Teatro y Escuela: Estimulando la Creatividad

Jesús David Riveros Sánchez

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad

Bogotá, Mayo de 2019

Notas del autor

Jesús David Riveros Sánchez. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Distrital Francisco José de Caldas

La correspondencia relacionada con ésta publicación debe ser dirigida a nombre de Jesús David Riveros Sánchez, Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Contacto: jesus19verde@gmail.com Tel: 3165714576.

TEATRO Y ESCUELA, ESTIMULANDO LA CREATIVIDAD

ELABORADO POR:

JESÚS DAVID RIVEROS SÁNCHEZ

COD: 20181176028

Informe final de creación para optar al título de especialista en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad.

Asesor:

JORGE DAVID SÁNCHEZ ARDILA

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO HUMANO CON ÉNFASIS EN PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD.

BOGOTÁ, MAYO DE 2019

Nota de Aceptación

_____

_____

_____

_____

Jurado

_____

Jurado

Bogotá D.C _____

Nota Aclaratoria

"La universidad no se hace responsable de las ideas, ni del contenido del presente trabajo debido a que estas hacen parte única y exclusivamente de sus autores**".**

Cap. XV, art 117, acuerdo No. 29 de 1998 del Consejo Superior de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Agradecimientos

Le agradezco a la vida por ponerme en los lugares y momentos indicados.

Le agradezco a mi familia por el apoyo incondicional.

La agradezco a mis estudiantes del grado tercero del Colegio Toscana Lisboa de la localidad de Suba por su disposición y por permitirme junto con ellos jugar para la creación escénica.

Le agradezco inmensamente a la Universidad Distrital Francisco José de Caldas a los maestros y compañeros de la especialización en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad, sin su guía y conocimiento es muy probable que nada de esto hubiera sucedido, no soy la misma persona, me llevo muchos aprendizajes, muchas preguntas y muchos deseos de explorar y de aportar a la educación a través de las artes escénicas.

Gracias porque he encontrado ideas para construirme y construir junto con los otros el desarrollo humano.

Tabla de Contenido

Pagina

1. Introducción 1

2. Objeto 2

3. Justificación 2

4. Objetivos 5

4.1. Objetivo General. 5

4.2. Objetivos Específicos. 5

5. Bases Conceptuales 6

5.1 Creatividad 6

5.1.1 Desarrollo creativo 8

5.2. Teatro, imaginación y cuerpo 9

6. Proceso de Creación 11

6.1. Fase I 11

6.1.1. Sensibilización y exploración. 11

6.1.2 El miedo 12

6.1.3 Habilidades Sociales 13

6.2. Fase II 14

6.2.1. Las Cinco Sesiones. 14

6.2.1.1. Sesión N°1 La Bitácora 14

6.2.1.2. Sesión N°2 Evocación Musical 19

6.2.1.3. Sesión N°3 De la Imaginación a Palabra 23

6.2.1.4. Sesión N°4 Mapa Mental 26

6.2.1.5. Sesión N°5 Ensayo 28

7. Resultados 31

7.1. Proyecciones 35

7.2. Conclusión Pedagógica 35

8. Anexos 36

8.1 La Bitácora 37

8.2 Evocación Musical 38

8.3 De la Imaginación a la Palabra 39

8.4 Mapas Mentales 41

8.5 Ensayo 42

9. Referentes Bibliográficos 44

Mi opinión es que ahora la creatividad es tan importante en educación como la alfabetización y deberíamos darle el mismo estatus,

Ken Robinson

DEDICATORIA

Para aquellos docentes que van más allá de lo establecido

Para aquellos que continuamente andan generando estrategias de enseñanza - aprendizaje

Para aquellos que posibilitan y aportan en la construcción

de estudiantes gestores de su propio futuro.

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO

RAE

Título	Teatro y Escuela, Estimulando la Creatividad
Autor	Jesús David Riveros Sánchez
Asesor	Jorge David Sánchez Ardila
Fecha	Mayo 2019
Palabras Claves	Creatividad, Imaginación, Cuerpo, Escuela, Teatro, Educación Artística.
Línea de Investigación	Desarrollo Humano
Sub-línea de investigación	Cuerpo, sensibilidad, pensamiento y cultura
Descripción	Trabajo de grado para optar al título de especialista en desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad
Descripción del Objeto	Es una propuesta metodológica para la estimulación creativa en la escuela a través de la creación de puestas en escena.
Páginas	59
Fuentes	Adair, John. (1992) El arte del pensamiento creativo. Bogotá. Legis Editores S.A. Barba, Eugenio. Savarese, Nicola. (2007) El arte secreto del actor: diccionario de antropología teatral. Holstebro. Ediciones Alarcos.

Boal, Augusto. (2011) Juegos para actores y no actores: Teatro del oprimido. Barcelona. Editorial Alba.

Buzan, Tony. (2017) El libro de los mapas mentales: cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente. Barcelona. Editorial Urano.

Cameron, Julia. (2002) El camino del artista. Madrid. Editorial Santillana.

Chejov, Michael. (1999) Sobre la técnica de la actuación. Madrid. Alba Editorial.

Csikszentmihalyi, Mihaly. (1998) *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento*, Barcelona. Editorial Paidos.

DeBono, Edward. (1994) El pensamiento creativo. Barcelona. Paidós.

Flores Velasco, Marco Hernán. (2004). México. Editorial AlfaOmega.

	Fuentes, Agustín. (2018) La chispa creativa: cómo la imaginación nos hizo humanos. Bogotá. Editorial Ariel. Gallo, Claudia. Álvarez, Egnan. León, Henry. Delgadillo, Javier. (2018) Pedagogía para pensar: una propuesta desde la danza y el teatro. Bogotá. Editorial Magisterio. Gardner, Howard. (1987) Arte, mente y cerebro. Barcelona. Editorial Paidos. Gardner, Howard. (1999) Educación artística y desarrollo humano. Barcelona. Editorial Paidos. Goleman, Daniel. Kaufman, Paul y Ray Michel. (2000) El espíritu creativo. Barcelona. Editorial Vergara. Gonzales de Díaz Araujo, Graciela. (1999) El teatro en la escuela: estrategias de enseñanza. Argentina. Editorial Aique. Gonzales de Díaz Araujo, Graciela. (1998) Teatro, adolescencia y escuela: fundamentos y práctica docente. Buenos Aires. Editorial Aique.

	Montes, Zoraida. (2017) Cerebro, inteligencias y mapas mentales. Bogotá. Editorial AlfaOmega. Nivens, Sergei. (2018) Arte y Educación, Un vínculo estratégico de formación y convivencia escolar. Bogotá. Revista Magisterio.com.co Robinson, Ken. (2006) Do Schools kill creativity. Official TED Conference. Robinson, Ken. (2009) El Elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo. México. Editorial Grijalbo. Schnarch Kirberg, Alejandro. (2017) Creatividad e Innovación. Bogotá. Editorial AlfaOmega. Sternberg, Robert J. y Spear-Swerling, Louise. (2001) Enseñar a pensar. Madrid. Aula XXI Editorial Santillana.
Modalidad de Trabajo de Grado	El siguiente documento está contemplado bajo la modalidad de Investigación Creación.
Acceso al documento	Disponible en Universidad Distrital Francisco José de Caldas, programa de Especialización en Desarrollo Humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad, sede Posgrados. Bogotá,

	Colombia. 2019
Producto Final	Taller que comprende las estrategias para estimular la creatividad a partir de la creación de puestas en escena

1. Introducción

El presente trabajo tiene como interés abordar el desarrollo humano a partir del diálogo entre el teatro y la creatividad dentro del contexto de la escuela. A partir de autores como Howard Gardner, Edward de Bono, J.P Guilford y Ken Robinson entre otros, se establece el punto de partida desde donde se aborda el concepto de la creatividad. Teniendo en cuenta la teoría de los anteriores autores se crea el diseño de unas estrategias que facilite a los estudiantes la creación de puestas en escena, mientras transversalmente se aborda el desarrollo humano.

La implementación del trabajo se realizó con un grupo de treinta estudiantes del grado tercero de primaria del Colegio Toscana-Lisboa sede C de la localidad de Suba en la ciudad de Bogotá.

La pregunta medular es: ¿Cómo aportar al desarrollo humano a través de la clase de teatro en el ámbito escolar? El presente trabajo pretende generar un horizonte frente a los objetivos pedagógicos de la implementación del teatro en la escuela.

