

Creación de una puesta en escena utilizando el Clown como estrategia pedagógica para sensibilizar sobre el consumo de sustancias psicoactivas a los estudiantes de Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre.

Yenni Marcela Correa Avila

Código: 20152176037

Nelson Javier Mariño Ducón

Código: 20152176026

**Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad
Bogotá
2017**

Creación de una puesta en escena utilizando el Clown como estrategia pedagógica para sensibilizar sobre el consumo de sustancias psicoactivas a los estudiantes de Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre.

Yenni Marcela Correa Ávila

Código: 20152176037

Nelson Javier Mariño Ducón

Código: 20152176026

DIRECTOR

Yury Ferrer Franco

**Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad
Bogotá
2017**

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Febrero de 2017

DEDICATORIA

A Dios que es la vida, la fuerza y la luz la que siempre me acompaña.

A mí amada esposa, Patricia Rueda, que me ha enseñado el verdadero significado del amor con su infinita paciencia, ternura y perseverancia.

A mis amados padres y hermana que han sido mi total e incondicional apoyo con su amor y sus oraciones.

A mí adorada hijita Natalia, ya que con ella he vuelto a nacer y ha generado en mí los sentimientos de amor y ternura más profundos e infinitos.

A todas aquellas personas a las que nunca se les ha dedicado nada, así como también a los que se les ha olvidado que el mundo es en colores y que en el aún se puede vivir y soñar.

Nelson Javier Mariño Ducón.

Agradezco a Dios porque su amor y su bondad no tienen fin, porque me permite respirar cada mañana, ver el cielo al despertar, sonreír ante todos mis logros día a día y cuando caigo y me pone a prueba, aprendo de cada uno de mis errores y me doy cuenta que los pones en frente mío para que mejore como ser humano, amigo, familiar, jefe y persona.

A mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, gracias a ellos por confiar cada día y creer en mis expectativas, a mi hermano que este donde este siempre ocupa un lugar muy importante en mi corazón, a mi hermana por todas las enseñanzas que me ha dado a lo largo de la vida y a todas las personas ya sean profesores, compañeros, amigos y familiares que contribuyeron y me acompañaron por este camino de un año que recorrí.

Yenni Marcela Correa Avila

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas y cada una de las personas que hicieron posible la realización de este trabajo con su apoyo incondicional; a los profesores María Araceli Quiñones, Adriana García y Yury Ferrer Franco por sus oportunos consejos y asesoría durante este proceso.

Al Licenciado en Educación Artística José Alberto Calderón Abril, por sus oportunos consejos profesionales y su gran apoyo.

A los Directivos, al Coordinador de Disciplina David Cañón, a la Psicorientadora Andrea Sandoval, a los estudiantes Laura Valentina Ortegón Jiménez, Sergio Zamudio González, Lexly Daniela Yara Mateus, Juan Sebastián Carlosama Racero y Jhony Esteban Hernández del Colegio Distrital Salitre de la Localidad de Suba.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	12
2. JUSTIFICACIÓN	15
3. OBJETIVOS	18
3.1 Objetivo General	18
3.2 Objetivos Específicos	18
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	19
4.1 Preguntas Orientadoras	19
5. BASES CONCEPTUALES	20
5.1 Desarrollo Humano	20
5.2 Adolescencia	20
5.3 Sustancias Psicoactivas.....	22
5.3.1 Depresores del Sistema Nervioso Central.	23
5.3.2 Estimulantes del Sistema Nervioso Central.	23
5.3.3 Alucinógenos.....	23
5.4 Clown.....	27
6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN	34
6.1 Convocatoria.....	34
6.2 Taller sesión 1: Viernes 9 de Septiembre	35
6.3 Taller sesión 2: Miércoles 14 de Septiembre.....	37
6.4 Taller sesión 3: Lunes 19 de Septiembre	40
6.5 Tallés sesión 4: Viernes 23 de Septiembre	41
6.6 Taller sesión 5: Miercoles 28 de Septiembre.....	43
6.7 Taller sesión 6: Miércoles 12 de Octubre de 2016.....	44
6.8 Taller sesión 7: 21 de Octubre 2016.....	44
6.9 Presentación de la puesta en escena: Martes 8 de Noviembre de 2016	45
7. RESULTADOS	47
8. CONCLUSIONES	48
9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	51
10 ANEXOS	52

RESUMEN

Este trabajo de grado pretendió sensibilizar a los estudiantes del grado Décimo del Colegio Salitre de la Localidad de Suba sobre los efectos desfavorables del consumo de sustancias psicoactivas, aprovechando las posibilidades pedagógicas, lúdicas y creativas que ofrece la técnica clown para la consecución de ese objetivo, por medio de una puesta en escena.

En el proceso se llevó a cabo un primer acercamiento con los jóvenes de los cuatro grados Décimo por medio de una campaña de expectativa con el personaje clown y una sensibilización para motivar a los estudiantes que libre y espontáneamente, quisieran participar de la puesta en escena. Se realizó un recorrido por cada uno de los salones mencionándoles la necesidad de conocer más sobre la problemática del consumo y haciendo la invitación para que fueran partícipes de los talleres de formación en clown con el propósito de crear el personaje, desarrollar las habilidades actorales en dicha técnica, para la posterior puesta en escena.

Luego se realizaron siete (7) talleres pedagógicos con esta técnica por medio del apoyo de un maestro en artes escénicas con experiencia en clown para finalizar con la puesta en escena.

RAE**TÍTULO**

Creación de una puesta en escena utilizando el Clown como estrategia pedagógica para sensibilizar sobre el consumo de sustancias psicoactivas en los estudiantes de Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre.

AUTORES

CORREA Ávila Yenni Marcela

MARIÑO Ducón Nelson Javier

FECHA

Bogotá, 2017

ACCESO DEL DOCUMENTO

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

Biblioteca de Postgrados

Especialización en Desarrollo Humano con Énfasis en Procesos Afectivos y Creatividad.

ASESOR PROYECTO DE GRADO

Yury Ferrer Franco

PALABRAS CLAVES:

Desarrollo Humano

Creación

Clown

Sustancias Psicoactivas

Prevención

DESCRIPCIÓN

Este trabajo de grado pretendió sensibilizar a los estudiantes del grado Décimo del Colegio Salitre de la Localidad de Suba sobre los efectos generados a partir del consumo de sustancias psicoactivas, aprovechando las posibilidades pedagógicas que ofrece el clown con ese objetivo. Se realizaron siete (7) talleres pedagógicos con esta técnica para generar herramientas actorales en los estudiantes en clown, para la posterior puesta en escena. Una vez realizado este proceso, se llevó a cabo la representación de la misma con la problemática en mención a los estudiantes del plantel educativo.

FUENTES

Se referencian ocho fuentes bibliográficas de las cuales se retoman temáticas principales en:

Riera, Michael. Padres y adolescentes más amigos que enemigos: una mirada inusual al mundo de la adolescencia, Bogotá. 2004.

Scoppeta Díaz Granados, Orlando. *Consumo de drogas en Colombia: características y tendencias*, P. 18. Bogotá, Colombia. 2010.

Bula Agudelo, Mayra. Sustancias psicoactivas: historia del consumo en Colombia, Bogotá Colombia, 1994.

Ley 30 de 1986. Republica Nacional de Colombia. Sitio web: www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=2774

Berthold, M. Historia social del teatro. Ediciones Guadarrama. Madrid, 1974.

Jara, Jesús. El Clown, un navegante de las emociones. Tercera Edición. Colección “Temas de Educación Artística”, Madrid, 2004.

METODOLOGÍA

El trabajo de grado implementado es una creación por medio de una puesta en escena, con el objetivo de sensibilizar a los estudiantes del Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre sobre el consumo de sustancias psicoactivas y sus consecuencias, utilizando las posibilidades que ofrece el Clown.

CONCLUSIONES

Es importante destacar que dentro del proceso, inicialmente se realizó una convocatoria con los jóvenes de Grado Octavo del Colegio Distrital Salitre, para que formaran parte de la puesta en escena para sensibilizar a los estudiantes de grado Décimo. Sin embargo, en el proceso de convocatoria ninguno de ellos se inscribió, razón por la cual se realizó una nueva convocatoria con los jóvenes de grado Undécimo, con los que finalmente se montó la puesta en escena.

Se realizó un proceso de talleres en clown con los jóvenes para que pudieran adquirir las herramientas necesarias para la posterior puesta en escena.

Para futuros trabajos en la Institución Educativa, es necesario involucrar a jóvenes que no se encuentren en grado Undécimo, ya que ellos evidencian diferentes prioridades, y en consecuencia, pueden afectar el nivel de compromiso con el trabajo implementado tal como ocurrió con algunos de ellos en nuestro proceso.

