, ya que cada uno ocupara un extremo opuesto del espacio y competirán por llegar primero al extremo donde se encuentran sus competidores.</p>	<p>20 min</p> <p>20 min</p> <p>30 min</p>	<p>Música Computador</p>	<p>Desinhibición Trabajo en grupo Improvisación Actitud y disposición</p>
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL: Cuanto te amas Se dividirá los participantes en tres grupos, que deberán pasar por tres nichos, distribuidos en el espacio. En el primer nicho, escribirán en una hoja cualidades físicas que consideran que tienen, luego intercambiaran la hoja con sus compañeros de nicho, para que se haga una valoración física mutua, que se comparará con la primera. Cada uno de los jugadores tomará una cualidad física que le haya reconocido sus compañeros y a partir de esto formaran una escultura, involucrando cada una de las partes de su cuerpo que fue elogiada. En segundo nicho habrá un escrito con una situación extrema, que generalmente desencadena en emociones de ira y reflexión. Los participantes deberán escoger una de ellas, para representarla y dar una solución diferente a lo convencional. El tercer nicho cada uno de los participantes tendrá como recurso lápiz y papel, allí deberán dibujar, una situación estresante de su acontecer cotidiano, intercambiaran las hojas con sus compañeros quienes deberán interpretar la situación allí expuesta de forma no verbal. Los demás grupos podrán intervenir con uno de sus miembros, quien podrá darle una solución final diferente al conflicto presentado</p>	<p>1 hora</p>	<p>Música Cámara</p>	<p>Destreza corporal Modulación de voz Improvisación Desinhibición Autoestima Creatividad</p>

OBSERVANDO ANDO			
OBJETIVOS: Potencializar la capacidad crítica, a través de las aproximaciones cotidianas para analizar de forma personal y objetiva las exploraciones escénicas propias y ajenas, que le permitan expresarlo de manera espontánea, cómoda y libre.		MODULO: 2	FECHA: 8 de septiembre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
CALENTAMIENTO: Integración de grupo (<i>yo tengo un tic</i>), se trabaja todo el grupo en círculo, cantando (<i>yo tengo un tic, tic, tic, el doctor me dijo que moviera... ej. La mano derecha</i>) y así sucesivamente haciendo una secuencia de movimientos sin dejar de hacer la acción anterior.	10 min	Música	Confianza Integración Interacción Desinhibición
Fortalecimiento de las cuerdas vocales a través la respiración, la relajación y la vocalización: Corren por todo el espacio cogen un transporte imaginario (bus, carro etc.) y aceleran sin tocarse con los demás compañeros, deben vocalizar, los diferentes sonidos del medio de transporte escogido. En el transcurso del ejercicio se planteara la reducción del espacio de trabajo hasta que haya una aglomeración.	5 min	Música	Dicción Pronunciación Proyección Articulación Inflexiones y claridad de voz Sentimiento
ACTIVIDAD PRINCIPAL: Trabajo de campo de observación: los participantes harán un recorrido por las calles cercanas a la Fundación, el objetivo la instrucción, es que observen con atención algunas personas del común que transiten en la calle, fijándose en las actitudes corporales, (gestos, posturas, comportamientos, entorno, etc.); con la finalidad, de escoger y representar ante el grupo, el sujeto que le genere más impacto; en cuanto a sus compañeros deberán intentar reconocer sus características y el rol del personaje. Por último se hará una socialización del ejercicio, teniendo en cuenta los recursos corporales de observación y percepción.	40 min	Cámara Música	Exploración individual y grupal Compromiso Observación Expresión corporal Creatividad Actitud Critica Afirmación Concepción Manejo de recursos
IMPROVIZACIÓN EXPLORATORIO GRUPAL: Los participantes formaran grupos de 4 a 5 personas, y se dará a cada grupo un género musical, ej. Rock, merengue, etc. Tendrán que hacer una pequeña composición con la letra de una canción infantil, ej. Los pollitos, la iguana etc. Y una coreografía, con el género correspondiente.	30 min	Pistas de música Material de géneros y letras de canciones infantiles	