2. **Objeto**

Diseñar y ejecutar estrategias que propendan al desarrollo de la creatividad usando como pretexto la creación teatral. Durante el proceso de creación escribir como los estudiantes conciben las ideas y las llevan a cabo.

3. **Justificación**

Se puede afirmar que el ejercicio educativo se transforma continuamente de acuerdo a las realidades, necesidades y particularidades de las sociedades. Un propósito de la escuela pública debería ser, garantizar el conocimiento y propender por el desarrollo integral de los estudiantes, pero no podemos desmentir que a través del tiempo la escuela tradicional ha optado por priorizar más unos saberes que otros, dándole más importancia por ejemplo a la lógica racional, omitiendo e ignorando otros desarrollos. . "Se supone que la educación, está refrenando las habilidades y los talentos naturales de demasiados estudiantes y minando su motivación para aprender…" (Robinson, 2009, p. 38)

La preocupación radica en el desbalance de los saberes y conocimientos impartidos en la escuela, Ken Robinson en su conferencia TED del 2006, titulado, *Do schools kill creativity?*, afirma que: "Hemos creado sistemas educativos donde cometer errores es lo peor que te puede suceder y el resultado es que estamos educando a gente para que abandone sus capacidades creativas… la educación nos hace menos creativos…todos los sistemas educativos del mundo

tienen la misma jerarquía de materias…en lo más alto están matemáticas y lengua… y por último las artes" (Robinson, Do Schools kill creativity, 2006)

Es crucial no olvidar que cada estudiante es un ser particular y eso incluye sus dimensiones (física, emocional, mental, cognitiva, espiritual, etc), sabemos a partir de autores como Daniel Goleman y Howard Gardner que el ser humano aprende de distintas formas y que su inteligencia es diversa y compleja, ¿Estaremos educando seres humanos preparados para las exigencias del siglo XXI? Howard Gardner afirma que "… los cambios impulsados por el poder de la ciencia y de la tecnología o el carácter inexorable de la globalización. Estos cambios exigen nuevas formas y nuevos procesos educativos porque la mente que aprende se debe conformar y extender de una forma que hasta ahora no había sido vital…" (Gardner, 2005, p.11). Es necesario y fundamental generar propuestas que aporten a la transformación de los procesos educativos en la escuela. Varios estudios han demostrado los aportes de la práctica artística al desarrollo del ser humano, extender esas prácticas a la escuela pretende mejorar los procesos de aprendizaje, potenciando las múltiples capacidades de los estudiantes, entre ellas la creatividad.

La creatividad, es una condición inherente al ser humano, todos los seres humanos somos creativos en distintos niveles y de diferentes maneras, hace parte de la vida y no se relaciona exclusivamente del arte sino de todos los ámbitos de la vida, "Nuestra capacidad para soñar cosas y hacer que ocurran es lo que nos distingue" (Fuentes, 2018). Sin embargo, no todas las personas reconocen su ser creativo, algunos se sienten incapaces o bloqueados para generar nuevas ideas y llevarlas a cabo. Ese sentimiento se origina probablemente por circunstancias o

experiencias restrictivas bajo sus entornos sociales, familiares, laborales y lamentablemente escolares.

A pesar de las realidades mencionadas anteriormente, hay otras realidades más particulares relacionadas con el territorio consecuencia de las condiciones políticas, sociales y económicas a las que pertenecen los estudiantes del colegio Toscana Lisboa de la localidad de Suba en Bogotá, esas condiciones influyen de manera directa afectando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Factores como el volumen de estudiantes, que oscila entre 30 y 40 estudiantes por curso, ese volumen dificulta al docente prestar una atención detallada y específica a cada estudiante, es una realidad consecuencia del crecimiento demográfico de la ciudad. El colegio Toscana – Lisboa presenta población que ha sido desplazada por la violencia y últimamente ha acogido migrantes de Venezuela. El barrio y sus alrededores presentan altos índices de delincuencia como consecuencia de la pobreza y el desempleo. Dentro de la cotidianidad escolar es común que algunos estudiantes lleguen sin alimentación o sin los materiales para el desarrollo de cada una de las actividades de aula. También se presentan casos de violencia intrafamiliar.

Bajo esas condiciones y realidades, ¿Cómo puede aportar el teatro para el crecimiento del desarrollo humano? ¿Qué tiene que ver la creatividad y por qué es importante estimular la capacidad creativa en la escuela?

Se plantea el teatro como el recurso para estimular la creatividad, “El teatro es un arma, un arma muy eficiente… un arma de liberación” (Boal, 2011), es como un espejo que potencia la conciencia porque permite reflejar al individuo a través de los otros. Para transformar una

realidad es necesario reconocerla y ser consciente de ella. Ésta es una apuesta a la educación artística y especialmente a la creación y apreciación teatral como un espacio fundamental para la formación integral de sujetos.

Es urgente pensar estrategias que permitan educar de manera integral luchando por el balance entre el conocimiento y el desarrollo del ser humano y sus dimensiones. Es muy probable que a pesar de que la educación artística ha ido tomando protagonismo en el ámbito educativo de la escuela, seguro falta mucho por abordar, por tal motivo se pretende explorar una propuesta de inmersión del teatro en la escuela con el objetivo de estimular el desarrollo creativo de los estudiantes del Colegio Toscana Lisboa de la localidad de suba en Bogotá.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General.

Diseñar y ejecutar estrategias que propendan a estimular la creatividad en el aula a través de la creación de puestas en escena.

4.2. Objetivos Específicos.

- Identificar posibles dificultades para generar el proceso creativo.
- Explorar algunos ejercicios propuestos por los autores para consolidar propuestas que promuevan la estimulación creativa en el aula.

5. Bases Conceptuales

La base conceptual presentada a continuación sustenta el insumo teórico que soporta el diseño y la implementación de las estrategias para la estimulación creativa.

5.1 Creatividad

La creatividad es un concepto que ha sido estudiado por diferentes disciplinas en diversos ámbitos en diferentes partes del mundo. Desde una mirada antropológica se puede decir que la creatividad nos ha convertido en lo que somos como humanos, si nuestros predecesores no hubieran sido creativos seguramente no hubieran controlado el fuego y tampoco habrían creado tecnología para adaptar y mejorar las condiciones de vida, "La creatividad está hecha de interconexiones de ideas, experiencias e imaginación" (Fuentes, 2018). A pesar de que la creatividad es un elemento innato en el ser humano es necesario desarrollarla, "Aquellas sociedades que saben nutrir y preservar la creatividad, tienen una probabilidad de prosperar mayor que aquellas otras que desalientan la creatividad o que se limitan a copiar aquello que auténticos innovadores ya han logrado", (Gardner, 2008)

Howard Gardner es uno de los autores base de éste trabajo porque gracias a su teoría de las inteligencias múltiples y sus ensayos frente a la educación, se ha podido establecer la relación intencionada entre los conceptos de creatividad, procesos de enseñanza-aprendizaje y educación artística, "Debería ser posible idear programas de estudios que sean desde el punto de vista del desarrollo apropiados y que se ocupen de las diferencias significativas que se dan entre los

individuos" (Gardner, 1994) nos reafirma a través de su teoría frente a la inteligencia y el pensamiento, la importancia del desarrollo de la creatividad para el desarrollo humano, "Hoy en día nos hacen falta buenas dosis de creatividad en la esfera de lo humano, sobre todo en nuestra relación personal con los demás" (Gardner, 2005) Las estrategias desarrolladas han sido diseñadas teniendo en cuenta los postulados de Howard Gardner para mejorar el aprendizaje y la significación del conocimiento, "Se encuentran pruebas convincentes de que los estudiantes aprenden de manera eficaz cuando se ven comprometidos en proyectos ricos y significativos; cuando su aprendizaje artístico está anclado en la producción artística", (Gardner, 2011)

El proyecto pretende que el estudiante pueda descubrir y dialogar con sus propias capacidades, potenciándolas y poniéndolas al servicio del proceso creativo. Gardner define una persona creativa de la siguiente manera "Persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo considerado nuevo pero que es finalmente aceptado en un contexto cultural concreto" (Gardner, 2011) se difiere en la última parte de esa definición, se considera que en el ámbito educativo y en relación a éste trabajo no se pretende juzgar el nivel creativo de los estudiantes, simplemente se pretende abrir las posibilidades de poner en juego la creatividad de cada estudiante según sus propias capacidades y habilidades.