Es necesario sensibilizar a las directivas de las diferentes instituciones educativas, en alternativas pedagógicas a las ya tradicionales en el tema del consumo de sustancias psicoactivas, que puedan generar un impacto real y positivo en los jóvenes sobre las consecuencias del consumo, y que de esta manera, los empodere en el conocimiento de la problemática y de sus consecuencias.

El clown emerge como una posibilidad pedagógica y una valiosa herramienta creativa para abordar este tipo de temáticas y otras de interés para los jóvenes.

Se cumplió con el objetivo planteado de sensibilizar a los estudiantes del Grado Décimo sobre los efectos desfavorables del consumo de sustancias psicoactivas por medio de las posibilidades generadas a partir del clown.

Se generó una estrategia pedagógica por medio del clown como a partir de una creación para generar un impacto positivo en los estudiantes sobre la problemática del consumo de SPA.

Se llevó a cabo la puesta en escena por medio del clown generando la posibilidad de expresar emociones, como una de las formas del hacer según la matriz de necesidades y satisfactores de Max Neef.

1. INTRODUCCIÓN

Los capítulos primero y segundo de este Trabajo de Grado, versan sobre cómo se considera al clown como una herramienta lúdica que permite el acercamiento al problema relacionado con el consumo de sustancias psicoactivas de una forma pedagógica y creativa dirigida a los jóvenes, toda vez, que la problemática presenta una alta complejidad tanto en su esencia como en la forma que puede ser abordada. Por otra parte, las intervenciones llevadas a cabo sobre el consumo de SPA en la institución educativa en la que llevamos a cabo nuestro proceso así como en algunas instituciones educativas se realizan en ocasiones de forma magistral olvidando o no teniendo en cuenta las edades y las condiciones comportamentales de los estudiantes. De esta manera, se pueden realizar otro tipo de acercamientos más funcionales y porque no decirlo, más acordes que puedan tener un efecto realmente positivo e impactante a la población que se encuentra dirigida. En este orden de ideas, se considera que el clown es una técnica que puede propender por un acercamiento más directo y lúdico de la problemática, permitiendo que los jóvenes sean partícipes directos del proceso logrando que se involucren en el mismo y estimulando en ellos formas creativas que de otra forma no sería posible que surgieran.

Por otra parte, en el capítulo tercero que trata sobre los objetivos de este Trabajo, hacemos alusión a la posibilidad de tener como objetivos, la creación de una puesta en escena utilizando el Clown como estrategia pedagógica para sensibilizar sobre el consumo de sustancias psicoactivas a los estudiantes de grado Décimo de Educación Media Básica del Colegio Distrital Salitre en la Localidad de Suba, teniendo en cuenta los conceptos sobre Desarrollo Humano planteados por Max Neef.

En el capítulo cuarto hacemos referencia al planteamiento del problema y como el tema del consumo de sustancias psicoactivas en nuestra sociedad y específicamente en nuestros adolescentes, ha alcanzado grandes dimensiones afectando inevitablemente, todos los contextos y los actores que se desenvuelven en la misma. Conscientes de esta realidad y tomando los elementos que ofrece el clown como una estrategia pedagógica para lograr un acercamiento con los estudiantes objeto de este trabajo, se pretendió sensibilizar a los mismos, en el tema de prevención del consumo de las sustancias psicoactivas y sus efectos desfavorables.

Por otra parte, en el capítulo quinto hacemos referencia a las bases conceptuales que dan el sustento teórico y justifican el proceso de creación del trabajo en mención.

En el capítulo sexto realizamos una descripción detallada del proceso de creación con el clown para abordar la temática. Como primera medida, se llevó a cabo un acercamiento a la Institución Educativa con el fin de determinar la necesidad de la misma para implementar esta estrategia pedagógica teniendo claro sus necesidades específicas. Luego se realizó una campaña de sensibilización con los estudiantes para convocarlos al proceso de formación en clown y posterior puesta en escena. Luego se comenzó a gestar el proceso de creación a partir de diferentes momentos (implementación de los talleres clown y posterior puesta en escena con los jóvenes del colegio). Se llevaron a cabo seis talleres en la técnica denominada clown con un grupo de nueve estudiantes que libre y voluntariamente decidieron participar en la creación y finalmente la puesta en escena. El producto de dicho proceso es un registro fílmico (video)

El capítulo séptimo versa sobre los resultados obtenidos en el proceso llevado a cabo, entre los cuales se puede mencionar que el clown emerge como una posibilidad pedagógica y una valiosa herramienta creativa para abordar este tipo de temáticas y otras de interés para los jóvenes y las

instituciones educativas. Por otra parte, se cumplió con el objetivo planteado de sensibilizar a los estudiantes del Grado Décimo sobre los efectos desfavorables del consumo de sustancias psicoactivas por medio de las posibilidades generadas a partir del clown.

Finalmente, el capítulo octavo trata sobre las conclusiones que se generaron una vez finalizado el proceso establecido. Entre ellas, se pueden nombrar, que se generaron procesos de sensibilización frente a la problemática de consumo de sustancias psicoactivas tanto a los estudiantes a los que se les ofreció la puesta en escena, como también a los jóvenes que participaron de la misma. Adicionalmente, estos espacios de creación artística permitieron el desarrollo de habilidades de naturaleza actoral por medio de la expresión de emociones y de afectos que representa o permite el clown.

2. JUSTIFICACIÓN

Siendo conscientes que las políticas públicas del Gobierno Nacional, apuntan al desarrollo humano y específicamente el SER, la Secretaria de Educación Distrital ha facilitado que en las diferentes instituciones educativas se generen diversas estrategias con el fin de fortalecer las capacidades humanas, que se diseñen estrategias pedagógicas novedosas y que vayan de la mano con las nuevas necesidades, para que de esta forma, se pueda transformar la realidad. (Plan Sectorial de Educación 2012 – 2016).

Dado este contexto, nos permitimos generar una propuesta novedosa a partir de las posibilidades teatrales y artísticas que facilita el clown como un medio de expresión de sentimientos, vivencias realidades en relación con el tema del consumo de sustancias psicoactivas en los jóvenes de la institución educativa. En este orden de ideas, por medio de la dramatización y la caracterización del clown, permitimos que aflore ese niño interior (a veces ya olvidado) y esto a su vez genere un acercamiento más próximo a nosotros mismos, a nuestra verdadera esencia, puesto que es a través de la caracterización del clown que los seres humanos representamos un personaje diferente de lo que somos habitualmente, tenemos una visión distinta y porque no decirlo desinhibida, permitiéndonos ponernos en los zapatos y las realidades del otro.

Considerando que el Clown es una estrategia pedagógica y lúdica que nos posibilita abordar el tema del consumo de sustancias psicoactivas en jóvenes y las implicaciones relacionadas con esta problemática, se pretende dirigir la atención en generar conciencia y sensibilizar al grupo objeto de este trabajo sobre las consecuencias físicas, comportamentales, familiares, entre otras, que el consumo de sustancias psicoactivas conlleva a corto y largo plazo.

Es importante tener en cuenta que el consumo de sustancias psicoactivas genera implicaciones graves en los jóvenes sobre la salud individual, comunitaria y a su vez se encuentra vinculada con la realidad social, política, económica, cultural de Bogotá, del país y el exterior.

Se considera el contexto escolar como un ámbito importante para el desarrollo de las políticas de prevención del consumo de SPA, teniendo en cuenta que éste nos permite realizar intervenciones con el conjunto de adolescentes en una época rica en cambios y decisiva en la maduración, en la que se van adquiriendo hábitos y modelos de comportamiento. Adicionalmente, se convierte en un espacio apropiado para el encuentro entre la familia y la comunidad.

Cualquier intervención sobre el consumo de SPA en el entorno educativo debe tener en cuenta que el consumo de las mismas está influido por numerosos factores y su prevención desde el ámbito educativo debe considerar los factores de riesgo y protección presentes en dicha población, como por ejemplo, ofrecer conocimientos sobre los efectos y riesgos del consumo de las mismas; obstaculizar el cambio hacia actitudes de neutralidad y de aceptación del consumo; potenciar la autoestima, la capacidad de decisión, la autonomía personal y la asertividad; y aprender a aceptar normas, valores y roles para la convivencia en el ámbito escolar y familiar, constituyen algunos ejemplos de los objetivos que se deben perseguir; así como también, las estrategias de influencia y de desarrollo de competencias que permitan la adopción de estilos de vida saludables entre los escolares y que propicien estados de bienestar.