ME RECONOZCO Y ME AUTOAFIRMO

OBJETIVOS: incorporar ambientes de auto-reflejo que incluyan la resolución de conflictos mediante modelos de valores que involucren la responsabilidad, el auto-conocimiento y construyendo logros mediante la motivación propia y de otros.		MODULO: 3	FECHA: 15 de septiembre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>CALENTAMIENTO: Ejercicios de respiración y calentamiento vocal</p> <p>VINCULO Y CONFIANZA GRUPAL: los participantes trabajaran primero en parejas, se tomaran de las manos y podrán sus pies juntos como punto de apoyo, reclinaran su cuerpo hacia atrás dejando caer todo su peso, para que se sostengan mutuamente. Este ejercicio se repetirá con la variable de integrar más participantes en el grupo (cuatro, seis, ocho) finalizando con la unificación del grupo</p> <p>TRADUCELO CON EL CUERPO: dos participantes estarán en una entrevista improvisada, los miembros del grupo elegirán el tema que debe estar relacionado ej. Entrevistando a un científico, mientras el tercer participante interpreta o traduce físicamente lo que están diciendo.</p>	<p>20 min</p> <p>30 min</p>	<p>Música</p> <p>Música</p>	<p>Ahondar en la conciencia corporal</p> <p>Desinhibición y desbloqueo</p> <p>Exposición para acordar y respetar reglas</p> <p>Asertividad comunicativa</p> <p>Socialización grupal y buena convivencia</p>
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL: Inoculación psicológica: El juicio: el participante escribirá, algún defecto propio, que él crea que obstaculiza su desarrollo personal, el participante deberá defenderse con argumentos convincentes en el juicio, donde su abogado será un compañero con el que haya tenido conflictos anteriores, se debe recurrir argumentos expuestos de manera firme segura y rotunda afirmando su autoimagen positiva contraria al defecto. Se nombrara un jurado, un fiscal, cada contraparte podrá elegir sus testigos y el juez o mediador será el docente.</p> <p><i>(adaptación del ejercicio de Alcántara pág. 64)</i></p> <p>Los participantes deberán improvisar un acto, que les produce placer, pero que se considere perjudicial en sus vidas. El animador deberá ayudar al participante a que reflexione acerca de estas actividades, promoviendo roles que contrarresten estos pensamientos.</p>	<p>1 hora</p>	<p>Música</p> <p>Sillas</p> <p>Escritorio</p>	<p>Reflexión</p> <p>Auto-critica</p> <p>Auto-afirmación</p> <p>Valores</p> <p>Autoestima</p> <p>Creatividad</p> <p>Improvisación</p> <p>Desinhibición y desbloqueo</p> <p>Análisis grupal</p> <p>Comunicación grupal</p> <p>Auto-concepto</p>

ME MODELO			
OBJETIVOS: Buscar de forma didáctica y creativa que el joven asuma diferentes roles, favoreciendo el conocimiento de la identidad personal y la realidad social por medio de modelos que le permitan desarrollar, su capacidad crítica, lingüística, espacial y de responsabilidad.		MODULO: 4	FECHA: 22 de septiembre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
CALENTAMIENTO: STOP DE MOVIMIENTOS: un participante moverá su cuerpo por todo el espacio, cuando suene el pito, el participante se quedara congelado, entra un segundo participante propone la situación desarrollándola rápidamente juntos, sale el primer participante y el segundo participante queda congelado y así sucesivamente.	20 min	Música Cuerpo	Improvisación Creatividad Cuerpo como medio de comunicación Exploración de emociones Integración y convivencia grupal
ACTIVIDAD PRINCIPAL: JUEGO DE ROL: los participantes escogerán, un personaje histórico que les llame la atención o sientan admiración, por su gran aporte a la humanidad. Solo que debe tener una característica de limitación física, de lenguaje, mental, económica sociales entre otras que hayan superado. En el siguiente modulo, se hará una socialización de los personajes, teniendo en cuenta el grado de responsabilidad y cumplimiento de dicha tarea; a los que no la realicen, se les hará énfasis del valor de ser responsables; de igual manera serán participes de la actividad, con personajes asignados por el docente. Se acordara una época histórica y una situación de conflicto donde cada uno se interrelacione e interprete el personaje escogido	40 min	Recursos Libros Música Internet	Se evaluara la responsabilidad La autoestima Creatividad Improvisación Resolución de conflictos
IMITACIÓN DE MODELOS: los participantes expondrán los rasgos más valiosos del modelo, sus opiniones y emociones. Luego formaran parejas, realizarán improvisación, que involucre un conflicto entre los dos personajes escogidos por cada uno, donde involucre sus emociones expresivas, cognitivas y socio afectivas. Realizaran su vestuario con periódico que está repartido por todo el salón y por el que tendrán que competir con sus demás compañeros.	1 hora	Periódicos Cinta Marcadores Tijeras Música Utilería	Expresión corporal Coevaluación Creatividad Exploración de sentimientos Introspección Cooperatividad Auto-critica

HABLO CON MI CUERPO			
OBJETIVOS: Enriquecer el potencial expresivo, mediante el desarrollo creativo y experiencial de una actividad integradora los lenguajes Escenico-plasticos, que amplíen las posibilidades de imaginar, sorprender y conocer, a partir de un lenguaje corporal.		MODULO: 5	FECHA: 29 de septiembre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>CALENTAMIENTO: Ejercicio de Socialización y memorización: Se hacen por parejas y la docente dará las siguientes instrucciones: Cuando diga café la pareja choca las manos Cuando diga leche cada uno dobla las rodillas como si se fuera a sentar pero siempre trabajando en parejas Cuando diga negrito cada pareja se pondrá de espaldas, doblando las rodillas y moviendo las caderas de izquierda a derecha. Cuando diga té cada pareja se pone de espaldas, dobla las rodillas y levanta un pie Al repetir por varias veces el movimiento, la docente ira modificando la rapidez de los movimientos a través del juego de palabras con mayor velocidad, a través de las combinaciones; ejemplo, (negrito, negrito, café, té y leche) así sucesivamente, la pareja que se equivoque va saliendo y así se irá reduciendo el grupo obteniendo una pareja ganadora.</p>	20 min	Música Dinámica	Crear buen ambiente en el grupo, en base a valores como la cooperación, confianza y participación de sus miembros.
<p>JUEGO DE ROLES: transfiguración de objetos Se dividió el curso en dos grupos, el primer grupo representa una tienda de muñecos y el segundo grupo almacén de electrodomésticos</p> <p>TIENDA DE MUÑECOS: Se le brindará la posibilidad a cada uno de los participantes de escoger un muñeco diferente (de cuerda, trapo, o control remoto, de pasta, marioneta, etc.), ellos deben explorar el movimiento y las onomatopeyas propias de este por unos minutos. Se escogerá un vendedor quien promocionara y dará a conocer las bondades de cada juguete y un comprador, quien buscara un juguete con cualidades especifico de genero niño(a) El docente puede participar igualmente como vendedor para mejorar la capacidad creativa del participante.</p> <p>ALMACEN DE ELECTRODOMESTICOS: cada uno escogerá un electrodoméstico (nevera, licuadora, lavadora, bañera, silla masajeadora, aspiradora, etc.) el grupo deberá personificar cada uno de estos electrodomésticos de forma no verbal, teniendo en cuenta sus características</p>	40 min	Música Cuerpo	Exploración del cuerpo, voz y movimiento Improvisación Lenguaje no verbal Auto-afirmación Auto-gestión