El ser inteligente supone resolver problemas de manera creativa, el principal problema que establece éste proyecto para los estudiantes es la creación de puestas de escena, teniendo en cuenta ese principio, se toma de la teoría de la creatividad de J.P Guilford las tres dimensiones (Operaciones mentales, los contenidos y la evaluación) para triangular los elementos que conformaran el diseño de las estrategias a desarrollar para estimular la creatividad. También se

toman sus rasgos creativos, como la fluidez, la originalidad, la flexibilidad y la elaboración, para enfocar la mirada de análisis durante el proceso.

Pensando en las fases que guiaran a los estudiantes en el proceso creativo se toma de referencia las cuatro etapas propuestas por Graham Wallas, las sesiones que componen las estrategias diseñadas se crearon a partir de ese modelo: preparación, incubación, iluminación y verificación. Más adelante se explicará cómo y de qué manera éstos pasos se llevaron a cabo dentro del proyecto.

Finalmente se tiene en cuenta la técnica propuesta por Alex Osborn (brainstorming) o lluvia de ideas porque nos permite no solo desarrollar el proceso creativo a partir de la generación colectiva de las ideas sino que al mismo tiempo permite ahondar la inteligencia interpersonal a partir de la comunicación, transmisión y expresión de las ideas.

5.1.1 Desarrollo creativo

Edward de Bono a través de sus investigaciones ha creado métodos para la generación de nuevas ideas, en particular me interesa incluir el concepto del pensamiento lateral, en creación teatral es importante generar múltiples posibilidades frente a los problemas que se puedan presentar en la interpretación o la creación de símbolos para la escena. Fomentar el pensamiento lateral es importante para el propósito de éste trabajo.

Ken Robinson es un autor que reflexiona continuamente sobre el ejercicio educativo, relacionando los procesos de creación artística con los procesos de enseñanza, entre sus reflexiones se encuentra el desarrollo de la creatividad, afirma que ésta es una necesidad fundamental y que la escuela debería promover su desarrollo para potenciarla. Si cada estudiante

encuentra su "Elemento"[1] su vida sería mucho más simple, placentera y productiva. Los planteamientos de Ken Robinson son una valioso aporte para el objetivo pedagógico que se propone establecer con la implementación del presente proyecto, pretende de una manera muy básica proporcionar al estudiante distintas experiencias para descubrir o encontrar como consecuencia aquello en lo que son buenos y les apasiona.

Como parte del desarrollo creativo es bien sabido indiscutiblemente que se aprende de la experiencia de otros, "La creatividad es como la maleza: renace con poquitos cuidados. Enseñé a la gente a alimentar su espíritu creativo con los sencillos nutrientes que precisa para mantenerse vivo" (Cameron, 2002) Julia Cameron, nos relata su propia experiencia y la de otros artistas frente al bloqueo creativo y nos da diferentes maneras para enfrentarla, esas experiencias se toman como base para guiar las dificultades que se puedan generar dentro del desarrollo del proceso creativo.

5.2. Teatro, imaginación y cuerpo

El teatro desde sus orígenes ha tenido un carácter pedagógico, en Grecia por ejemplo, cumplía un papel fundamental en la educación de sus habitantes, se promovían los valores y la moral a través de la escenificación de las tragedias, el teatro siempre ha sido el retrato de las sociedades.

Se toma como referencia el Teatro de la Imagen, una técnica que hace parte del Teatro del Oprimido propia del director, teórico y dramaturgo brasileño Augusto Boal, quién ha trabajado el teatro pedagógico para la transformación social, Richard Schechner afirma: "Boal ha conseguido lo que Brecht soñó: crear un teatro útil que resulte entretenido, divertido e instructivo. Es una

[1] El Elemento es un concepto utilizado por Ken Robinson que consiste en encontrar esa particularidad en la que cada uno se destaca y cuya práctica permanente genera gozo y satisfacción.

clase diferente de teatro, una especie de terapia social, centra la mente, relaja el espíritu y proporciona a las personas una nueva perspectiva para su propia situación" (Boal, 2011)

Cabe mencionar que el principal interés en éste trabajo no es la formación de actores, sino abordar la creación para potenciar el desarrollo humano, en ese sentido el papel del teatro es generar procesos de conciencia tanto internas como del colectivo y su entorno. La intención de la técnica del teatro de la imagen es: "La imagen es un lenguaje…La imágenes reflejan lo que se proyecta sobre ellas …las imágenes organizadas reflejan las emociones del observador , sus ideas, recuerdos, imaginaciones, deseos…cuando varias personas contemplan la misma imagen y hablan de los sentimientos, recuerdos y fantasías que ésta le sugiere, están revelando su lado oscuro a la persona que representó esa imagen" (Boal, 2011). La técnica del teatro de la imagen proporciona desarrollar el pensamiento lateral porque las imágenes se construyen con las diversas ideas de sus participantes.

El teatro es el mecanismo, es la apuesta para promover los procesos de conciencia, descubrimiento de capacidades y habilidades y la ampliación de visiones de mundo a través de la observación y la empatía.

La importancia del teatro frente al desarrollo humano es porque inevitablemente tiene que ver con el individuo, el principal instrumento del intérprete teatral es su cuerpo y no podemos olvidar que lo conforman todas las dimensiones del ser humano, si nos detenemos a pensar un instante, el cuerpo termina siendo el recipiente de historias, recuerdos, dolores, deseos, sueños, expectativas, etc y todo eso es material de creación para la interpretación, la dificultad radica en gestionar todo eso que pasa por el cuerpo y ponerlo a disposición de lo creativo para luego aplicarlo en la vida cotidiana.

Michael Chejov, es un director y autor teatral, su teoría de las acciones físicas radica en la reproducción de acciones basadas en la imaginación, la evocación de sensaciones y recuerdos, por ejemplo, sacudir una cobija, abrir una puerta, etc, sin que estos objetos estén presentes en la escena, Piaget lo denomina como juegos de simulación, éste afirmaba que en dichos juegos es donde los niños más aprenden. Esa conexión entre mente y cuerpo es lo que me interesa para desarrollar tanto los procesos de autoconciencia, como la generación de los productos creativos. Ésta teoría de las acciones físicas se toma como recurso para desarrollar el pensamiento lateral con el propósito de crear material para las puesta en escena.

6. Proceso de Creación

El que tiene imaginación,
con qué facilidad saca de la nada un mundo.
Gustavo Adolfo Bécquer

El proceso de creación se desarrolló dentro del taller de teatro con una intensidad horaria de cuatro horas semanales, durante el año escolar del 2018. El proceso se dividió en dos fases.

6.1. Fase I

6.1.1. Sensibilización y exploración.

En los primeros seis meses se hizo un trabajo de exploración y sensibilización teatral, abordando los principios básicos del entrenamiento actoral tales como la conciencia del espacio, la expresión vocal y corporal, y la creación de historias a través del cuerpo. Se realizan juegos de imaginación basados en la teoría de las acciones físicas de Anton Chejov, se hacen juegos de atención, de escucha y de desarrollo de las capacidades físicas tales como agilidad, fuerza y coordinación. Para el proceso expresivo e interpretativo se crean historias que parten de sus propias realidades e intereses, se abordan las historias a través de la improvisación.

Los objetivos en ésta primera fase consistieron en:

- Generar un ambiente de tranquilidad y confianza entre los estudiantes.
- Acercar a los estudiantes a las nociones básicas teatrales.
- Desarrollar sus capacidades expresivas a través del trabajo del cuerpo y la voz.
- Promover la atención y la escucha.
- Abordar la introspección a partir la conciencia tanto del cuerpo como de sus procesos internos (su pensamiento, su conducta, sus reacciones, etc).
- Se desarrollan las habilidades sociales tales como la comunicación asertiva, la exposición de ideas y la interacción con los compañeros a partir del trabajo en grupo.