Para optimizar los resultados de la educación sobre el consumo de sustancias psicoactivas, es imprescindible la implicación de la comunidad educativa con la adecuada coordinación entre los distintos actores (padres, profesores, alumnado, recursos sociales, recursos de salud, etc.) con el fin de conseguir un alto grado de interrelación entre las actuaciones que se lleven a cabo desde los

ámbitos social, sanitario y educativo, así como buscar y facilitar al máximo la colaboración y complicidad de las Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos, que posibiliten la potenciación de los programas de prevención del consumo de sustancias psicoactivas.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo General

Crear una puesta en escena utilizando el Clown como estrategia pedagógica para sensibilizar sobre el consumo de sustancias psicoactivas a los estudiantes de grado Décimo de Educación Media Básica del Colegio Distrital Salitre en la Localidad de Suba, teniendo en cuenta los conceptos sobre Desarrollo Humano planteados por Max Neef.

3.2 Objetivos Específicos

- Sensibilizar a los estudiantes del Grado Décimo sobre los efectos desfavorables del consumo de sustancias psicoactivas.
- Generar conciencia sobre la prevención del consumo de sustancias psicoactivas por medio del clown.
- Generar una estrategia pedagógica por medio de las posibilidades que ofrece el clown como una forma de creación, para generar un impacto positivo en los estudiantes sobre la problemática del consumo de SPA.
- Generar en los estudiantes participantes de la puesta en escena la posibilidad de expresar emociones como una de las formas del hacer según la matriz de necesidades y satisfactores de Max Neef.

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El consumo de sustancias psicoactivas en nuestra sociedad y específicamente en nuestros adolescentes, ha alcanzado grandes dimensiones afectando inevitablemente, todos los contextos y los actores que se desenvuelven en la misma. Conscientes de esta realidad y tomando los elementos que ofrece el clown como una estrategia pedagógica para lograr un acercamiento con los estudiantes objeto de este trabajo, se pretende sensibilizar a los mismos, en el tema de prevención del consumo de las sustancias psicoactivas y los efectos desfavorables de las mismas.

4.1 Preguntas Orientadoras

1. ¿Qué conocen específicamente los jóvenes estudiantes de Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre acerca de los efectos desfavorables del consumo de SPA?
2. ¿Cuáles son los imaginarios de los estudiantes de Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre sobre el consumo de SPA?
3. ¿Podría la técnica pedagógica del *Clown* generar un impacto positivo y de sensibilización reflexiva en los estudiantes de Grado Décimo del Colegio Distrital Salitre, frente a los problemas del consumo de SPA?

5. BASES CONCEPTUALES

5.1 Desarrollo Humano

Uno de los conceptos a desarrollar en el siguiente trabajo de grado, tiene que ver con el planteamiento que formula (MAX-NEEF, 1993) desde el Desarrollo Humano, entendido este como la satisfacción de necesidades humanas, la auto dependencia y las articulaciones orgánicas. Desde esta perspectiva, resulta fundamental la satisfacción de las necesidades humanas básicas que serían la condición previa para poder hablar sobre el concepto de calidad de vida. En este orden de ideas, el desarrollo a escala humana debe dirigir sus intereses a este loable propósito, ya que sólo así permitirá la creación de condiciones participativas y democráticas más directas que generen en el estado la búsqueda de soluciones a las problemáticas sociales que emergen desde las propuestas de los mismos seres humanos.

Siguiendo esta línea conceptual, las necesidades humanas pueden desagregarse en dos criterios: según categorías existenciales y según categorías ontológicas. De esta forma, esta combinación da como resultado unas necesidades relacionadas con el Ser, Tener, Hacer y Estar y otras relacionadas con las necesidades de subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad.

Finalmente, las necesidades humanas fundamentales son finitas, pocas y son las mismas en todas las culturas y en todos los periodos históricos.

5.2 Adolescencia

Por otra parte, considerando la problemática a trabajar se abordarán conceptos relacionados con la misma partiendo de la población objeto de estudio. De esta forma, según (Riera, 2004) existen varias etapas en la adolescencia:

“La primera etapa de la adolescencia temprana, comprendida entre los 10 y 13 años. En donde a nivel emocional ocurre la aceptación al esquema corporal y al inicio de la sexualidad, a nivel cognitivo aparecen los primeros conceptos morales y el pensamiento concreto, y a nivel social es predominante el interés firme por los pares. La segunda, la adolescencia media, es la comprometida entre los 14 y 17 años, en donde ocurre la separación emocional de los padres, se desarrolla el pensamiento abstracto y la moralidad es de tipo convencional, y a nivel social hay un aumento de las conductas de riesgo para la salud, se incrementa el interés hacia el sexo opuesto, y aparecen los primeros planes vacacionales. La tercera etapa, la adolescencia tardía, es la comprendida entre los 17 y 21 años, en donde hay mayor separación emocional de los padres e inicio del establecimiento del sentido personal, a nivel cognitivo se desarrolla el pensamiento abstracto complejo y la moralidad es de tipo post convencional, la identidad, la autonomía social y se establece la capacidad vocacional para la adultez”

Partiendo de lo anterior, podemos identificar que nuestra población con los que se pretende realizar la implementación de la puesta en escena se encuentra entre la primera y segunda etapa de ciclo vital. En estas etapas ocurren diversas transformaciones a nivel tanto psicológico, biológico y social, donde juegan un papel fundamental no solo el colegio, la familia y el medio cultural y socioeconómico en el que se encuentre el joven, los cuales dictan determinadas pautas de vida, sino también las pautas que se establecen y como estas inciden sobre los cambios que están ocurriendo en su entorno personal y que ayudarán en su independencia y responsabilidades en su vida adulta.

5.3 Sustancias Psicoactivas

Ante esta problemática la comunidad educativa y la comunidad general está alarmada por grupos de jóvenes y niños que se han convertido en consumidores de sustancias psicoactivas. Por otra parte, es importante mencionar que el consumo de sustancias presenta una alta correlación con problemas sociales tales como: el inadecuado uso del tiempo libre, la delincuencia, el hurto, la violencia, la promiscuidad y el deterioro de vínculos familiares.

Según (Díaz, 2010) las sustancias psicoactivas son:

“aquellas sustancias que actúan sobre el sistema nervioso, teniendo una gran variedad de efectos positivos y negativos. Entre los efectos positivos se encuentra la sensación de placer y/o relajación que dicen sentir los consumidores, razón por la que se vuelven dependientes. –Más que a la sustancia, se es adicto al efecto agradable que produce. Por lo demás, los efectos negativos tienen que ver con las consecuencias del abuso de dichas sustancias, consecuencias que pueden afectar la salud física, psicológica, mental y social del individuo”

Teniendo en cuenta las características descritas anteriormente, los jóvenes poseen personalidades de alto riesgo en relación al consumo de sustancias psicoactivas, en especial el cigarrillo y el alcohol, debido a que en estas edades se ven abocados a cambios internos y cambios corporales, nuevas emociones, nuevas necesidades, así como cambios externos que dependen de su entorno sociocultural. De esta manera, los jóvenes podrían adquirir un vínculo con la droga, al permitirle desconectarse de la realidad

Según (Bula, 1994) existen diversas clasificaciones de las sustancias psicoactivas; la más generalizada y aceptada es la siguiente:

5.3.1 Depresores del Sistema Nervioso Central.

Las sustancias depresoras del SNC, disminuyen el funcionamiento del sistema nervioso, en términos generales producen somnolencia, sedación, relajación y también inhibición, pérdida del autocontrol, disminución de la coordinación psicomotora, embotamiento de la sensibilidad, interferencia con los procesos racionales y también reducción de emociones negativas como la ansiedad y el miedo. Todos los Depresores del SNC producen dependencia física, dependencia psicológica y tolerancia; dentro de estas sustancias se incluyen: Alcohol, Opiáceos, Barbitúricos y Benzodiazepinas

5.3.2 Estimulantes del Sistema Nervioso Central.

Las sustancias estimulantes aumentan el funcionamiento del SNC, generando la sensación de euforia y placer, disminuye la fatiga, el hambre, las inhibiciones, acelera procesos de pensamiento y en general intensifican los estados de ánimo; producen dependencia y tolerancia, así como síndrome de abstinencia, el cual puede generar fatiga, debilidad y depresión; este tipo de sustancias actúan a través de varios mecanismos para incrementar la acción de algunos neurotransmisores, algunas son: Anfetaminas, Tabaco, Cocaína, Cafeína y Bazuco.

5.3.3 Alucinógenos

Las sustancias alucinógenas, tienen la capacidad de producir alteraciones en la percepción principalmente visuales, conocidas como alucinaciones, los cambios perceptivos constituyen un aspecto fundamental en la intoxicación, se presentan durante o poco tiempo después del consumo, estos cambios incluyen: intensificación subjetiva de las percepciones, despersonalización,

desrealización, ilusiones, alucinaciones y sinestesias. Algunas de estas son: LSD, Hongos, Inhalantes (gasolina, pegantes), Mezcalina, Yagé, Nuez moscada, DMT, PCP y Marihuana.