TRABAJO EN MI			
OBJETIVOS: Buscar la introspección subjetiva de emociones, sentimientos, para facilitar su expresión y contacto con el público.		MODULO: 6	FECHA: 6 de Octubre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>CALENTAMIENTO: Exploración lúdica, sensorial del cuerpo y la voz</p> <p>Estados anímicos con el cuerpo</p> <p>Los estudiante harán grupos pequeños, donde utilizaran diferentes partes de su cuerpo para comunicar sensaciones y estados anímicos, el docente ira indicando cuando se deben interrelacionar cada uno de los participantes con la parte del cuerpo, (sus rodillas están tristes y se comunican con otra que esta alegre) donde solo podrán usar onomatopeyas para este ejercicio.</p>	30 min	Música	<p>Manejo de espacio</p> <p>Ritmo corporal</p> <p>Incorporación del sonido como fondo de la acción</p> <p>Lenguaje no verbal.</p>
<p>Cuerpo lápiz: se utilizaran varias partes del cuerpo para dibujar en el espacio, los compañeros(as) debe reconocer que está dibujando u ordenar que dibujar con diferentes velocidades y calidades de movimiento (el ojo, la rodilla, nariz dedo meñique, etc.</p> <p>González Graciela. A. (1998). Teatro, adolescencia y escuela: fundamentos y práctica docente. Buenos Aires: Aique.</p>	30 min	Música Cuerpo	<p>Concentración</p> <p>Corporalidad</p> <p>Rompimiento de patrones</p> <p>Recursividad</p> <p>Extroversión</p> <p>Seguridad</p> <p>Emotividad</p> <p>Orientación espacial</p> <p>Actitud rítmica y musical</p>
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL: los participantes escribirán en un hoja algún problema de comportamiento que tengan (agresividad, pereza, aislamiento, etc.) a partir de esto el participante deberá asumir un rol antagónico al manifestado fuera del espacio del taller, asumiéndolo dentro de su vida, personaje que podrá interpretar por un tiempo acordado con el animador y sus compañeros. Este ejercicio estará supervisado por la psicóloga de la fundación quien corroborara el desarrollo del ejercicio.</p> <p>En la siguiente clase se forman tres grupos quienes deben socializar el juego de rol que asumió su compañero(a) durante la semana y deberán hacer una pequeña improvisación en forma de noticiero, programa de chismes (entrevista) y con una composición musical.</p> <p><i>(adaptación del ejercicio de Alcántaras pág. 40)</i></p>	1 hora	Música Papeles escritos por los participantes Sillas Micrófono Mesa	<p>Responsabilidad</p> <p>Auto-control</p> <p>Auto. Reflejo</p> <p>Introspección</p> <p>Auto-afirmación</p> <p>Creatividad</p> <p>Auto-concepto</p> <p>Autonomía</p>

SOY CAPAZ			
OBJETIVOS: desarrollar funciones senso-perceptivas, psico motriz y corpóreo-relacional, como instrumento de socialización, conocimientos de realidades, esquemas de observación y expresión no verbal. Pasando por todos los roles técnicos		MODULO: 7	FECHA: 20 de Octubre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
CALENTAMIENTO: CARRERA EN CÁMARA LENTA Se realiza una carrera donde el ganador sería la persona que llegará de últimas. Las características de la carrera consistían en tener movimientos corporales definidos, lentos, precisos y realistas.	30 min	Música	Desinhibición Trabajo individual y grupalmente
LADO CLARO, LADO OSCURO Se formaran dos filas donde cada participante quedara frente a un compañero, pensarán en una característica o cualidad que le agrada de la persona y se la expresara de manera no verbal, utilizando diferentes partes de su cuerpo, sin tener rose directo con el (ella). Igualmente lo harán con una actitud negativa <i>Adaptación del ejercicio de González Graciela. A. (1998).pág. 89</i>	15 min	Música	Resolución de conflictos Trabajo en grupo Creatividad
ACTIVIDAD PRINCIPAL: ENSOÑACIÓN: Se dividirá el grupo en dos subgrupos con la misma cantidad de participantes, se propondrá un tema sobre los sueños. Los integrantes se reunirán para compartir un sueño que les haya impresionado en su vida, éste puede ser en estado de ensoñación o imaginativo. El grupo decidirá o escogerá tres de los sueños que más impactaron en la socialización y a partir de estos los engranaran en una composición que dramatizaran de forma verbal o corporal, para tal fin, deberán escoger un director de escena que los dirigirá y ordenara, una persona encargada de la música que no esté mucho tiempo fuera de la acción y todos el grupo deberá participar en la composición de la escenografía, los diálogos y la escogencia de los personajes. Al finalizar cada representación se hará una representación personal de la escena vista y una retroalimentación de las fortalezas, debilidades de la interpretación y que connotación emocional está inmersa en ella.	1 hora 15 min	Música elegida por el grupo Computador	Manifestación de impresiones , atrás ves de lenguajes corporales y gestuales Confianza Improvisación Uso intencionado de las emociones Responsabilidad Orientación espacial Actitud rítmica y musical Responsabilidad individual y colectiva

