

Planeación didáctica utilizando la gestualidad como recurso para el acercamiento a las artes escénicas en estudiantes de Bachillerato

Didactic planning using gestures as a resource to approach the performing arts in Baccalaureate students

Emilia Rafaela Pesántez Guaraca

Investigadora independiente / erpg1996@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4166-5959>

RESUMEN: Dentro del área de Educación Cultural y Artística se señala que se trata de una asignatura diversa en la que se reúnen múltiples saberes y prácticas, aunque en la mayoría de los casos dichos saberes se limitan a dos: artes visuales y musicales, quedando así las artes escénicas relegadas a un segundo plano, a pesar de la importancia que se supone ocupan dentro del currículo. Todo esto se debe en gran parte a la falta de profesorado de ECA especializado en el área. Es por eso que esta propuesta trabaja a partir de la metodológica de gamificación educativa, conjuntamente con el uso de la gestualidad, para generar un acercamiento a las artes escénicas, y además busca visibilizar las prácticas escénicas en los y las adolescentes.

PALABRAS CLAVE: Educación cultural y artística, gamificación, teatro, teatro gestual, artes escénicas.

ABSTRACT: Within the area of Cultural and Artistic Education, it is pointed out that it is a diverse subject in which multiple knowledge and practices are brought together, although in most cases such knowledge is limited to two: visual and musical arts, thus relegating the performing arts to the background, despite the importance they are supposed to occupy within the curriculum. All this is largely due to the lack of ECA teachers specialized in the area. That is why this proposal works from the educational gamification methodology together with the use of gestures to generate an approach to the performing arts and also seek to make visible the performing practices in adolescents.

KEYWORDS: Cultural and Artistic Education, gamification, theater, gestural theater, performing arts.

RECIBIDO: 5 de noviembre de 2024 / **APROBADO:** 10 de diciembre de 2024

1. INTRODUCCIÓN

El Currículo de Educación Cultural y Artística menciona que: dicha área está conformada por varias disciplinas, entre las que cabe mencionar las artes visuales, la música, el teatro, la expresión corporal y la danza, la fotografía, el cine y otras modalidades artísticas vinculadas a lo audiovisual. (MINEDUC, 2016, p. 53).

También señala que se trata de un área diversa en la que se reúnen múltiples saberes y prácticas. La idea de integrar las disciplinas artísticas antes mencionadas en una misma área no es nueva; de hecho, en los currículos de muchos países (Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, México) existe un área de Educación Artística que incluye hasta seis disciplinas (artes visuales, música, expresión corporal, teatro, audiovisuales y danza), aunque en la mayoría de los casos estos se limitan a dos: artes visuales y musicales.

Estos apartados hablan sobre el uso de los distintos lenguajes artísticos y aunque las artes escénicas se encuentran incluidas se las relega a un segundo plano, a pesar de la importancia que deben ocupar dentro del currículo. Cuando tomar conciencia de las artes escénicas nos permitiría disponer de un abanico de posibilidades mayor a la hora de exponer los contenidos propios de cada disciplina (Pérez, 2017, p. 03).

Para identificar la problemática de manera clara, se realizó una investigación cualitativa mediante la creación de un instrumento tipo encuesta, el cual fue aplicado en total a 7 docentes de ECA de 6 diferentes instituciones educativas (Unidad Educativa Miguel Malo, Unidad Educativa Gualaceo, Escuela Brasil, Unidad Educativa Fasayñan, Escuela Federico González Suárez y Unidad Educativa Paiguara) de la ciudad de Gualaceo, provincia del Azuay, Ecuador. Esto permitió obtener información precisa sobre el nivel formativo, de conocimientos y utilización de recursos y estrategias pedagógicas en el área de artes escénicas que se venían implementando dentro de la asignatura de educación cultural y artística.

Los resultados de la encuesta revelan la escasez de profesionales especializados y/o capacitados en artes escénicas. El 57,1 % de los encuestados posee un título en artes visuales, el 14,3 % tiene licenciatura en comunicación social, otro 14,3 % cuenta con una licenciatura en artes (formación general) y, finalmente, el último 14,3 % tiene una titulación en ciencias de la educación. No hay ni un solo docente que esté relacionado con la formación en artes escénicas (véase Figura 1).