Ésta fase consistió en caracterizar al grupo e identificar las dificultades que se presentaban para llevar a cabo los ejercicios de creación. Se identifican dos factores:

6.1.2 El miedo

El miedo es una emoción que ha sido instalada socialmente, dentro de la clase de teatro los estudiantes del Colegio Toscana Lisboa se limitaban a realizar los ejercicios por miedo a ser juzgados, burlados etc. Pero también el miedo a equivocarse, "El alumno prefiere estar callado antes que cometer un error…el miedo a equivocarse suele producir, nerviosismo, bloqueo y ansiedad" (Flores, 2017) Se observa que el miedo como consecuencia les impide hacer, crear, vivir la experiencia y por tanto se supone se debilita el proceso de aprendizaje, partiendo de la aprehensión del conocimiento lo que no pasa por el cuerpo pierde valor y significación, es decir, no se aprende, se olvida. Frente a esa limitante era necesario fortalecer la autoestima y la seguridad de los estudiantes.

6.1.3 Habilidades Sociales

El segundo factor que se identificó en los estudiantes fue la dificultad por concertar las ideas y construir en conjunto. Se observaba que los estudiantes ante el conflicto o el desacuerdo, discutían o preferían alejarse dejando de trabajar, esa actitud generaba que los procesos creativos se cortaran o se dilataran. Una característica propia de la creación teatral es que cada individuo es esencial dentro del proceso de creación. Era necesario empezar por dos cosas, la primera, generar un ambiente que posibilitara el fortalecimiento de los vínculos afectivos, la comunicación asertiva y la confianza de grupo.

Y segundo trabajar la conciencia corporal, un cuerpo que no se conoce ni se respeta difícilmente aceptará al otro. El cuerpo es el principal instrumento del intérprete. Es apremiante trabajar sobre el cuerpo porque somos una cultura acostumbrada a restringirse y negarse, a través del entrenamiento actoral se trabaja la propiocepción y la autoconciencia, hace parte del proceso

de la formación actoral, para ello se abordó al teórico y director teatral Eugenio Barba, su antropología teatral nos abre el espectro frente a las múltiples posibilidades expresivas del cuerpo. Parte del entrenamiento y los juegos implementados tienen como finalidad ampliar ese conocimiento de sí mismo, abordando las dimensiones físicas, cognitivas, perceptivas y sensoriales.

6.2. Fase II

6.2.1. Las Cinco Sesiones.

La fase II comprende el diseño y la ejecución de cinco sesiones que comprenden las estrategias para estimulación de la creatividad. Cada sesión tiene como objeto estimular la creatividad generando insumos para el desarrollo de la creación de las puestas en escena. Las sesiones fueron diseñadas para generar experiencias que potenciaran la sensibilidad, la percepción, la memoria y el pensamiento divergente.

6.2.1.1. Sesión N°1 La Bitácora

La primera sesión consiste en la creación de una bitácora, inspirado en las páginas matutinas de Julia Cameron[2]. Éste es un elemento fundamental dentro del proceso, porque permite que el estudiante escriba libremente sin pensar en la ortografía o redacción, simplemente poner el pensamiento, las sensaciones, los recuerdos y la imaginación en palabras escritas. "…son el

[2] consiste en escribir lo que surja del pensamiento en el apenas se despierta, la escritura debe ser automática y libre.

camino para llegar a una firme y clara conciencia de uno mismo, la pista que seguimos por nuestro interior hasta encontrarnos a un tiempo con nuestra creatividad y con nuestro creador." (Cameron, 2002, p.21). Cada estudiante realizará su propia bitácora, éste será el instrumento donde podrán consignar sus pensamientos, sensaciones y emociones que surjan durante el proceso creativo.

Para la elaboración de la bitácora se buscaron materiales que fueran fáciles de conseguir y que la mayoría tuvieran en sus casas. Los materiales propuestos fueron los siguientes:

Hojas blancas, cartón, cartón paja, cartulina, foamy, lana, aguja punta roma, grapadora, colores, marcadores, plumones, crayolas, escarcha, pegante y todos los materiales que se consideren necesarios para la decoración de la portada de la Bitácora.

Proceso de Elaboración

1. En su forma horizontal, se cortan las hojas blancas tamaño carta por la mitad.
2. Se cortó el cartón paja un centímetro más grande en cada uno de los lados a comparación de las hojas blancas. El cartón paja será la portada y la contraportada de la bitácora, también se puede usar Foamy o cartón.
3. De manera vertical, se abren con la grapadora los huecos a las hojas blancas, la portada y la contraportada con una distancia de dos centímetros.
4. Enhebrando la lana en la aguja punta roma se cosen las hojas junto con la portada y la contraportada.
5. Ya teniendo el cuadernillo, decorar según la creatividad de cada estudiante.

Cuando todos terminaron sus bitácoras se les entregó una especie de compromiso:

Querido(a) (*cada uno escribe su nombre completo*) hoy me regalo ésta bitácora para poder escribir todo aquello que pase por mi mente, por mi cuerpo, por mi alma. Soy libre de escribir como quiera y cuando quiera, no me juzgaré, como lo haga estará muy bien, seré honesto conmigo mismo, te llenaré con mis pensamientos, sensaciones, sentimientos y mis emociones, si algo me preocupa o me molesta también aquí lo podré escribir. Me comprometo a no abandonarte. (*Cada uno escribe su nombre completo*) Bienvenida(o) a la aventura.

El compromiso cada uno lo escribe y lo lee en voz alta, para recordar el objetivo de la bitácora.

Hacer la bitácora con las propias manos genera un vínculo emocional y significativo con el elemento, representa el esfuerzo y el sello de cada quien. A través de la bitácora el estudiante entrará en dialogo consigo mismo y su proceso creativo, se dará cuenta a través de sus palabras cómo piensa, como se percibe a sí mismo y como se percibe con los otros y su entorno. La bitácora termina siendo un espejo de sí mismo, dando paso al autoconocimiento.

Indicaciones Importantes

Es muy importante ser claro y preciso con cada una de las indicaciones, de ésta manera se evita que los estudiantes se frustren y puedan comprender fácilmente. Recordemos que cada estudiante aprende a ritmos distintos y de formas diversas.

El estudiante debe tener claro que tiene la libertad de hacer su bitácora como quiera, según sus propios gustos e intereses utilizando los materiales presentes. Los estudiantes están acostumbrados a que les digan lo que tienen que hacer, allí ya planteamos un problema que cada uno tendrá que resolver, ¿Qué materiales utilizar y de qué manera? A través de éste ejercicio desarrollamos la autonomía y la toma de decisiones, la creación será resultado de sus propias pulsiones.

Es importante mencionar, que así como cada uno es responsable del cuidado de su bitácora, así mismo cada uno es responsable de su proceso.

La bitácora es un elemento personal, íntimo e intransferible.

El proceso decorativo debe ser libre según los propios intereses de los estudiantes, allí es muy importante proporcionar variedad de materiales, lo importante es expandir las posibilidades creativas, tener la posibilidad de jugar con el color, la forma, la textura, plasmar lo que es importante para ellos. La bitácora será un reflejo de lo que ellos son, es probable que algunos tengan dificultades para expresarse, es importante dejar fluir, generar la confianza para crear en libertad, no hay ningún problema en ello.

Es importante evitar la comparación del trabajo de unos con otros, lo importante es resaltar el sello personal que cada uno le pone a su bitácora.

Es importante disponer el aula, eso hace parte de la estimulación, por ejemplo, acompañando la sesión con música que les permita estar tranquilos mientras realizan la actividad.

Se observa que:

Algunos estudiantes se concentran. Han visualizado la idea y empiezan a plasmarla en la bitácora.

Otros piden ayuda, pero en realidad quieren que les hagan el trabajo.

Otros se sienten incómodos y buscan distraer a los demás, buscan excusas para alejarse de la actividad.

Otros ante la dificultad piden ayuda y luego terminan ellos mismos el trabajo.

Algunas manifiestan no saber qué hacer y ante eso se incomodan y por algún rato no hacen nada, luego empiezan por iniciativa propia.

Al final de la sesión se les preguntó a los estudiantes, ¿De dónde surgieron las ideas para la decoración de la bitácora? ¿Qué sentían mientras lo hacían? ¿Qué dificultades se presentaron al hacerlo?

Miguel Escudero: *Al principio no sabía qué hacer, me sentía incómodo, quería que me dijeran exactamente cómo tenía que decorar mi bitácora*, el tener esa libertad lo hace replantearse y pensarse sobre cómo quiere hacer su propia bitácora. *Al final recorté formas con el papel regalo que trajo el profe y lo pegué en la portada*, ninguno hizo algo parecido.

Juliana Villa: *Empecé a escribir cosas muy personales y entendí por qué no soporto a mi hermana*, escribir es una especie de desahogo.