RESUELVO MIS CONFLICTOS			
OBJETIVOS: contactar emocionalmente con la propia experiencia e integrarla en la historia de vida. Permitirle llegar a liberarse de los bloqueos y asuntos inconclusos que disminuyen la satisfacción óptima, autorrealización, crecimiento y auto-concepto.		MODULO: 8	FECHA 27 de Octubre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>CALENTAMIENTO:</p> <p>SE MURIÓ DON CHICHO: esta actividad consiste en escoger un estado de ánimo con el que deberá actuar y decir “se murió don chicho” acompañado de un texto que explique la causa de su muerte, ya sea riéndose, llorando, enojado, temeroso, indiferente, haciendo gestos exagerados, etc. Esta actividad se realiza por parejas, acompañado de música, cuando suena (bailan), cuando se detiene la música hacen las acciones cada pareja.</p>	40 min	Computador Parlante Música	Participación activa Proyección de voz Creatividad Actitud Integración Auto-instrucción Expresión corporal,
<p>FRASE SORPRESA: a cada participante se les da tres frases en papelitos, ej. Feliz cumpleaños, que linda estas etc. Apoyando la escena con un momento histórico Ej.: la colonia, las frases la van a usar dentro de la improvisación que cada participante hace; que debe durar menos de 5 minutos.</p>	20 min	Música Esferos Papeles	Improvisación Proyección de voz Desinhibición
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL:</p> <p>LA SILLA VACÍA Se le pondrá físicamente frente al participante una silla vacía; se le pedirá concentrar toda su atención en ella. El ejercicio consistirá en escoger una situación de la vida cotidiana del participante, que incluya un conflicto sin resolver, el jugador debe sostener un diálogo directo con una persona que esté involucrada en este y que estará imaginariamente situado en la silla. Este rol debe ser intercambiado en el momento climático en el que el individuo entre en catarsis. El participante cuando termina su ejercicio, la docente le da tiempo para que se recupere de las imágenes trabajadas y se ubique en el momento y espacio del taller. Le pregunta cómo se siente y se da por terminada la sesión. <i>(Oscar Prettel- terapia de la Gestalt) Celedonio Castañedo. El uso de la silla vacía “grupos de encuentro”. Ed. Herder</i></p> <p>EL DIFUNTO El participante deberá sostener un dialogo con un personaje simbólico que se encuentra muerto. (Un sueño frustrado, una persona amada o abandonada, una meta solo idealizada, una esperanza perdida, etc.) se pretenderá que el jugador desinhiba todas su inconformidad frente a la problemática planteada</p>	1 hora	Música suave Dos sillas	Auto-concepto Concentración Auto-afirmación Auto-reflejo proyección de voz

REFLEXIONA TUS VALORES			
OBJETIVOS: Mejorar las relaciones interpersonales, permitiendo al joven comprender y aceptar a los demás. Además de fortalecer su auto-concepto reconociendo sus cualidades y capacidades lo que le ayudará a establecer una convivencia de respeto y tolerancia con sus compañeros		MODULO: 9	FECHA: 10 de Noviembre 2014
ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS MATERIALES	PLAN DE EVALUACION
<p>CALENTAMIENTO:</p> <p>EL JUEGO DE IMAGINAR: los participantes caminarán por todo el espacio, la docente va llevando al grupo por diferentes situaciones, reales o ficticias, indicándoles que realicen todo lo que dice. Asumirán el rol tanto individual como grupalmente.</p>	30 min	Música Narración Computador Parlante	Valor del tiempo Niveles, espacios Imaginación Seguimiento de instrucciones Cuerpo y voz Trabajo individual y grupal
<p>PERSONAJES APARTIR DE OBJETOS: cada actor escoge un elemento de vestuario (bastón, paraguas, bufanda, sombrero, gafas, etc.) y asume las características de la creación de su personaje que le sugiera el elemento del vestuario. Cada participante hará una pequeña improvisación y finalmente todo el grupo hará una puesta en escena asumiendo cada uno su rol del personaje.</p>	40 min	Música Utilería Espejo	Representar historias con roles cotidianos y/o imaginarios Observación Imaginación Improvisación Enfrentamiento al público Diferenciar roles cercanos y lejanos y accionarlos Percepción Comunicación Sensación Confianza Vinculo
<p>ACTIVIDAD PRINCIPAL:</p> <p>La catarsis Aristotélica El participante representará una acción negativa, que haya hecho en su vida con fines humanísticos, el animador propondrá una situación que propicie una reflexión cuestionante de la acción de este hecho. Ej. robar para calmar el hambre de mi familia Generar un clima de reflexión, donde se fortalezcan cualidades, conceptos, valores éticos y morales.</p> <p>Cambio de roles: Los participantes se harán por parejas, se contarán un acontecimiento importante donde ellos se sientan victimizados, deberán cambiar el rol de víctima a victimizador. Ej.(papa e hijo: el papá hace el rol de hijo y el hijo el rol del papá)</p>	50 min	Música Objetos de utilería	

ANEXO 9 Experiencias del Proyecto

Estas experiencias estarán redactadas en primera persona y con un lenguaje sencillo y coloquial por considerar que es un proceso que parte de seres humanos para iguales. Se excluirán algunos participantes no por considerarlos de menor importancia sino por la extensión y complejidad que significa el análisis de cada una de las experiencias.