5.3.3.1 Clasificación de Sustancias Psicoactivas Alucinógenas

Como se puede observar anteriormente hay un sin número de sustancias que se constituyen como psicoactivas y muchas de ellas, creadas con fines totalmente diferentes. Por ejemplo, el caso de la gasolina, pegantes, la cafeína y las anfetaminas. Es solo que muchas de estas sustancias, coinciden con la producción de efectos positivos como los mencionados anteriormente, los cuales son motivo de curiosidad o de ansiedad por personas normales o con problemas de autoestima.

Según la ley 30 de 1986 de la Republica Nacional de Colombia ¹ en su capítulo 1, Artículo 2o. adopta las siguientes definiciones:

- a) Droga:** Es toda sustancia que introducida en el organismo vivo modifica sus funciones fisiológicas.

- b) Estupefaciente:** Es la droga no prescrita médicamente, que actúa sobre el sistema nervioso central produciendo dependencia.

¹ ley 30 de 1986. Republica Nacional de Colombia. Sitio [web:www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=2774](http://web.www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=2774)

c) Medicamento: Es toda droga producida o elaborada en forma farmacéutica reconocida que se utiliza para la prevención, diagnóstico, tratamiento, curación o rehabilitación de las enfermedades de los seres vivos.

d) Psicotrópico: Es la droga que actúa sobre el sistema nervioso central produciendo efectos neuro-psico-fisiológicos.

e) Abuso: Es el uso de droga por una persona, prescrita por ella misma y con fines no médicos.

f) Dependencia Psicológica: Es la necesidad repetida de consumir una droga, no obstante sus consecuencias.

g) Adicción o Drogadicción: Es la dependencia de una droga con aparición de síntomas físicos cuando se suprime la droga.

h) Toxicomanía: Entiéndase como dependencia a sustancias médicamente calificadas como tóxicas.

i) Dosis Terapéutica: Es la cantidad de droga o de medicamento que un médico prescribe según las necesidades clínicas de su paciente.

j) Dosis para uso personal: Es la cantidad de estupefacientes que una persona porta o conserva para su propio consumo.

En concordancia con los objetivos del trabajo en la presente creación se consideraron claves las siguientes sustancias psicoactivas que son las más consumidas por los jóvenes en la actualidad:

Tabaco: en su forma de cigarrillo

Alcohol Etilico: en cualquiera de sus formas (cerveza, vino, chicha guarapo y licores destilados como lo son aguardiente, ron, ginebra, brandi entre otras)

Marihuana: en cualquiera de sus formas.

Cocaína.

Éxtasis.

Sustancias inhalables: tales como pegantes/ pinturas, thinner, Popper, Disk.

El consumo de sustancias psicoactivas se ha relacionado con otras problemáticas que viven a diario los niños y jóvenes, incluyendo un notable aumento del abandono de la escolaridad, actos delictivos, violencia, promiscuidad y explotación sexual, riesgo a contraer infecciones de transmisión sexual y embarazos en adolescentes. Es necesario mencionar un nuevo fenómeno que ha sido asociado al consumo de sustancias, el tiempo libre y la recreación. El modo de divertirse ha cambiado demasiado, se ha dejado de lado la diversión simbólica como lo eran los paseos familiares, las reuniones sin consumo de bebidas alcohólicas, y aún más las relaciones de pareja con respeto, al igual que ciertos hábitos de ocio como ir al cine, ir a teatro, comerse un helado, los jóvenes de ahora se han pasado a la diversión nocturna en lugares específicos como bares y discotecas. Por otro lado, el consumo de sustancias en la juventud puede ser considerado como un hecho crítico, ya que es en estos años cuando se dan los primeros consumos y cuando se pueden producir los procesos de abuso y dependencia.

Teniendo en cuenta el contexto mencionado anteriormente y la problemática a considerar se observa la necesidad e importancia de lograr un acercamiento real y efectivo a los jóvenes que les permita sensibilizarse frente a las consecuencias generadas a partir del consumo de sustancias

psicoactivas. Sin embargo, las condiciones y características comportamentales de los jóvenes en la actualidad, dificultan un acercamiento a dicha problemática y su abordaje es en ocasiones bastante engorroso y magistral, de tal suerte que no se logra un impacto positivo en los mismos para evitar su consumo. Siendo consecuentes con esta situación y explorando otras posibilidades diferentes, utilizamos el clown, como una herramienta lúdica, novedosa y creativa para lograr dicho propósito. Para empezar, es necesario contextualizarnos en la figura del clown, sus orígenes y alcances en diferentes contextos.

5.4 Clown

De esta manera, situándonos históricamente en el surgimiento del clown podemos citar a (Berthold, 1974) que considera que el teatro es tan antiguo como la misma humanidad y adicionalmente la ha acompañado a ella en sus formas más primitivas, que han fluctuado desde la severidad cultural hasta la comicidad grotesca, es decir, que además del carácter humano que entraña el teatro, este también posee una conexión directa con el universo del clown.

Por otra parte (Jara, 2004) expresa que los orígenes del clown estuvieron asociados durante mucho tiempo a la figura del mimo, como imagen preponderante en el teatro. Sus orígenes se encuentran enraizados desde las necesidades más básicas del ser humano, así como también sus miedos y todo tipo de creencias religiosas que se manifestaban en sus ritos, danzas y celebraciones. En esas celebraciones que hacían manifestación de lo cotidiano, inevitablemente aparece la imitación, la pantomima como una forma de burla ante la severidad cultural y de esta aparece la risa.

En el imperio romano, aparece el mimo como una figura importante en el descanso o al final de la representación de una tragedia, ya que su actuación servía para disminuir el llanto de los

espectadores. Poco a poco su presencia fue ganando terreno y popularidad entre los romanos y sus actuaciones ya entraron a formar parte de los llamados ludi florales, que eran considerados un arte menor. De tal suerte, que la figura del clown se abrió paso y tuvo acogida desde sus inicios en las calles, y las gentes más sencillas lo disfrutaban con gran beneplácito y eran sus más asiduos espectadores.

¿Pero cuál era la razón para que esta figura tuviera tal eco y auge? Muy probablemente, porque las personas que se dedicaban a este oficio pertenecían a las clases más humildes y populares; por otra parte, porque sus actuaciones cargadas de sarcasmo e ironía hacían burla de los estamentos autoritarios y atacaban a los miembros más poderosos de dichas sociedades. Sin embargo, existían otras razones más poderosas (Jara, 2004)

“El clown entronca con algunas de las actividades más cotidianas y gozosas del ser humano: la risa, la gesticulación y la imitación. Y con la etapa más apasionante de nuestra vida, la infancia, que como se sabe, está llena de ternura, ingenuidad, aprendizaje, descubrimiento y juego. ¿Quién no ha escuchado o contado algún chiste, la más popular de las formas del humor? ¿Quién no ha sido niño? El ser humano necesita reír. Para comprender, para conocer, para crecer y asimilar la realidad”.

(Jara, 2004) plantea adicionalmente, que es una necesidad del ser humano, la expresión de comunicar con las manos y la gesticulación superando la expresión verbal. De esta manera, el clown tiene su fundamento en las diversas actividades que realiza cotidianamente y que son vitales para sí mismo.

Por otra parte, la figura del clown ha encontrado un lugar preponderante y de evolución en el circo y este también se ha visto alimentado y enriquecido por la figura del payaso, que se ha

convertido ineludiblemente en el foco de cientos de espectadores. En este contexto, el clown de circo, debe dominar no solo el arte de hacer reír, sino también la acrobacia, el equilibrio, los malabares y la música, aunque también su aspecto físico los distingue, grandes zapatos, maquillajes exagerados y ropas grandes multicolores con máscaras sofisticadas que deforman la realidad. En el circo encontramos la pareja más famosa de payasos: el listo y el tonto, el “cara blanca” y el Augusto. El primero de ellos ejemplariza la elegancia, la inteligencia, la razón, el orden y las buenas costumbres. El otro, representa todo lo contrario, la locura, la emocionalidad, la inocencia, el corazón y el caos. Los dos representan la ambivalencia de la naturaleza humana, la lucha continua entre lo que debemos hacer y lo que queremos. Las normas que nos impone la sociedad en contraposición a nuestros más íntimos deseos. Ellos forman dos caras de la misma moneda. Los dos se necesitan y se complementan. El cara blanca representa la aceptación del rol adulto y el Augusto el deseo de ser siempre un niño.