NOTA*:* Como ejercicio se les pide que empiecen a escribir lo que recuerden de sus sueños apenas se despierten. Basada en el ejercicio de las páginas de la mañana de Julia Cameron[3].

[3] En el libro el Camino del artista, Julia Cameron propone escribir tres páginas sin parar apenas la persona se despierta, la idea es poder poner en palabras aquello que el pensamiento tanto consciente como inconsciente quiere expresar.

6.2.1.2. Sesión N°2 Evocación Musical

La segunda sesión consiste en la creación de imágenes a partir de la expresión corporal, concebidas a través de estimulación sonora, esas imágenes serán parte del insumo para la creación de las puestas en escena.

Referentes

Es muy importante dejar en claro que la creatividad no surge de la nada, no es un resultado divino, ni mágico, es simplemente la relación y/o asociación de diferentes ideas, ideas que se han gestado a partir de las diversas experiencias que se tienen en la vida, esas experiencias, conocimientos e informaciones se convierten en referentes.

La escuela es el espacio ideal para ampliar esos referentes, Julia Cameron lo llama *alimentar el pozo, rellenar el estanque* "Para vivir en términos artísticos debemos aprender a manejar con facilidad el lenguaje del arte: imágenes, símbolos; un lenguaje sin palabras… ¿Cómo nutrimos el manantial? Lo alimentamos con imágenes. El arte es una ocupación del cerebro artístico, que es un cerebro de imágenes, el hogar y el refugio de nuestros mejores impulsos creativos. No se puede estimular o activar un cerebro artístico solo con palabras, pues el cerebro artístico es sensorial: vista, oído, olfato, gusto y tacto. Ésta es la materia de la magia, y la magia es la sustancia del arte". (Cameron, 2002, p.26) En ese sentido es importante la generación de experiencias a través de actividades que incluyan la participación de los sentidos. *Rellenar el*

estanque se refiere a llenar nuestro cerebro de referentes, entre más referentes tengan los estudiantes más insumos tendrán para poder crear.

En la fase I Se indagó sobre el entorno de los estudiantes dándonos a conocer sus gustos e intereses proporcionándonos una idea de sus referentes y por tanto era indispensable proponer sonidos distintos al reggaetón, la bachata y la música norteña, como parte de la estimulación creativa es importante escuchar otros universos sonoros, de ésta manera se da la posibilidad de ampliar los referentes.

En ésta sesión la música fue el pretexto para tener un viaje junto con la imaginación. La música tiene el poder de transportarnos por el tiempo y el espacio, nos hace recordar personas, situaciones, momentos y lugares, nos conecta con nuestra dimensión emocional.

Se utilizaron fragmentos de dos bandas sonoras, la primera, de la película, The Lord of the Rings compuesta por Howard Shore y la segunda de la película Pirates of the Caribbean compuesta por Hans Zimmer. Estos fragmentos fueron escogidos por su riqueza sonora.

Para ésta sesión se explora la imaginación a partir de un recurso sonoro, donde luego lo imaginado será representado a través del cuerpo. Éste ejercicio de representación consiste en pasar de la imagen mental a la corporal, aquí hacemos uso de la técnica de Augusto Boal, el teatro de la imagen. Cuando hablamos de ésta técnica, hablamos de contar historias que surgen de la propia inventiva de los participantes, obviamente éstas historias están relacionadas con sus entornos y sus experiencias de vida.

Proceso de Creación

Primero se dispone al grupo, evitando cualquier tipo de tensión, abriendo los canales sensoriales principalmente la escucha, esto se hizo a partir de ejercicios de respiración e introspección.

Al terminar de escuchar cada uno de los fragmentos cada estudiante va escribiendo las imágenes evocadas y/o suscitadas por la música.

Luego de que terminaran de escribir las imágenes evocadas por el segundo fragmento, conforman grupos de seis estudiantes y se comparten lo escrito por cada uno.

Cada grupo se pone de acuerdo para expresar las imágenes escritas con el cuerpo.

Finalmente cada grupo muestra su creación.

En la reflexión se pregunta sobre ¿Qué pensamientos, sensaciones y recuerdos les generó la música? ¿Cómo los hacía sentir? ¿Alguno construyó una película en la mente?

Indicaciones Importantes

Disponer el espacio y los estudiantes para abrir los sentidos, promoviendo la tranquilidad.

Es aconsejable que la música sea orquestal, para evitar que cualquier tipo de letra o mensaje influya en la imaginación de los estudiantes.

Dejarse llevar es clave, cualquier pensamiento e imagen es válida, no importa la coherencia, ni la linealidad.

La representación de las imágenes es netamente corporal, no debe incluir voz hablada aunque pueden hacer sonidos.

No es necesario conectar una imagen con la otra y todos deben aportar en esa construcción escénica.

Para finalizar la sesión, se dialoga en mesa redonda sobre las evocaciones, las sensaciones, los sentimientos y los pensamientos generados por la música, luego, sobre las dificultades, los acuerdos y desacuerdos tenidos con el grupo en el proceso de creación, se puede preguntar ¿Cómo te sentiste al exponer tus ideas? ¿Escuchaste las ideas de los compañeros? ¿Qué aportes hiciste?

Se les pide que escriban en su bitácora a modo de descripción las imágenes que realizaron en grupo y todo aquello que les haya parecido importante de la sesión.

Se observa que:

En principio, al momento de mostrar el referente éste produjo extrañamiento, novedad y curiosidad.

Algunos logran fluir y dejarse llevar, logrando establecer lugares, personajes y situaciones.

La mayoría de los grupos conectaron las imágenes develando una historia.

Algunos se les dificultan más concertar las ideas y al presentar el ejercicio van improvisando sobre la marcha.

6.2.1.3. Sesión N°3 De la Imaginación a Palabra

La imaginación es más importante que el conocimiento

Albert Einstein

La Imaginación

La imaginación al igual que la creatividad es inherente al ser humano, es la capacidad de proyectar la realidad y la ficción a través de la mente, concibiendo sucesos, historias, imágenes, emociones, ideas, etc. Imaginar es un placer, sin imaginación simplemente los seres humanos no habríamos evolucionado, no habríamos desarrollado tecnología. Imaginar es la manera de concebir posible lo que creemos imposible. Una mente creativa navega por los amplios senderos de la imaginación. Imaginar es jugar y quien juega aprende.

Vale la pena mencionar que al ser un grupo de tercero de primaria aún los procesos de lecto-escritura no se han apropiado del todo, escribir mal es necesario, hace parte del proceso. Lo principal es permitir que el estudiante vuele, que esté motivado para expresarse como quiera a pesar de las inseguridades que pueda tener al leer y/o escribir. El hecho de escribir es muy importante porque consolida el pensamiento.

Proceso de Creación

Se retomaron los insumos elaborados en casa y en las sesiones pasadas, tales como las páginas de la mañana, la descripción de las imágenes a partir de la música y de nuevo se escucharon los fragmentos musicales.

Cada grupo recuerda la partitura de movimientos, es decir, las imágenes creadas en la sesión anterior.

A partir de los insumos, concertar las ideas para generar la historia, ya tienen una base por donde comenzar.

El ejercicio de la escritura se hace colectiva, cada uno aportando desde sus propios insumos.

Al final cada grupo hace la primera representación de la historia.

Indicaciones Importantes

Cada estudiante se permite compartir las páginas de la mañana como quiera con su grupo, tiene que ser de manera autónoma y libre, recordemos que la bitácora tiene un carácter personal e íntimo.

Es importante permitirle al estudiante la tranquilidad para escribir como quiera y como pueda, cada estudiante tiene un proceso distinto, la idea es que pueda exprese a través de la palabra llevando sus ideas al texto.

Es importante detallar el relato, los lugares, las atmosferas, el sentir de los personajes, etc.

Los insumos son tan solo un pretexto para crear.

La dificultad en ésta sesión radica en la toma de decisiones, qué material escoger y cual descartar, es un proceso de autonomía por el que deben pasar los grupos.

Es importante la flexibilidad, pues las ideas se transforman con el tiempo y con los aportes de los compañeros.

Es importante mostrar el avance del trabajo al final de la sesión.

Ésta sesión tiene varios elementos de estimulación creativa, porque les exige tener que recordar, imaginar, escuchar al otro, compartir sus propias ideas y concertarlas con el grupo. Al final cada ejercicio se torna significativo porque cada estudiante estuvo implicado en la creación.