Por otra parte se les dará un nombre ficticio a cada uno de los jugadores nombrados aquí, ya que un número es demasiado impersonal y frío, en nuestro concepto.

E.T: Un joven de otro planeta, tenía un poco cruzado sus cables, comentan las malas lenguas que era por todas las neuronas que había quemado por su adicción a las drogas, nunca podía concentrarse más de 5 minutos, en una actividad, asentaba con su cabeza todo el tiempo para confirmar que entendía lo que se le proponía, pero siempre estaba haciendo lo opuesto de lo que se le pedía, por momentos volvía su lucidez y entonces... ¡milagro!, por unos momentos cortos desplegaba sus talentos como lo hace el pavo real, para luego rezagar nuevamente el plumaje.

La navidad fue un tema elegido por el grupo, para un nuevo juego dramático. Debían representar personajes clásicos de la navidad animados e inanimados, al repartirse los papeles todos querían aquellos que representaran vida y tuvieran un simbolismo heroico y bondadoso y como E.T no escogió ninguno, ni mostró interés por lo que sus compañeros planeaban, el grupo decidió asignarle el papel de árbol de navidad, quizás ellos pensaron que sería algo fácil para él y no afectaría el desempeño del juego, tendría que permanecer parado en una esquina como decoración de la escena.

E.T regresó furioso de su planeta, no quería participar, cómo era posible que le tocará una mata, expresó, eso era para fumársela, no para representar ¡otro chicharroncito para nosotras!

Como siempre había que encaminar el juego, hacia la creatividad y la imaginación formar nuestro propio cuento de Alicia en el País de la Maravilla.

Animador.

- E.T, que es lo sabes hacer mejor y por lo que muchos te admiran.

-
- No sé
 - Cuál es tu hobby
 - Ninguno
 - Que hacías para distraerte con tu grupo de amigos
 - Fumar vareta
 - Mmmmm
 - Alguien de ustedes, conoce un talento de E.T

Masmelito dijo: Cuando baja de ese planeta...es muy bueno rapeando y bailando hip hop o algo así...o rap bueno algo así.

- Bien E.T serás un árbol, pero no cualquier árbol, remplazaras a papá Noel en su labores, rapearas y bailarás dentro de la historia. Así que grupo, reúnanse y armen la historia.

- Ese día E.T nos extrañó, su planeta Yerbatón, no trato de comunicarse a casa, a esa que lo encerraba con sus colores psicodélicos, Estuvo muy presente entre nosotros, desplego sus alas y aunque su representación no duro más de 20 minutos, nos pareció a nosotras mucho más, de lo papá Noel tarda entregando los regalos de todo el mundo.

Dulce corazón de Melón: Es una joven de 16 años, inteligente, creativa, soñadora, que deshace a todos con su mirada tierna y sus movimientos miméticos orientales. Sin embargo una antítesis en su personalidad, revela, una joven, introvertida, tímida pero sobre todo insegura.

El proceso con Dulce fue difícil, por la pobreza de su auto- concepto, por la poca confianza que tenía en sus capacidades y por el miedo a autoafirmarse delante de sus pares por el prejuicio de ser juzgada, criticada o de ser objeto de burlas.

En muchos momentos nos enfrentamos a un: “un no quiero Hacerlo”, “No puedo”, “nadie me obliga” o un simple gesto negligente y grosero.

Nuestra preocupación, fue siempre como vincularla, a ese proceso de introspección que le permitiera conocerse, aceptarse y amarse, hasta que la ¡encontramos!, su gusto por la danza fue el punto para empezar.”

Es entonces que en los calentamientos, y en los ejercicios de adaptación de cada sesión, empezamos a incluir sesiones de aeróbicos; desde allí se proponía, que cada uno aportará un paso a la coreografía. Dulce Corazón de Melón, empezó abandonar su vieja capa rota que la envolvía y escondía de sí misma, empezó a perder la timidez, a encontrarse... La música la invadía y su cuerpo rígido e inmóvil, se convertía en una sinfonía de movimientos, risas y expresión. Después de terminar la sesión, la diversión continuaba su cuerpo estaba en caldeoamiento y su participación era mucho más fluida.

Con el Juego Dramático comenzó una desinhibición paulatina, que al principio fue más rezagada que en sus sesiones de aeróbicos, pero fue un comienzo para que Dulce expresará algo de su yo interior.

Un día en una de las sesiones llamada “silla Vacía”, ella, se entrelazaba las manos como si quisiera desaparecer su ansiedad rastrillando fuertemente sus nudillo, el grupo la animaba... a participar... “vamos tu puedes “, “saca lo que tienes dentro”, esperamos por más de 10 minutos, hasta que un balbuceo muy quedo, salió de su boca, poco a poco su voz se fue tornando más fuerte, hasta que se dejó llevar por esa catarsis esperada todos, su intervención duro media hora.