Adicionalmente, el clown tiene la capacidad para crear líneas creativas, usando la irreverencia y la sátira que hace una crítica puntual al orden que establece la sociedad. Así las cosas, se hace expreso y tácito el vínculo existente entre el clown y su función socioeducativa, en donde esta última es la que permite que se creen actitudes y hábitos que son generadores de soluciones a diversos problemas de índole educativo y cultural. Además de esta función, el payaso ha permitido una acción sanadora, por lo llamados payasos chamanes, y han permitido revelar la naturaleza humana en las comunidades en las que se encuentran. De esta forma podemos afirmar que cumplen una función sanadora en la comunidad y en consecuencia, su otra gran función: la función social.

Para nadie es un secreto que el rol del clown ha adquirido una nueva dimensión y una finalidad que va más allá de la risa y del espectáculo, cuando cumple una función de naturaleza social y

sanadora, cuando visita salas de hospital, centros geriátricos y poblaciones en condiciones de alta vulnerabilidad. Estas nuevas posibilidades de intervención del clown, están permitiendo su reconciliación con el público al acercarse a las necesidades de la sociedad, consigue hacer visibles los problemas, inquietudes, críticas y deseos de las personas. Como ya hacía aquel payaso sagrado de tribus indígenas a través del humor, la magia, las canciones y los bailes, para mostrar subyacentes mensajes de fe, reverencia, respeto, valores de la comunidad e integridad personal. Convirtiendo al payaso en un respetado y reconocido líder de la comunidad con una clara función de carácter social.

Sin embargo, podemos observar que el clown ha tenido desde siempre un objetivo claro, que ha coincidido con el rol que la sociedad le ha atribuido: hacer reír, entretener y divertir desde las comunidades más primitivas hasta nuestros días, y el resultado natural de un buen clown es generar esa respuesta al público al cual se presenta, reímos por lo que hace o deja de hacer, por lo que dice, o por algún tipo de identificación con él conocido o no de su conducta. Es por eso mismo que la imagen que genera un clown debe estar en sintonía con la imagen positiva que podría explicitar y su relación con la persona que es, de tal suerte, que su actuar hace recuperar la fé en la humanidad y en nosotros mismos, tal como es la naturaleza humana, es decir con cualidades y defectos. Sin embargo, un clown que acuda a lo grotesco y a lo maléfico no tendría eco en nosotros, ya que eso impediría la familiaridad, la cercanía y también en gran medida la identificación. De tal forma que cuando logramos esa conexión identificatoria con la figura del clown, logramos reconocer que su universo no es muy diferente al nuestro, que sus actitudes, palabras, gestos e incluso pensamientos son simplemente la personificación y materialización de nosotros mismos y la consecuencia natural de esta situación, es que surge la risa con la sorpresa de nuestra coincidencia con el clown. Cuando nos reímos del clown porque no consigue lo que quiere, lo hacemos porque hacemos conciencia

que ese comportamiento en algún momento de nuestra existencia guarda total similitud y relación, nos estamos comportando de la misma manera, así que finalmente, nos estamos riendo de nosotros mismos, y al hacerlo estamos sanando. Por eso la risa tiene la función de sanar nuestras heridas y a aportar luz a nuestra oscuridad.

Hoy día son bien conocidos los beneficios de orden físico, comportamental y emocional que genera la risa. Incluso diversos grupos de personas alrededor del mundo han desarrollado diferentes métodos para combatir enfermedades mentales, la depresión, la ansiedad y la angustia, tal es el ejemplo de lo que ocurre en la denominada: Risaterapia, en donde se realizan sesiones grupales con el fin de combatir este tipo de dolencias. Diversos grupos de médicos, científicos, psicólogos y demás personas del gremio de la salud en los estudios que han realizado, han encontrado beneficios del orden físico tales como mejora de la circulación sanguínea, dilatación de los vasos, relajamiento muscular, oxigenación de los pulmones, eliminación de toxinas, producción de endorfinas y aumento del sistema inmunológico.

Además de los beneficios comprobados y mencionados anteriormente, el clown ofrece inmensas posibilidades de ser un catalizador de diversas emociones que forman la esencia del ser humano. Todo su lenguaje de naturaleza no verbal es un compendio del reflejo de su dolor, ilusión, amor, alegría, tristeza, decepción y hasta ira. El clown posibilita por medio de los gestos expresar su emocionalidad y en consecuencia, comprender aún más nuestra naturaleza humana, a comprender mejor a los demás, a ponernos en sus zapatos, a comprender y aceptar al otro y de esta manera a comprendernos y a aceptarnos a nosotros mismos. El clown posibilita a aceptar el pasado, el presente y el futuro, a aceptar nuestra esencia y nos muestra por medio de sus expresiones gestuales que se esconde detrás de la risa y el llanto, la eterna expresión de nuestra fragilidad humana, la eterna expresión de nuestro verdadero yo. El alma del clown representa la dualidad humana, lo

que queremos y debemos hacer, las contradicciones, los opuestos, el pragmatismo y el idealismo, la fuerza y la debilidad.

Por otra parte, el clown se comporta imitando lo que ve en el mundo que le rodea, trasgrediendo la norma social, rompiendo paradigmas y el orden establecido, reproduce, exagera y parodia nuestras propias actitudes y en ese orden de ideas, se convierte en un gran observador de la realidad que lo circunscribe, y de hecho no puede ser de otra forma, ya que lo que genera risa en el público debe tener necesariamente referencia con él y con su mundo. Tal es la fuerza del clown como elemento de cambio social, que en diversos lugares del mundo, emerge el clown hospitalario como una manera de mejorar la salud física y emocional de los pacientes hospitalizados. Por otra parte, su figura aparece cada vez más en otros espacios y contextos tal como en el mundo empresarial, que incluso podría parecer incompatible con el mundo clown. Adicionalmente, en campos como la Psicología ya hace irrupción en terapias de modificación de conducta, ya que permite a los consultantes por medio de la expresión de la emocionalidad, sacar con total libertad los pensamientos y sentimientos más primarios y básicos que son el componente fundamental para realizar catarsis de cualquier situación problemática y que pueda generar discomfort y malestar a cualquier individuo, logrando que se libere de ellos totalmente, sin sentirse evaluado y juzgado, con el beneficio que se sienta totalmente aceptado tal y como es.

A continuación, se presenta un mapa mental mediante el cual se identifican los grandes ejes temáticos y los autores que componen el fundamento teórico de este trabajo.

ADOLESCENCIA

PADRES Y ADOLESCENTES MÁS
AMIGOS QUE ENEMIGOS: UNA
MIRADA INUSUAL AL MUNDO DE
LA ADOLESCENCIA.

Michael Riera

**SUSTANCIAS
PSICOACTIVAS**

Consumo de drogas en
Colombia: características y
tendencias
Orlando Scoppeta Díaz
Granados

**DESARROLLO
HUMANO.**

DESARROLLO A
ESCALA HUMANA.
Manfred Max-Neef,

**CONSUMO DE
SUSTANCIAS
PSICOACTIVAS**

**CLASIFICACION DE
SUSTANCIAS
PSICOACTIVAS**

SUSTANCIAS PSICOACTIVAS:
HISTORIA DEL CONSUMO EN
COLOMBIA
Mayra Bula Agudelo

CLOWN

EL CLOWN, UN
NAVEGANTE DE LAS
EMOCIONES. Jesús Jara.

LEY 30 DE 1986.
REPUBLICA
NACIONAL DE
COLOMBIA

CLOWN

HISTORIA
SOCIAL DEL
TEATRO. Margot
Berthold.

6. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

Este trabajo de grado parte de la necesidad de generar una estrategia novedosa, lúdica, pedagógica y artística para la Institución Educativa Distrital Salitre de la Localidad de Suba y específicamente dirigida a los jóvenes de grado Décimo de dicha institución, con el fin de sensibilizarlos sobre el problema del consumo de sustancias psicoactivas.

Se realizó en una primera instancia un acercamiento a la Institución Educativa con el fin de determinar la necesidad de la misma en relación con la implementación de una estrategia pedagógica para el abordaje de la problemática del consumo de SPA. Luego se realizó una campaña de sensibilización con los estudiantes para convocarlos al proceso de formación en clown para la posterior puesta en escena. Luego se comenzó a generar el proceso de creación a partir de diferentes momentos (implementación de los talleres y puesta en escena con los jóvenes del colegio). Se llevaron a cabo seis talleres en la técnica denominada clown con un grupo de nueve estudiantes que libre y voluntariamente decidieron participar en la creación y finalmente la puesta en escena. El producto de dicho proceso es un registro fílmico (video). A continuación, se muestra en detalle lo realizado en las diferentes sesiones:

6.1 Convocatoria

Se realizó un proceso de sensibilización con el clown para convocar a los estudiantes de los cuatro cursos de Undécimo del Colegio, con el fin de explicarles los propósitos y alcances del mismo, junto con los temas a trabajar. Adicionalmente, se socializó la propuesta con el Coordinador de Disciplina y la Psicorientadora del Plantel Educativo para determinar que estudiantes podrían eventualmente participar del proceso junto con los espacios y momentos para la implementación de la técnica de clown y posterior montaje de la obra.