Se observa que:

Hay grupos que avanzan más rápido que otros, consolidando la base textual.

Algunos estudiantes se enojan porque no logran ponerse de acuerdo.

Algunos se distancian y se alejan de la actividad.

Algunos logran integrar las diversas ideas de los participantes.

Un grupo no escribió una historia, sino una canción.

Algunos grupos toman decisiones, adaptando y modificando las ideas.

Nota: En la bitácora plasmar a través de dibujos o escritos el avance del proceso creativo, ¿Qué es lo que más te gusta de la obra? ¿Es fácil o difícil concertar las ideas con los compañeros? ¿Cómo o cuál es tu aporte para las construcción de la obra?

6.2.1.4. Sesión N°4 Mapa Mental

El mapa mental es una técnica difundida por el comunicador y psicólogo Tony Buzan, dicha técnica consiste básicamente en relacionar unas ideas con otras bajo un esquema de líneas, signos, símbolos, gráficos, palabras y colores. Ésta técnica se utiliza con frecuencia para el desarrollo de proyectos porque permite visualizar los temas y conceptos generando interconexiones entre las mismas. El uso de los mapas mentales no es exclusivo para la creación de proyectos científicos o artísticos, su aplicabilidad es funcional en cualquier tipo de ámbito y contexto.

Realizar éste trabajo en grupo es muy importante porque permite desarrollar desde lo creativo, aplicando la técnica de Osborn (brainstorming) se genera la sinergia, las asociaciones einterconexiones de las ideas, además que permite establecer las habilidades sociales de comunicación, "Un grupo de individuos, que se conocen bien y trabajan juntos con regularidad a lo largo de un amplio periodo de tiempo, tratará mejor ciertos problemas y proyectos" (Gardner, 2011)

Para la cuarta sesión se propone realizar el mapa mental de cada uno de las puestas en escena, los estudiantes pondrán aclarar sus ideas y ver de manera general y particular los elementos compositivos de la obra, de ésta manera se pretende dejar otro insumo que sirva para consolidar las acciones a la hora de iniciar el proceso de montaje.

Proceso de Creación

Primero se les explica el modo de elaboración del mapa mental. Básicamente en el centro del pliego de papel escriben el nombre de la obra, iniciando con el esquema de las ideas, con flechas y/o líneas empiezan a relacionar los diversos elementos como los personajes, las situaciones, las imágenes, las acciones, las emociones, la estructura de la historia, etc.

De la sesión anterior se les pide traer colores, lápices, esferos y un pliego de papel periódico.

Al final cada grupo expone su mapa mental.

Indicaciones Importantes

Para la explicación del mapa mental es importante hacerlo a través de ejemplos para que el estudiante haga la analogía con su propio trabajo.

Es importante mencionar la libertad de creación y mencionar la necesidad de que todos aporten en su elaboración.

Es vital que los estudiantes dispongan de materiales como colores, crayolas, marcadores, plumones, etc, todo el material que pueda ser necesario para que los estudiante puedan llenar de color el mapa mental.

Seguramente algunos estudiantes dirán que no saben dibujar, lo importante es dejar claro que lo importante es buscar plasmar la idea en el papel, se pueden usar símbolos y signos.

Se observa que:

En todos los grupos se evidencia un gusto por plasmar sus ideas en dibujos.

Se evidencia más seguridad y apropiación frente a la creación de las puestas en escena, esa seguridad es vital para el actor, un actor crea desde lo concreto.

Algunos estudiantes se quejan porque afirman que no saben dibujar.

La mayoría de los grupos disfrutan hacer ese trabajo en grupo.

6.2.1.5. Sesión N°5 Ensayo

Tal y como en la vida es necesario explorar, experimentar y equivocarse, en la creación teatral pasa exactamente lo mismo. Un elemento esencial durante ésta sesión es la repetición porque a través de ella se mejora y se refuerzan los procesos de aprendizaje. Repetir ha permitido al ser humano aprender y desarrollar los procesos de conciencia.

Los ensayos para la creación de la puesta en escena necesitan de la repetición, porque fortalece la memoria, a fin de cuentas un actor es un reproductor de acciones, emociones y sensaciones.

Ésta sesión es la más compleja porque es netamente un proceso de autonomía. El tiempo para la creación es limitado por tanto es necesario tomar decisiones rápidamente y solucionar de manera eficaz los inconvenientes que vayan surgiendo en el camino. Ésta sesión duró dos semanas y cada grupo fue responsable de llevar a cabo la puesta en escena. El papel del docente es simplemente guiar y proporcionar las herramientas para que ellos mismos puedan solucionar las inquietudes o las dificultades presentadas.

La creación escénica es todo un reto, porque intervienen varios elementos a solucionar tanto de manera personal como grupal. La estimulación creativa se fortalece a la hora de buscar soluciones ante un problema, la creación escénica es un gran problema. Preguntas como: ¿Estoy expresando con mi cuerpo? ¿Cómo uso el espacio? ¿Necesito vestuario, cómo lo haré? ¿Estoy

expresando las ideas centrales de la historia? ¿Podré trabajar en grupo? ¿Mis ideas serán aceptadas? Éstas son solo algunas cuestionen que hacen parte de un proceso de creación teatral.

En la etapa de ensayo surgen muchas presiones, los estudiantes ante la repetición podrían pensar que se equivocan, "Equivocarse suele ser esencial para la creatividad" (De Bono, 1994) se debe propiciar el ensayo como un espacio para el descubrimiento, la exploración, apropiaciones de emociones, personajes, situaciones y siempre viviendo el presente.

El único paso que faltó consignar en éste proyecto fue la presentación o la exposición del trabajo con personas ajenas al proceso. En general las artes escénicas tienen la particularidad de que el actuante es el que se expone, el individuo es el elemento fundamental de la muestra artística, todo recae en la persona misma, es decir, no se refleja a partir de un elemento externo, como una pintura o una composición musical, el teatro muestra de manera completa al ser humano y como se dice coloquialmente en el ámbito teatral, las tablas no mienten. En el teatro las presentaciones son parte de un nuevo comienzo, la obra se termina de construir con la interacción con el público, para éste proyecto el público fueron los mismos compañeros.

Indicaciones Importantes

Teniendo en cuenta que en la fase I se brindaron los elementos técnicos teatrales para los estudiantes fue más sencillo llevar a cabo sus ideas y realizar de manera más inmediata la creación de la puesta en escena.

Es importante siempre que se sientan perdidos sugerirles que revisen los insumos y materiales realizados en las sesiones anteriores.

Revisar continuamente la bitácora, porque es como el diario de observación del proceso, allí se consignan los avances, hallazgos y dificultades en torno al proceso de la creación, las soluciones frente a los procesos creativos surgen en la medida en que se tengan presentes.

Si surge algún problema sea de carácter, creativo, artístico o convivencial, se acompaña el proceso y se guía para que los mismos estudiantes encuentren la solución a dichos problemas. Se debe hacer énfasis en que el trabajo es grupal y cada uno es responsable de que el proceso avance, la supervisión es indispensable y permanente.

Al inicio de cada uno de los encuentros de ensayo es importante abordar ejercicios que les ayuden para el desarrollo de la creación, ya sea a través de referentes o ejercicios escénicos que permitan encontrar posibilidades de solución para la creación escénica.

Se observa que:

Algunos grupos logran avanzar más rápidamente que otros, esto por la rigurosidad al hacer los productos de las sesiones anteriores. Un grupo por ejemplo, además de la creación del cuento, empezaron a escribir adaptando el cuento a una estructura de diálogos, esto generó que ese material base les facilitara la realización de la puesta en escena, porque para ellos era mucho concreto lo que tenían que hacer.

A continuación se muestra el proceso y el lugar de cada una de las sesiones según las etapas de la creatividad propuestas por Graham Wallas.