El juego dramático tiene como reglas utilizar unos tiempos cortos; Pero cuando Dulce, esa Jovencita, que nunca hablaba que se rezagaba dentro de sus comisuras paralizadas por el miedo, decidió hablar, llorar desahogarse, expresando emociones que ni su propia terapeuta conocía, nos quedamos congeladas, ¿qué hacer, cómo manejar esta situación e interrumpir ese momento catártico? debimos manejarlo con una de las formas que sabe un educador artístico, con el corazón, bajamos la música lentamente e intervenimos , para que ella cambiara de rol y ya no fuera dulce, sino su hermano , quién era su interlocutor imaginario. Por último danzamos todos alrededor de una melodía alegre que nos volviera poco a poco a la realidad sin traumatismo.

Su Evolución ha sido muy satisfactoria para nosotras, en la última sesión, nos sorprendió con su creatividad para hilar la música con los ejercicios, ella encontró una nueva competencia, que nos permite motivarla bajo los parámetros de admiración, cuando ella decide retroceder en su proceso y decir “no puedo”, pues encontramos el mejor punto de éxito de todos , la “verdad“, ésa que le dice a Dulce, que no es una falsa admiración, sino que nuestra tarea es que ella descubriera todos esos talentos que no se ha percatado que tenía.

Cenicienta, es otra joven, con muchas cualidades por descubrir, empuña sus manos fuertemente, para mostrar la rudeza que no tiene contra otros, sino contra sí misma, se ha intentado lacerar en muchas ocasiones, algún día, por casualidad nos enteramos que fue vendida por uno de sus padres, a otro familiar por \$20.000 pesos, decimos por casualidad porque aunque debemos , saber algo de la problemática que aquejan a los jóvenes que intervenimos, para determinar su manejo, preferimos no llenarnos de prejuicios y trabajar sobre los parámetros que observamos en la clase. Por ejemplo Si esta persona robo, hirió alguien, puede exponer su experiencia como parte de este proceso.

Al enterarnos del caso específico de Cenicienta sabíamos que nos enfrentamos a la fragilidad, disfrazada de rebeldía y aislamiento. Tuvimos muchas veces que parar las sesiones por su descontrol, pero contábamos con un punto a nuestro favor, compartía con dulce, además de la amistad, su interés por el juego, la danza y la risa.

Decidimos involucrar actividades lúdicas, donde ella fuera la líder, sin embargo su voz se apagaba por momentos, pero al igual que dulce, su potencial radicaba en su expresión corporal. Había que hacer a la lata juegos que involucraran la kinestésica. Para luego acercarla a la expresión oral.

Su aislamiento se empezó a relegar, sentimos que el juego, hizo que olvidara que estaba sola, pues encontró en los miembros del grupo y en sus animadoras, personas a quien les interesaba celebrar sus logros, a compartir las críticas, a reír junto con ella cuando se equivocaba y que la elegirán para representar un papel principal, porque confiaban en sus capacidades. Era ya parte de algo.

Cenicienta la que se preocupaba solo porque los espacios de Mazal se vieran relucientes, dejando atascado en su escoba y su trapero sus pensamientos y emociones, había empezado el cambio, hacia su papel de princesa, a aquella que se hace notar que sale del escondite para interactuar con todos los del baile.

Esta joven, igual que dulce tuvo su catarsis en el ejercicio de la “silla vacía” donde hablo con su padre fallecido, sin embargo no solo se desahogó, se cumplió esa empatía de la que habla Augusto Boal en su técnica de la inducción analógica. Cenicienta miraba a todos los del grupo,

como diciendo, ya saben todo de mí, no tengo que decir nada más, ya soy uno más de ustedes, e igual reacción se percibió por parte del grupo.

Tiempo después, de varios festivos donde no tuvimos clases con ellos, supimos que Cenicienta, tuvo un episodio de depresión y descontrol en donde se laceró y lastimó a alguien más, Decidimos entonces hacer un ejercicio donde se hablara de la tribu de los emos, creo que ese día, Cenicienta empezó un nuevo proceso de autoconocimiento. El juego dramático nos dio la oportunidad de retomar un proceso que a veces es roto por causas externas al contexto pero que vale la pena considerar.

Negrito: Un joven alegre, risueño, despreocupado, un poco flojo, siempre escogía a su antojo los juegos, que le proporcionaban un estado de relajación y comodidad, pero evadía aquellos que exigían hacer una introspección menos superficial. Un día se propuso un juego donde, cada uno pensara en algo placentero, que quisieran hacer y que no habían podido realizar hace mucho tiempo, Negrito quien estaba allí por una intervención de drogas...decidió armar su cachito imaginario con todas las de la ley con la aprobación, risas y afirmación de todas las cabezas de sus pares que lo rodeaban en círculo, esperando su actuación. ¡Miércoles... qué hacer!...

Había que darle un vuelco a esta situación, pero ¿Cómo hacer? si Negrito siempre se había negado a estar en el centro de atención de todos, trabajaba al margen del grupo y esta vez había decidido ser protagonista, sería como dañar este proceso. Había que sacar un comodín, la intervención de otro jugador que entrara en su historia.

Animador

- ¿Negrito piensa en una persona que amas demasiado y que le has dado muy poco?

Negrito

- No se ...,tengo una hijita que nunca conocí, tal vez puede ser ella

- Animador

- Dulces vas hacer el papel de la hija de Negrito

- Vale

Cuando dulce encarnó el papel de la hija de Negrito fue muy divertido, a dulce se le facilitaba por ese ángel que la caracterizaba, el mismo Negrito se reía al ver a su compañera,

actuar como una niña de cinco años. ¡Volver a ser niños, cuando nos hemos esforzado tanto por empezar a ser adultos!