6.2 Taller sesión 1: Viernes 9 de Septiembre

Circuitos: Técnica: Improvisación teatral. Es un ejercicio de “calentamiento mental” en donde la atención se dirige a un único objetivo: ¿Cuál es el orden de la secuencia? En círculo se establece una secuencia de persona a persona, una persona señala a otra dando el nombre de un animal, ésta a su vez señala a otra nombrando a otro animal. La secuencia se repite para memorizar este primer circuito. Se establecen otras dos secuencias totalmente distintas a la anterior, y al memorizar las tres se hace la primera, sin parar se sobrepone la segunda y al final la tercera. El objetivo de este ejercicio es establecer y mantener la energía grupal; enfocarla al aquí y al ahora por medio de respuestas precisas y el pensar de manera rápida y automática.

Saludos mentirosos: Técnica: Clown, e improvisación. Pasan dos personas: Dos antiguos amigos se encuentran en la calle, se saludan efusivamente y empiezan a contar como les ha ido en sus vidas. La idea es que cada uno de los participantes exagere lo contado por el otro para superarlo. Es un ejercicio basado más en la palabra que en el cuerpo, y deja ver en qué punto nuestro repertorio se agota y si salimos o no del pensamiento lineal.

Objetos moldeados. Técnica: improvisación. Es un ejercicio en círculo donde una primera persona simula tener una bola de masa en las manos. En seguida fabrica un objeto, lo utiliza y lo pasa al siguiente en la ronda. Este desarma el objeto entregado y arma uno nuevo para usarlo y entregarlo al siguiente. Tras la primera ronda, se repite la fabricación de objetos nuevos, pero sin usarlos, para que la siguiente persona lo utilice según el objeto que cree le entregaron. Es un juego donde se omite la palabra para dar más protagonismo al gesto y al cuerpo. Es un ejercicio donde se puede ver como las personas espacializan según el nivel de detalle dado a los objetos fabricados. Es este ejercicio también vemos cómo una persona suma a la idea del otro; es una herramienta de la improvisación teatral para que las historias avancen en sucesos y no en anécdotas.

Fotografía: Técnica: Clown e impro. En grupos de cuatro o más personas, realizan una fotografía pedida por el público, una imagen en congelado que quisieran ver. Es un ejercicio de escucha, en donde no se prepara nada. La acción casi automática posibilita ver las ventajas del trabajo en grupo. No hay formas correctas o incorrectas de hacer, lo que permite el juego y que el grupo se desinhiba.

Técnica: Improvisación teatral. Es un ejercicio de calentamiento mental grupal, y se basa en un conteo persona a persona del 1 al 7. Cada persona se numera del 1 al 7, cuando se numera señala al siguiente con un gesto definido y con mucha energía, y este señala al siguiente de igual forma.

Cada persona puede devolver el sentido del conteo, lo que implica que se debe prestar máxima atención. La dificultad aumenta cuando al número 7 se le cambia el gesto, así que cada vez que una persona diga el siete, debe hacer el gesto definido para este número. Cuando una persona tarda en su respuesta o falla en el gesto, da una vuelta alrededor del círculo a modo de penitencia. Es un juego sencillo que demanda energía y atención por parte de los participantes, lo cual ayuda cuando la atención inicial es más difícil de conseguir. Concentra la energía del grupo y propicia estar en el aquí y ahora.



6.3 Taller sesión 2: Miércoles 14 de Septiembre

Entrada y mirada. Técnica: Clown. Es un ejercicio individual donde la persona sale del salón, a la señal del público sale con su nariz de payaso y en posición neutra mira a los ojos a cada persona. A la señal, la persona sale y lo último que deja ver al público es su mirada. Ante cualquier reacción

del público, por mínima que sea, quien hace el ejercicio debe darle su atención, buscando la naturalidad en sus reacciones. Es un ejercicio inicial de clown que busca encontrar las particularidades corporales, ademanes, y bloqueos. Al estar solos en escena sin que pase nada, sólo mirando a los ojos a los otros; empiezan a aparecer posturas que denotan la incomodidad de ser el centro de las miradas. Es un ejercicio que nos enfrenta a nosotros con la escena. También posibilita ver cómo la técnica de clown, se basa en la atención al espectador. Cuando el espectador sabe que también es observado y tenido en cuenta por el payaso, mantiene más tiempo su atención en la escena. Con cada salida al frente, la naturalidad aflora más fácilmente.

Conteo. Técnica: Impro. El grupo se desplaza por el espacio a un ritmo grupal, y uno a uno realizan un conteo hasta el número 20. El reto del ejercicio es que no se asigna un orden, sino que cada persona dice el número que sigue. Si alguien se equivoca, o dos personas hablan al tiempo; el conteo inicia de nuevo. El ejercicio termina cuando termina el conteo sin errores. Es un ejercicio para concentrar la energía del grupo. Genera en las personas un estado de alerta y trabajo grupal, que finaliza con el triunfo colectivo.

Despertar. Técnica: Clown. Dos o tres personas en escena y con nariz, están durmiendo, y despiertan al tiempo en un mundo y con un cuerpo totalmente desconocido para ellos. Cada participante simula que cada sonido, objeto u otro estímulo sensorial es completamente novedoso para ellos. Este es un ejercicio corporal, en donde se da prioridad a la reacción, y se le suma la exageración del payaso. El estado de constante sorpresa y la experimentación son muy usadas por el clown.

Objetos con cuerpo. Técnica: Clown e impro. En grupos de a 3 o 4 personas, pasan al escenario y con sus cuerpos crean objetos pedidos por el público. Inicialmente con objetos conocidos y luego

con objetos inventados. Este es un ejercicio mucho más corporal, ya que dejan de ser cuerpos de personas para ser parte de una maquinaria. Es un ejercicio dinámico y divertido que permite el contacto físico de una manera más fluida y tranquila. Permite también ver la posibilidad del cuerpo por recrear escenografías y ser moldeado.

Lleva monstruo. Técnica: Clown e impro. Es un juego de calentamiento igual a “la lleva”. La variación es quien la lleva, tiene que adoptar una posición de monstruo inventado por el mientras persigue a los otros. La premisa es que cada monstruo tiene que ser muy distinto al anterior. Este es un juego de calentamiento corporal, que busca además de un trabajo de cuerpo, jugar, desinhibir al grupo para exponerse en situaciones “ridículas”,

Parada de autobús. Técnica: Clown. Cuatro personas en hilera simulan esperar un bus. La primera persona hace movimientos naturales. La siguiente la imita exagerando un poco los movimientos. La siguiente exagera los de la segunda, y la cuarta los de la tercera. El objetivo es la exageración de acciones, y un uso del cuerpo menos cotidiano. Permite ver el riesgo que toman los participantes para configurar su cuerpo.





6.4 Taller sesión 3: Lunes 19 de septiembre

Zas. Técnica: Impro. Es un juego con la misma dinámica que el 17. Sólo que en lugar de números se grita ¡Zaz! Es un juego de ronda para pensar rápido y concentrar la energía del grupo.

Contratado. Técnica: Clown. Una persona sale, se pone su nariz y entra. Se le dice que ha sido contratado en el trabajo de sus sueños a lo que responderá con muestras extremas de felicidad. En un momento del ejercicio se le dice que la vacante ya ha sido ocupada, con lo cual el participante llevará su emoción al estado contrario. Es un ejercicio de gamas emocionales, muy útil para

exagerar e improvisar. Los ejercicios individuales permiten ver más detalladamente quien tiene más facilidad en el trabajo corporal y asumir el “fracaso” de un personaje.

Expertos. Técnica: Clown e impro. Salen a escena dos parejas. Cada pareja es una sola persona, así que deben hablar al unísono y disponer sus cuerpos para que respondan como uno solo. A estos invitados, un entrevistador les hará preguntas sobre su profesión (elegida por el público), y deben responder hablando al unísono. Es un ejercicio de escucha máxima, allí se evidencia la tendencia de las personas a imponer, o seguir las propuestas. Se busca el equilibrio de cada pareja de tal modo que para el espectador sea difícil saber de cuál de las dos personas es la respuesta dada al unísono. Es un ejercicio divertido que busca el trabajo en pareja para improvisar y construir, sin priorizar ideas y sumar a la propuesta del otro por el desarrollo de la escena.