Etapa	Descripción	Estrategía
Preparación	En la fase I, se dispuso de las herramientas para que ayudaran a los estudiantes en la creación de las puestas en escena. Aunque	Fase I

	cada una de las sesiones pretendía dar los elementos para la creación de los productos finales de cada sesión que servían de insumo para la creación final. En cada una de las sesiones había un momento de preparación.	
Incubación	La Bitácora es el elemento donde se van consignando todas las ideas, el proceso de creación se va gestando poco a poco con cada una de las actividades. Las actividades realizadas tienen el propósito de generar los insumos para la puesta en escena final.	-Bitácora -Evocación Musical -De la imaginación a la palabra
Iluminación	El proceso anterior genera los insumos que hicieron parte de la resolución de las dificultades y el proceso creativo. El mapa mental ayudó a aclarar esas ideas que estaban en la incubación.	Mapa Mental
Verificación	Cada una delas sesiones comprendía la verificación, porque siempre existía la creación de un producto. En la primera sesión fue la bitácora. En la segunda fue la puesta en escena a partir delas imágenes suscitadas. En la tercera sesión fue el escrito de la historia realizado en grupo. El cuarto fue la creación del mapa mental. Y el ensayo conduce a la muestra final de la creación de la puesta en escena, en cada uno de los días de ensayo había una muestra de los avances.	Ensayo

Tabla #1 Las etapas del proceso creativo desarrollado basado en el modelo de Graham Wallas.

7. Resultados

Una manera de combatir el miedo y la inseguridad es generar estados de satisfacción, creando y exponiendo lo que se crea. Aunque el miedo es necesario no podemos permitir sobre todo en procesos de aprendizaje que el miedo inhiba la vivencia de las experiencias. El teatro permite vivir un sinfín de experiencias porque posibilita la creación de mundos posibles, la interacción

con otros y desarrolla la empatía a través de asumir distintos roles y personajes. El desarrollo de las sesiones permitió que los estudiantes se enfrentaran a sus miedos, pudieran verlos cara a cara y reconocerlos, allí fue fundamental el recurso de la bitácora porque a través de ella, los estudiantes identificaban lo que les dificultaba desarrollar el trabajo creativo y a partir de esa identificación decidían tomar el riesgo y tomar acciones para superarlo. El taller de teatro brindó esa tranquilidad en el estudiante, no hay una manera establecida y correcta de hacer las cosas, en el proceso de exploración es permitido "equivocarse".

Al principio dentro de las actividades propuestas los estudiantes se demoraban mucho para llevar sus ideas a la acción porque se quedaban en discusiones eternas y no lograban ponerse de acuerdo, se quedaban en las palabras. Es importante recalcar que todas las ideas deben realizarse por más absurdas que parezcan, no se puede comprobar si algo funciona sin haberlo probado antes, he ahí la importancia de la experiencia. Esa dificultad poco a poco dejó de tomar relevancia porque a medida que el grupo se iba conociendo lograban entenderse más fácilmente.

La dificultad del **trabajo en grupo** radica en la capacidad personal de poder escuchar, estar atento a las ideas de los otros, aportar y construir en conjunto. Para bien o para mal el teatro es netamente colectivo, es imposible hacer teatro en soledad, partimos de que además del actuante sin público no habría hecho teatral. ¿Qué impedía que algunos estudiantes lograran trabajar en grupo? Se identifica que los estudiantes se alejaban de las actividades cuando las ideas propuestas no eran tomadas en cuenta o cuando ellos no permitían adaptar o transformar sus ideas. Los procesos creativos no son estáticos, se transforman a partir de las experiencias de vida, los referentes, los intereses y las interacciones con el entorno. Es común en los estudiantes y sobre todo al inicio del proceso la falta de tolerancia, no permitir que el otro piense distinto. Se

recalcó sobre la importancia de la diferencia porque es lo que nos permite construir, a través de ello asociar, relacionar u oponer ideas.

En la escuela los estudiantes están acostumbrados a que les digan lo que tienen que hacer, las sesiones fueron pensadas para ser generadoras de propuestas, el estudiante tiene la libertad de proponer, de idear, de decidir cómo emplear su tiempo. Para algunos estudiantes fue más difícil enfocar su atención y energía en el trabajo creativo, esa disposición crece poco a poco pero también depende de la motivación.

La motivación es fundamental y ésta se encuentra bajo dos direcciones, la primera con relación a la enseñanza y la segunda con el aprendizaje, para ésta investigación ¿Cómo motivamos al estudiante a participar de las diferentes actividades y ejercicios propuestos en el taller? Un estudiante que no esté motivado por aprender nunca aprenderá, lo mismo sucede con la creación, las sesiones planteadas dentro del taller de teatro tuvieron el propósito y la intención de generar la motivación a partir del asombro, de la curiosidad, del disfrute, de la diversión. No podemos olvidar que crear implica jugar y jugando es la manera como el ser humano mejor aprende. La motivación está ligada por las experiencias significativas, y aunque es un poco complejo identificar lo que es o no significativo para ellos, se puede afirmar que el proceso generó diversos procesos de pensamiento, ellos mismos lo manifestaban, *las actividades fueron significativas porque eran novedosas*, varias de las sensaciones se habían quedado en sus cuerpos y en sus mentes.

Es más fácil aprender cuando se tiene el deseo, cuando se hace por gusto y placer, las sesiones son una propuesta para motivar al estudiante para crear y expresarse, quizás encontrar su

“Elemento”. A partir del taller el estudiante Santiago Rafael empezó a escribir canciones, en la muestra fue ovacionado por el público por la profundidad y la sencillez de la letra.

Para el desarrollo de la creatividad es muy importante pensar en **el estímulo**, es decir, la manera como se promueve la generación de las ideas, abordarlo es adentrarse en un universo mágico y maravilloso. Dentro de las sesiones se incluyeron elementos que integraban los sentidos, los recuerdos, los pensamientos, el cuerpo, etc, todo puede ser susceptible al momento de concebir una idea y concretarla, en éste caso fue a través de cada una de las actividades y productos que debían generar.

El papel de la bitácora en todo éste proceso fue fundamental, permitió a los estudiantes pasar del pensamiento y de las palabras habladas a las escritas, generando recordación de las experiencias, produciendo análisis, reflexiones y nuevas ideas, elementos fundamentales para el proceso creativo y de autoconocimiento.

Las reflexiones dentro de las sesiones fueron generadas a través del diálogo a partir de preguntas orientadoras tales como: ¿Qué tanto avanzaron el día de hoy?, ¿Cuál ha sido la dificultad para trabajar en grupo? ¿Cómo llegaron a esas ideas? ¿Por qué no logran ponerse de acuerdo y cómo lo solucionaron? ¿Cuál es tu aporte al desarrollo de la clase y al trabajo en grupo? ¿Por qué decidieron o cuál fue la razón para decidirse por ciertas ideas?

La reflexión genera en los estudiantes fluir en las ideas, y permite la flexibilidad entre lo que se piensa, una persona creativa debe tener la capacidad de transformar su pensamiento.

7.1. Proyecciones

Se pretende seguir abordando la estimulación de la creatividad como una noción indispensable dentro de los procesos de enseñanza dentro de la educación artística, específicamente en la enseñanza del teatro

Sistematizar las experiencias, la creación de estrategias, didácticas, ejercicios y actividades que conduzcan a consolidar la propuesta pedagógica del desarrollo creativo en el aula.

Extender la propuesta pedagógica de la estimulación creativa para la aplicación en las distintas disciplinas que se imparten en la escuela.

7.2. Conclusión Pedagógica

El siguiente texto consolida las intenciones pedagógicas como resultado del proyecto realizado, el desarrollo del proyecto me ha generado un horizonte frente a las intenciones de la enseñanza del teatro en la escuela y se pretende seguir abordando el concepto de creatividad como un elemento fundamental para el desarrollo humano.

Carta al estudiante

Tú que eres niño, niña y joven tienes el derecho de tener la oportunidad de desarrollar tu inteligencia, tu inteligencia es variada y compleja.

Todos tus sentidos son importantes, no solo piensas con la cabeza, sino también con la piel, el movimiento, las letras, el sonido, los colores, las imágenes.

Te daré la libertad para aprender, siempre será mejor si pones de tu parte.

Eres una persona creativa, lo eres, confía en ti, en tus capacidades, en tu inteligencia, no eres menso ni eres bruta, tú puedes hacer muchas y grandes cosas.

Quiero que gestiones tus propias oportunidades, eres capaz de transformar de manera positiva tu vida y tu entorno.

Fracasar no está mal y está bien tener miedo, del fracaso se aprende.

No te pierdas en tus propios pensamientos, encuentra un objetivo, no tengas afán, pero estés atento, direcciona tu energía, ahí está el poder creativo.