Animador

- Negrito continúa la escena que estabas realizando

- y tú Dulce acércate a negrito cómo, su hija, actúa con curiosidad por lo que hace, como lo haría un niño de 5 años, disparando un mundo de preguntas por algo que le interesa.

Negrito no pudo continuar con la escena, sus manos ya no armaban tan anhelado cacho, sus ojos se aguaron, su cuerpo se puso rígido, su sonrisa se borró, al igual que las de sus compinches, que momentos antes apoyaban su acción.

Negrito

-No quiero seguir.

Animador

- ¿Por qué?

Negrito

Porque no, ¡porque lo enfrentan a uno a esto!.. Yo quiero es reír con esta clase

- Si no quieres no lo hagas, solo vas a intervenir cuando quieras, vale, pero la escena sigue, voy a elegir alguien más que represente tu historia.

Negrito permaneció sentado unos momentos, como ensimismado, miró la escena, que realmente fue corta con sus ojos aguados y no dijo una palabra... Momento después propuso una nueva historia, donde ya no armaba cachitos, una historia alegre, otro papel divertido como lo que siempre buscaba. Negrito quizás no pudo exteriorizar su catarsis, pero estamos seguras que si tuvo la propia interna, como la que propone Jacob Levi, en su Teoría del Psicodrama.

Don Perfecto: Un joven de buena Conducta, eran un bien parecido, se notaba en sus actitudes la formación educativa, que había tenido familiarmente, bien comportado, siempre

pedía disculpas, permiso al baño, realizaba todos los ejercicios del juego Dramático con interés, con creatividad, minuciosidad en los detalles escénicos etc. Sin embargo sus actuaciones eran demasiado planas carentes de emoción...preocupante nuevamente ¡que hacer!, tal vez deberíamos recurrir al viejo **Stanislavski** cuya teoría de la memoria emotiva, nos remonta a las viejas experiencias de nuestras vidas que tienen una gran relevancia y de las que puede echar mano para evocarlas hacia la acción del juego dramático.

¡ Ahh si!, ya sabemos, que no esta nombrada en las técnicas de este proyecto, decisión que tomamos porque a nuestro anterior lector, a quien profesamos toda nuestra admiración y respeto en las dos horas que lo conocimos, por sus grandes conocimientos, nos lo sugirió. Y la verdad somos un poco ñoñas en el conocimiento completo de la técnica.

Volviendo al tema un día se propuso una escena donde, se interpretara, el día más feliz de sus vidas pero el más triste a la vez. Don perfecto Buena Conducta se ofreció, como buen niño que era. El día que escogió, fue cuando cumplió años y lo dejaron salir de la Fundación para encontrarse con sus padres y con unos familiares que se encontraban fuera del país.

Le trajeron muchos regalos de país del Tío Sam, comió como nunca, partió su ponqué, hasta nosotros en la escena le cantamos en happy birthday, y nos tomamos fotos con él, simulando la situación, de pronto, ¡chanfle! una emoción verdadera se asoma, empezó a revivir todo... Su familia, cantado al rededor suyo, viéndolo con amor , sus tías hablando del chal en promoción , su abuelo hablando del dólar y del perro de la casa que no deja de ladrar...Y él ahí, plantado en una silla ocultándoles que Don perfecto Buena Conducta, no podía acompañarlos más porque tenía que regresar a su encierro, en una Fundación donde se había internado como paciente adicto a las drogas, no podía decirles la verdad, así que se puso su máscara de niño bueno y se disculpó por ausentarse, pues tenía que hacer una tareas. ¡Otra vez el niño bueno!

Ese fue el día más feliz pero el más triste para don Perfecto, sin embargo retomo su papel de actor plano, ¡todo está bien la función tiene que continuar! y se terminó el ejercicio.

Después solo notamos que su cuerpo, estaba descolgado en una silla, cerca al escenario, donde sus compañeros preparaban el siguiente juego, pero su mente y su alma nos había abandonado por unos momentos.

Harry Potter: Sus gafitas mágicas, un personaje largo y algo desgalamido, no es niño pero tampoco es un hombre, está en limbo de ese duelo, es un joven que cambia según los pares que los rodean pueden ser demasiado introvertido y esconderse como una tortuga en su caparazón, o desplegarse en todo su esplendor cuando su entorno le da la seguridad.

Un día Nadie quería participar en el juego propuesto, habíamos socializado varios casos, cuyo tema era una situación que paso y que nos gustaría cambiar, representando un papel duple, es decir de doble rol. ¡Que aburrido! decían algunos, hagamos otro juego, proponían. Íbamos cambiarlo, para la comodidad del grupo, cuando Harry Potter se quitó las gafas y un mundo mágico apareció.

Harry

- Yo quiero hacerlo

Animador

- Bien

- ¿Cuál es el tema?

Harry

- Cuando mi mamá, fue al colegio, porque me pillaron con drogas.

Cuando comenzó, su actuación estaba un poco tímido, entonces intervenimos para darle la confianza y veracidad al momento, entonces Harry empezó a mirar distinto sin sus gafitas mágicas, reconoció el dolor de su madre en sus propios ojos, cuando cambio de rol, bajo la cabeza para no dejar que probáramos la sal de sus lágrimas, hasta nosotras entramos en la catarsis, una de nosotras se acercó y asumió el papel de la madre para cerrar el ciclo con un abrazo.