6.5 Talles sesión 4: Viernes 23 de Septiembre

Esto es una vaca. Es un juego de calentamiento grupal y concentración. En círculo una persona pasa una “vaca” a la siguiente (representada por cualquier objeto, una botella, una pelota, etc.) y esta le pregunta que es. La primera le responde y la segunda pasa el objeto a la siguiente, quien también pregunta que es. La idea es que la pregunta siempre llegue hasta la primera persona. Al terminar la ronda, la primera persona pasa también un “toro” pero en dirección contraria. Es un juego divertido de concentración, que ayuda a desinhibir al grupo

Un día en mi vida. Técnica: Improvisación teatral. Una persona pasa con una profesión dada por el público y empieza a contar un día en la vida de ese profesional. Mientras habla, tres personas más están atentos del relato para crear escenografía y objetos con su cuerpo, para dibujar espacios. Este es un ejercicio que busca la espacialización y el trabajo en equipo.

Turista asombrado: Técnica: Clown. Un turista con un idioma inventado o distinto, entra apurado al escenario. En seguida empieza a contar una increíble experiencia que acaba de tener. Debe usar el idioma convenido por el público y contar con detalle algo increíble. Al igual que otros ejercicios individuales, este ejercicio exige que el grupo esté más desinhibido, y una posición más tranquila frente al error y el juicio del público.

El objeto del deseo: Técnica: Clown e impro. Entra a escena un payaso, y ve frente a sí lo que más quiere en el mundo. El único problema es que haga lo que haga no puede conseguirlo. Quien participe buscará formas y medios para conseguirlo, pero no lo consigue, así que tiene que hacer evidente cada vez más, su frustración. Con cada intento fallido deberá “compartir” su emoción mirando fijamente al público. Este es otro ejercicio individual donde se expone al payaso al error y frustración. Y a su vez las posibilidades imaginadas para un mismo objetivo.





6.6 Taller sesión 5: Miércoles 28 de septiembre

Montaje libreto

Se asignaron roles dentro de la historia para una primera lectura dramática. En seguida se especializó para definir entradas y salidas, así como cambios en el texto según las sugerencias de los estudiantes.



6.7 Taller sesión 6: Miércoles 12 de Octubre de 2016

Se realizó el segundo ensayo con los personajes ya asignados en el plantel educativo del Colegio Distrital Salitre de la Localidad de Suba.



6.8 Taller sesión 7: 21 de Octubre 2016

Se realizó el segundo ensayo con los personajes ya asignados en el plantel educativo del Colegio Distrital Salitre de la Localidad de Suba.





6.9 Presentación de la puesta en escena: Martes 8 de Noviembre de 2016

Se realizó la puesta en escena en el Auditorio de la Biblioteca Francisco José de Caldas ubicada en la Localidad de Suba.





7. RESULTADOS.

El clown emerge como una posibilidad pedagógica y una valiosa herramienta creativa para abordar este tipo de problemáticas y otras de interés para los jóvenes y la institución educativa.

Se cumplió con el objetivo planteado de sensibilizar a los estudiantes del Grado Décimo sobre los efectos desfavorables del consumo de sustancias psicoactivas por medio de las posibilidades generadas a partir del clown.

Se generó una estrategia pedagógica por medio de las posibilidades que ofrece el clown como una forma de creación para generar un impacto positivo en los estudiantes sobre la problemática del consumo de SPA.

Se llevó a cabo la puesta en escena por medio del clown generando la posibilidad de expresar emociones como una de las formas del hacer según la matriz de necesidades y satisfactores de Max Neef.

8. CONCLUSIONES

Considerando que la problemática del consumo de sustancias psicoactivas se evidencia en la Institución Educativa Distrital Salitre y que la forma de abordaje con los estudiantes por parte de la Institución se había llevado a cabo de forma magistral sin tener un mayor impacto, se propuso una alternativa pedagógica diferente a través de las posibilidades que ofrece el clown como una técnica teatral que aboga por la creatividad, la expresión de emociones y las posibilidades de la afectividad para cumplir con ese propósito.

Se generaron procesos de sensibilización frente a la problemática de consumo de sustancias psicoactivas tanto a los estudiantes a los que se les ofreció la puesta en escena, como también a los jóvenes que participaron de la misma.

Estos espacios de creación artística permitieron el desarrollo de habilidades de naturaleza actoral por medio de la expresión de emociones y de afectos que representa o permite el clown.

Es importante destacar que dentro del proceso, se realizó una convocatoria con los jóvenes de Grado Octavo del Colegio Distrital Salitre, para que formaran parte de la puesta en escena para sensibilizar a los estudiantes de grado decimo sobre el consumo de sustancias psicoactivas. Sin embargo, en el proceso de convocatoria ninguno de ellos se inscribió, razón por la cual se realizó

una nueva convocatoria con los jóvenes de grado undécimo, con los que finalmente se montó la puesta en escena.

Los estudiantes del Plantel Educativo, no habían tenido experiencias previas relacionadas con las posibilidades que ofrece la expresión artística. Toda vez que dentro de su currículo educativo no existen espacios diseñados a fomentar dichas prácticas. Por tal razón, al principio la propuesta fue percibida como un espacio de relajación y ocio. Sin embargo, con el transcurrir de las sesiones los jóvenes se fueron autoregulando al notar que sus compañeros se iban involucrando en las actividades.

Se cumplió con el objetivo fundamental del presente trabajo de grado que consistió en montar una puesta en escena con las posibilidades lúdicas y pedagógicas que establece el clown para sensibilizar a los jóvenes del grado décimo de la Institución Educativa Distrital Salitre.

Se realizó un proceso de talleres en clown con los jóvenes para que pudieran adquirir las herramientas necesarias para la posterior puesta en escena.

Para futuros trabajos en la Institución educativa, es necesario involucrar a jóvenes que no se encuentren en grado undécimo, ya que las prioridades de estos jóvenes son otras y pueden afectar el nivel de compromiso con el trabajo implementado, tal como ocurrió con algunos de ellos en nuestro proceso.

Es necesario sensibilizar a las directivas de las instituciones educativas, en alternativas pedagógicas a las ya tradicionales en la forma como se aborda el tema del consumo de sustancias psicoactivas para que puedan generar un impacto real y positivo en los jóvenes sobre las consecuencias del consumo, y que de esta manera los empodere en el conocimiento de la problemática y de sus consecuencias.

El clown emerge como una posibilidad pedagógica y una valiosa herramienta creativa para abordar este tipo de temáticas y otras de interés para los jóvenes.

Se cumplió con el objetivo planteado de sensibilizar a los estudiantes del Grado Décimo sobre los efectos desfavorables del consumo de sustancias psicoactivas por medio de las posibilidades generadas a partir del clown.

Se generó una estrategia pedagógica por medio de los beneficios que ofrece el clown como una forma de creación para generar un impacto positivo en los estudiantes sobre la problemática del consumo de SPA.

Se llevó a cabo la puesta en escena por medio del clown generando la posibilidad de expresar emociones como una de las formas del hacer según la matriz de necesidades y satisfactores de Max Neef.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Berthold, M. (1974). *historia Social del teatro*. Madrid: Guadarrama.

Bogota, S. G. (octubre de 1994). *alcaldia Mayor de bogota*. Obtenido de <http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=2774>

Bula, M. (1994). *Sustancias psicoactivas: historia del consumo en Colombia*. Bogota: presencia.

Diaz, O. (2010). *consumo de drogas en Colombia: características y tendencias*. Bogota: DNE.

Jara, J. (2004). *El Clown un navegante de las emociones*. Madrid: Octaedro Recursos.

Manfred, M. N. (1993). *Desarrollo a Escala Humana*. Montevideo: Nordan-Comunidad.

MAX-NEEF, M. (1993). *DESARROLLO A ESCALA HUMANA*. Montevideo: Nordan-comunidad.

Riera, M. (2004). *Padres y adolescentes más amigos: una mirada inusual al mundo de la adolescencia*. Bogota: Norma.

10 ANEXOS

GUIÓN

“TÚ TIENES EL CONTROL”

PRESENTADOR 1: Muy buenos días mi gente, mi querida teleaudiencia! Bienvenidos una vez más a una nueva emisión de este tú programa...TU TIENES EL CONTROL !!!

PRESENTADOR 2: En el capítulo de hoy veremos la historia de Pedro. Pedro es un joven de 16 años, común y corriente. Estudia en el Colegio Distrital El Salite, cursa grado Décimo, le gusta el fútbol, ver películas, salir a rumbear con sus amigos y el chocolate con queso.

PRESENTADOR 1: Es Viernes, es de noche y Pedro quiere divertirse con sus amigos y en este día en especial, tendrá que tomar decisiones que pueden cambiar completamente el rumbo de su vida. Tendrá que verse sometido a múltiples presiones por parte de sus amigos. Se sentirá confundido, tendrá que hacerse muchas preguntas y también tomar muchas decisiones trascendentales.