Sé valiente y no te avergüences de tus propias ideas, no le temas a equivocarte, arriésgate.

No abandones la imaginación, vive, siente, amplía tu mirada.

Sé curioso, pregunta, investiga, explora, inventa.

Encuentra lo que te apasiona, tu elemento, conoce el mundo y vive un sinfín de experiencias.

Vive, crea, crea y crea.

8. Anexos

Las imágenes que se presentan a continuación representan las evidencias del desarrollo de las estrategias implementadas.

8.1 La Bitácora



Figura #1

Los estudiantes usan diferentes materiales para la realización de su bitácora, haciendo uso de sus habilidades de creación plástica.



Figura #2

Dentro del proceso de creación se permiten compartir el material para llevar a cabio sus ideas.



Figura #3

Al realizar la bitácora con las propias manos toma un a carácter más significativo, además que se trabaja la coordinación fina.



Figura #4

Es importante disponer de una variedad de elementos para generar múltiples de ideas.



Figura #5

Es importante generar trabajo en grupo a partir de la cooperación.

8.2 Evocación Musical



Figura # 6

Los estudiantes escenifican las imágenes generadas a partir de la evocación musical.



Figura #7

Los estudiantes concretan las ideas trabajando en grupo.



Figura #8

La importancia de dejar fluir las ideas y aportando cada uno desde sus imágenes mentales.

8.3 De la Imaginación a la Palabra



Figura #9

Poner en palabras lo que se piensa, mejoras los procesos

intelectuales, además de recordar y generar más ideas.



Figura #9

Leer lo que se escribe afianza los procesos de lecto-escritura.

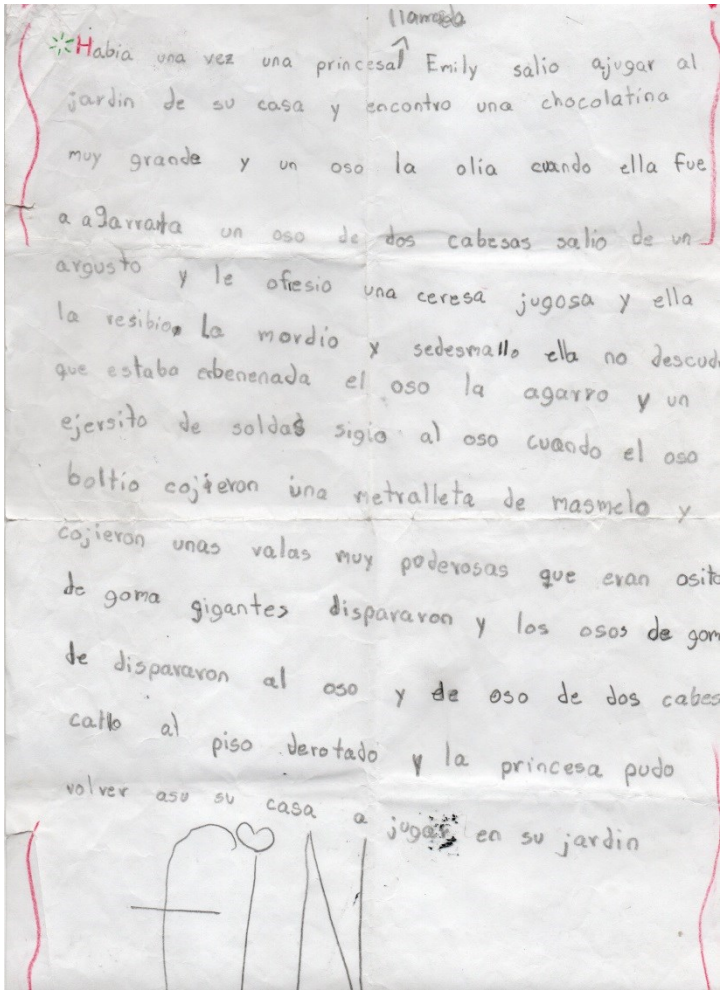


Figura #10

Texto realizado por uno delos grupos donde establecen el cuanto a partir de las indicaciones dadas.

8.4 Mapas Mentales



Figura #11

En grupo crean el esquema aclarando cada una de las ideas.



Figura #12

Es importante que cada uno encuentre desde donde pueda aportar al grupo, pueden definirse funciones.



Figura #13

Al igual que la bitácora es importante disponer de una variedad de material, para estimular la generación de las ideas.

8.5 Ensayo



Figura #14

En el ensayo es necesario repetir, en ese proceso de la repetición se genera el afianzamiento en los procesos de aprendizaje.



Figura #15

Es importante permitir probar distintas posibilidades interpretativas que se puedan presentar.



Figura #16

El ensayo es como un juego donde se tiene la libertad de probar las ideas que se

van ocurriendo para alimentar las puestas en escena.



Figura #17

Dentro del ensayo es importante promoverla exploración, poner al cuerpo en situación para desarrollar distintas capacidades y habilidades.



Figura #18

Ensayar en grupo permite fortalecer las capacidades de autoconciencia y las habilidades sociales.

9. Referentes Bibliográficos

Adair, John. (1992) *El arte del pensamiento creativo*. Bogotá. Legis Editores S.A.

Barba, Eugenio. Savarese, Nicola. (2007) *El arte secreto del actor: diccionario de antropología teatral*. Holstebro. Ediciones Alarcos.

Boal, Augusto. (2011) *Juegos para actores y no actores: Teatro del oprimido*. Barcelona. Editorial Alba.

Buzan, Tony. (2017) *El libro de los mapas mentales: cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente*. Barcelona. Editorial Urano.

Cameron, Julia. (2002) *El camino del artista*. Madrid. Editorial Santillana.

Chejov, Michael. (1999) *Sobre la técnica de la actuación*. Madrid. Alba Editorial.

Csikszentmihalyi, Mihaly. (1998) *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento*, Barcelona. Editorial Paidos.

DeBono, Edward. (1994) *El pensamiento creativo*. Barcelona. Paidós.

Flores Velasco, Marco Hernán. (2004) *Creatividad y Educación: técnicas para el desarrollo de las capacidades creativas*. México. Editorial AlfaOmega.

Fuentes, Agustín. (2018) *La chispa creativa: cómo la imaginación nos hizo humanos*. Bogotá. Editorial Ariel.

Gallo, Claudia. Álvarez, Egnan. León, Henry. Delgadillo, Javier. (2018) *Pedagogía para pensar: una propuesta desde la danza y el teatro*. Bogotá. Editorial Magisterio.

Gardner, Howard. (2005) *Las cinco mentes del futuro*. Barcelona. Editorial Paidós.

Gardner, Howard. (2011*) Educación artística y desarrollo humano*. España. Editorial Paidós.

Gardner, Howard. (2012*) El desarrollo y la educación dela mente*. Barcelona. Editorial Paidós.

Goleman, Daniel. Kaufman, Paul y Ray Michel. (2000) *El espíritu creativo. Barcelona*. Editorial Vergara.

Gonzales de Díaz Araujo, Graciela. (1999) *El teatro en la escuela: estrategias de enseñanza*. Argentina. Editorial Aique.

Gonzales de Díaz Araujo, Graciela. (1998) *Teatro, adolescencia y escuela: fundamentos y práctica docente*. Buenos Aires. Editorial Aique.

Gulford J.P (1986) *La naturaleza de la inteligencia humana*. Argentina. Editorial Paidós.

Howe, Michael J. A (2000) *La capacidad de aprender, La adquisición y desarrollo de habilidades*. Madrid. Alianza editorial.

Montes, Zoraida. (2017). *Cerebro, inteligencias y mapas mentales*. Bogotá. Editorial AlfaOmega.

Nivens, S. (12 de 04 de 2018). *Arte y educación. Un vínculo estratégico de formación y convivencia escolar*. Obtenido de Magisterio.com.co: https://www.magisterio.com.co/articulo/arte-y-educacion-un-vinculo-estrategico-de-formacion-y-convivencia-escolar

Robinson, Ken. (2009) *El Elemento: descubrir tu pasión lo cambia todo*. México. Editorial Grijalbo.

Schnarch, Kirberg, Alejandro. (2017) *Creatividad e Innovación*. Bogotá. Editorial. AlfaOmega.

Sternberg, Robert J. y Spear-Swerling, Louise. (2001) *Enseñar a pensar. Madrid*. Aula XXI Editorial Santillana.