Era muy difícil no escuchar en el grito ahogado, de este niño que buscaba otra oportunidad. Supimos que hablo con su madre, con la que había discutido unos días antes en una sesión de terapia, quizá fue un final anacrónico, pero fue un tiempo perfecto para un nuevo comienzo con su madre.

En ocasiones vemos como desaparece la Magia de Harry detrás de sus gafas, pero sus escenografías, su preocupación que el trabajo en grupo salga bien... nos recuerda que Harry Potter tiene la magia.

Flor del campo, es una joven de pueblo cuya sencillez se funde en el orbe de la confusión que le brinda la ciudad, llegó a la Fundación con una gran depresión amorosa, que la llevó a tener una desestima de sí misma, lo que la involucró en problemas mayores que el desengaño de una frustración sentimental.

La primera vez que ella intervino en un ejercicio dentro del juego Dramático, se sentía tan nerviosa que su frente brillaba por las gotas de sudor, no quería hablar se paraba junto a uno de sus pares que representaba un muerto, símbolo de un sueño frustrado, una persona amada abandonada, una meta nada más que idealizada, la esperanza perdida por algo o por alguien en fin lo que cada uno quisiera que representará. Ella tenía que entablar una conversación con ese muerto, decirle lo que no le pudo decir en vida, pero no le salía ni una sola palabra .Al fin le dijo con una rabia medio fingida:

- eres, un tonto, no te lo dije antes...

Animador: ¡Pero y qué...y la emoción! Donde está la emoción.

-Mi chinita, ¿Que quiere que represente este muerto?

Florecita: No sé

Animador: Que has dejado de hacer y que te hubiese gustado volver a retomar

- Estudiar estaba estudiando trabajo social

- Quiere que represente eso.

- no

- A Quien te gustaría decirle algo y no pudiste...

- A mi ex

- Dale entonces juguemos a que está ahí, muertico, no te puede decir nada, no te puede discutir, es todo tuyo

Empezó nuevamente con eres un tonto, luego cogió al participante número dos, que se encontraba inmóvil representado a su ex muerto, como un costal de papas, con el pie lo puyaba y le gritaba palabras hasta las lágrimas.

Florecita progreso mucho después de eso, pero como toda flor sin regar un día ya no quiso abrirse. Su proceso empezó a ser muy bipolar, es como si cambiara la depresión, por la tristeza. Después descubrimos por unos de los ejercicios que se debía a sentimientos frente a su familia.

Un día Florecita Silvestre, participó en un juego, que ella misma propuso, donde le confesaba a una familiar suyo que envidiaba su capacidad para entablar relaciones, su belleza, sus vestidos todo. Le pedía perdón por querer vestirse igual que ella, conseguir lo que ella quería y hasta por hacer malos ambientes para que ella fracasara.

Es como si Florecita quisiera dejar de ser ella, para convertirse en una copia de alguien más, como si nada de lo que ella hiciera la satisficiera. En el transcurso del taller su autoestima mejoró aunque a un conservaba el reflejo de alguien que no eras ella.

Pensamos que Florecita debe reencontrarse, es hora de que regrese a ese lugar natural del que partió un día, donde era ella misma. Y donde siempre brilla como lo que es una flor silvestre en busca de su ambiente natural.

Masmelito: Es una jovencita, muy laboriosa, dulce y maternal, quiere proteger a todos como si fueran sus hijos y siempre los motiva para que se arriesguen a jugar.

Ella también lo hace, se atreve, vence la pena, en ocasiones le sale muy natural, pero cuando llora no hay una lágrima, ni un solo sentimiento que aflore de sí misma, cuando ríe solo esboza su dentadura, cuando grita su voz se escucha chillona y vacía porque no sale de ninguna parte, es como si se hubieran confundido sus riñones con su corazón, sus sentimientos se ahogan en sus desechos, no quiere sacarlos solo apoya a otros para que lo hagan, lo que la sostiene es ese punto maternal que le ha brindado el juego de ser mamá y donde todos se olviden que es solo una niña, que también necesita una. Sin embargo Masmelito, se esfuerza, trabaja en sí misma, pero se niega a que otros sepan que le cuesta. En los juegos despliega toda su energía, pero aún se le nota el cansancio por reprimir, por no contar por mantener el estatus de una madre perfecta

Estas experiencias Jamás serán reconocidas en los libros de psicología o en los grandes avances del mundo, pero para el nuestro como educadoras se grabaran en nuestros corazones y en nuestro compromiso como docentes.

FOTOGRAFIAS

ANEXO 11



Modulo 1 "Cuanto te amas"
1 de septiembre 2014



Modulo 2 "observando ando"
8 de septiembre 2014



Modulo 3 "Me reconozco y me autoafirmo"
15 de septiembre 2014



Modulo 4 "Imitando modelos"
22 de septiembre 2014



Modulo 5 "Hablo con mi cuerpo"
29 de septiembre 2014





Modulo 6 "Trabajo en mí"
6 de octubre 2014



Modulo 7 "Soy capaz"
20 de octubre 2014



Modulo 8 "Resuelvo mis conflictos"
27 de octubre 2014



Modulo 9 "Reflexiona tus valores"
10 de noviembre 2014



Modulo 10 "Me estimo"
24 noviembre 2014