PRESENTADOR 1: ¿Cederá a la presión de sus amigos? Qué decisiones trascendentales tomará?

PRESENTADOR 2: Será lo suficientemente fuerte para no dejarse influenciar por sus amigos? Les dirá que sí? Les dirá que no? Finalmente...que decidirá?

PRESENTADOR 1: Ustedes creen que finalmente Pedro se dejará convencer? Ustedes que opinan?

PRESENTADOR 2: Pedro ha sido invitado por sus amigos a una rumba..lo que él no sabe es que ellos quieren que pruebe algunas sustancias para el totalmente desconocidas.

Porque tú tienes el control... vamos con las imágenes. (activan la escena con el control y entran Pedro y sus amigos que lo estaban esperando)

AMIGOS: Uy Pedrito!!! Bienvenido mi perrito!! En la juega! Pensábamos que ya no venía..cómo es tan gallina! Jajaja (se saludan todos)

PEDRO: Pues la verdad si estaba pensando mucho en venir.

AMIGO 1: Perrito, lo importante es que ya esta aquí y nos vamos de Partyyyyy!!! Qué tal el sitio?

PEDRO: Wuuuuuuuuuu, cuantas discotecas! Que chimba de sitios!! Salsa, reggaeaton, rock, champeta, electrónica. Tengo de donde escoger!

Entra el Ángel y dice:

ANGEL: "Mira por dónde andas. ¿Hace 16 años que te acompaño y todavía tengo que cuidarte?...Tú eres una persona muy inteligente y sé que tomarás la mejor decisión ¡Por favor! Vámonos de aquí. **(El ángel mira los letreros y los lee con ayuda de Pedro.)**

1. TOMA PARA SER UN VERDADERO HOMBRE!
2. LO ÚNICO QUE ES IMPOSIBLE ES AQUELLO QUE NO INTENTAS...FÚMATE UN CIGARRILLO HOY!!!

ANGEL: ¿Tú crees todas esas mentiras Pedro?...

Pedro: *Pues yo no sé.. Lo único que sé es que mis amigos dicen que soy una gallina..*

(Sale la Diabla t se acerca a Pedro .)

DIABLA: Uyyyyy Pedritooo..papito..., de lo que te estás perdiendo, mi amor. Pensé que no ibas a llegar. Ayyy nooo!!! y te trajiste al aburrido del Ángel? Bueno.. mucho mejor pa que colabore pa la vaca!

ANGEL: Cuál vaca? Yo ando pelao... además no nos vamos a quedar en este infernal lugar!! (se acerca a Pedro y lo hala) Pedrito, mejor vámonos para la casa alquilemos un película y comemos algo allá, nos están rugiendo las tripas!

(Empiezan un forcejeo por Pedro el ángel y la diabla)

(Los presentadores pausan la escena)

PRESENTADOR 1: Stop! Pedro deberá tomar una decisión. Ayudemos a Pedro: Aplausos por la primera opción de entrar a la discoteca. Y aplausos por la segunda opción de irse a la casa.(hacen esto dos veces y luego los presentadores bajan del escenario e interactúan con el público para hacerles preguntas)

PRESENTADOR 2: Si usted estuviera viviendo la situación de Pedro qué haría?

PRESENTADOR 1: Cuéntenos que cree que pasaría si Pedro se queda en la fiesta?

PRESENTADOR 2: Ud que cree que hará Pedro?

PRESENTADOR 1: Veamos que pasará! (Los presentadores despauzan la escena)

(Pedro piensa un momento y luego grita)

PEDRO: ¡Fiestaaaaaaaaaaaaa!

AMIGO 2: Eso Pedrito!! Sabíamos que usted no nos iba a faltoniar!!!

(Los amigos celebran la decisión de Pedro y la Diabla lo abraza. Luego Pedro decide entrar y le siguen el Ángel y el Diablo... Empieza la música de fondo y Pedro entra en una sala de baile.)

AMIGO 1: *Miren lo que traje perritos..peguense una fumadita pa este frio...*

(saca un cigarrillo y lo rota entre todos, cuando llega a Pedro y este lo recibe el Ángel coge de la oreja a Pedro y lo increpa)

ANGEL: Un momentico Pedro ¿estás seguro de lo que estás haciendo? Sabías que las personas que fuman viven hasta 15 años menos que las personas que no fuman? Sabías también es la principal causa de Cáncer de pulmón, disfunción eréctil entre muchas otras consecuencias? Además...no has olido el aliento de un fumador? Y no has visto cómo se le ponen amarillos los dientes? Guácala!!!

DIABLA: Pedro, no escuches ese bobote del Ángel!!! Mira que tus amigos están fumando y están bien y felices!!! Uno ve gente fumando toooodo el tiempo... ¡Dale! ¡Uno no te puede hacer daño!" Mira que uno al año no hace daño...

Pedro: Uno al año no hace daño? Cómo en la película?

DIABLA: Si si si!! ...eso! Eso! como en la película!!! Hágale pues papito!

(Pedro, recibe el cigarrillo, piensa y fuma. Inmediatamente empieza a toser fuerte. El Ángel y el Diablo lo reconfortan.)

DIABLA: respira profundo, eso pasa al comienzo, luego te acostumbrarás.

ANGEL: ¿Estás bien Pedro? Pedro, no hagas esto , por favor. Mira que es tú cuerpo y tú salud..valórate! Quiérete un poquito..sí?

(Pedro los ignora y les da el cigarrillo a sus amigos)

AMIGO 2: Yo también les traje este chorruto! (Saca una botella de licor y la rota entre todos, cuando llega a Pedro, la DIABLA empieza a convencerlo para que tome)

DIABLA: (se acerca a Pedro): Pedro, dale mi amor. Todos te están mirando, están esperando a que tomes. Mira que si no lo haces van a pensar que eres una gallina..más bien dale... "¡Goza, disfruta! ¡Todos lo hacen! Un traguito no te va hacer daño.

Amigos: (Empiezan a corear la canción para que tome)

(Pedro toma un trago, lo saborea hace caras. Lo rota entre sus amigos y continúa la fiesta.)

(El Presentador 1 toma el control y se pausa la escena. Todos quedan inmóviles)

PRESENTADOR 1: Sabían ustedes que un adolescente que bebe es más propenso que un adulto a desarrollar cirrosis hepática, úlceras, depresión, disfunción eréctil, daños a nivel cerebral?

PRESENTADOR 2: Sabían también que aumentan las probabilidades de tornarse agresivo y violento? Sabían ustedes que la mayoría de los accidentes de tránsito ocurren bajo los efectos del alcohol? Y que el consumo de alcohol aumenta las probabilidades de generar problemas familiares, económicos, laborales y de pareja?

(Los presentadores salen y despausan la escena)

AMIGO 2: (Les muestra a todos lo que tiene en su maleta y los invita a probar, Pedro se acerca a mirar)

AMIGO 2: También les traje este regalito! Les tengo algo que me ofrecieron para que lo probemos todos ¿Se animan?

(Todos se acercan a la maleta metiendo la cabeza en ella, La DIABLA está animando a Pedro a que pruebe, el ÁNGEL le pide que no lo haga y que se vayan para la casa. PEDRO los congela a todos.)

PEDRO: No más!!!! Yo disfruto estar con mis amigos, salir a bailar y divertirme pero también sé que debo cuidar mi cuerpo. Sé que hay personas que lo hacen porque eso fue lo que decidieron...pero yo tengo el control!!

(PEDRO descongela la escena y dice: Muchachos, yo me voy ya que me dio hambre. Nos vemos en Lunes! (Sale)

(LOS AMIGOS: Le siguen presionando y diciéndole que es una gallina... el los ignora y sale de allí. (Salen)

Se quedan la DIABLA y el ÁNGEL.

ÁNGEL: Ves? Te dije que no apostarás conmigo porque ibas a perder...

DIABLA: Es verdad..esta la ganaste tú..pero la próxima doblamos la apuesta y vas a perder (muy pícaramente dice que tiene un buen par de razones para convencerlo y se ríe)

Diabla: me ganaste! Vamos 1 a 0 (y se dan la mano)

ÁNGEL: ¿No tienes hambre?

DIABLA: Uy sí. Vamos a comernos algo bien rico

ÁNGEL: Te invito a almorzar, vamos...

(Salen)

(los Presentadores bajan del escenario y comienzan a preguntar sobre la decisión de pedro y sobre que harían ellos)

PRESENTADOR 1: Así damos fin a otra emisión de nuestro programa, TU TIENES EL CONTROL.

PRESENTADOR 2: Gracias querida teleaudiencia. Los esperamos mañana a la misma hora y en el mismo canal. Con una nueva historia..y recuerden...TÚ TIENES EL CONTROL!!!

FIN.