Esta deficiencia de conocimientos e instrucción en el área constituyen obstáculos al abordar ciertos temas de las artes escénicas contemplados dentro del currículo vigente de la asignatura de ECA con los estudiantes de los diferentes niveles educativos. Para contrarrestar este problema y proporcionar nuevas herramientas atractivas para los docentes, que contribuyan al proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes escénicas,

se propuso el uso de la gestualidad como recurso metodológico dentro de una clase pedagógica. Esto ayudó a mejorar el estudio de estas y a estimular el interés de los estudiantes en el aprendizaje de las artes escénicas.



Figura 1. Resultados de la encuesta realizada a docentes de ECA en la ciudad de Gualaceo. (Elaboración propia.)

El objetivo metodológico fue generar la planificación de una clase metodológica utilizando herramientas gestuales, cuyo propósito, además de acercar a los estudiantes a las artes escénicas, fue facilitar a los docentes de ECA recursos escénicos desde una perspectiva pedagógica que les permita seleccionar e implementar diversos ejercicios, en dependencia del grupo humano con el que trabajen y de los contenidos que se abordan dentro de la asignatura de Educación Cultural y Artística en el Segundo año de Bachillerato General Unificado.

Para alcanzar el objetivo mencionado anteriormente el grupo con el que se trabajó esta planeación didáctica estuvo compuesto por 10 hombres y 17 mujeres, todos ellos de entre 15 y 17 años y estudiantes del Segundo de BGU "B" de la Unidad Educativa Gualaceo. La docente de artes encargada de este grupo está especializada en música y la asignatura se lleva a cabo regularmente en un aula de clases tradicional de la institución y tiene una duración de dos horas clase (45 minutos) a la semana. Además, la materia se adhiere a los lineamientos establecidos en el currículo vigente del Ministerio de Educación del año 2016, y la clase a las recomendaciones de Moya, Urías y Pino (2024).

La disciplina principal que se abordó en esta planificación fue las Artes Escénicas desde una perspectiva gestual en conjunto con la metodología de gamificación educativa. De la misma manera, se integrarán las artes musicales y las artes visuales como apoyo para potenciar las cualidades artísticas que deben desarrollarse en la materia de Educación Cultural y Artística (ECA) en el Segundo año de Bachillerato General Unificado (BGU).

2. DESARROLLO

2.1 Sustento investigativo

Es necesario iniciar manejando una misma definición sobre lo que es la asignatura de Educación Cultural y Artística dentro del contexto ecuatoriano. Por esta razón, a continuación se cita el Currículo de Educación Cultural y Artística (2016):

El área de Educación Cultural y Artística se entiende como un espacio que promueve el conocimiento y la participación en la cultura y el arte contemporáneos, en constante diálogo con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el disfrute y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión. (p. 50)

Dentro del currículo se busca que la asignatura sea facilitadora de espacios para la expresión, la creatividad y el desarrollo emocional de los estudiantes, que son precisamente los tópicos que se pretenden abordar con la propuesta de clase que se desarrollará más adelante. El currículo de Educación Cultural y Artística (2016) específicamente hablando del nivel de Bachillerato General Unificado enuncia lo siguiente:

El área no se centra en los productos sino en procesos en los que los alumnos y las alumnas tienen experiencias significativas. Los objetos artísticos o las producciones culturales resultantes son logros secundarios de estos procesos en los que se promueve el autoconocimiento, el asombro, los cuestionamientos, la construcción de significados y de una identidad individual y colectiva. Todo esto ha de hacerse sin olvidar que en esta etapa es importante adoptar un enfoque propedéutico, orientando a aquellos alumnos y alumnas que demuestren un interés especial por desarrollar carreras artísticas o realizar estudios en alguno de los muchos ámbitos en los que los conocimientos artísticos desempeñan un papel importante (entre otras, la arquitectura, la comunicación audiovisual, el diseño, etc.). (p. 145)

Tomando en cuenta lo mencionado anteriormente, la clase posee un objetivo común con el currículo, el cual es buscar el conocimiento dando importancia y centrándose en

los procesos artísticos, y dejando como algo secundario a los resultados que puedan existir dentro de los mismos.

Para este nivel, el objetivo principal del currículo dentro del sistema educativo, es que a través de las artes el perfil de salida del bachiller del Ecuador se vea enriquecido con habilidades como: uso de la creatividad, comunicación de emociones, trabajo en equipo, resolución de problemas, desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo; además de valorar el patrimonio cultural y disfrutar de actividades culturales y artísticas, entre muchas otras.

Nos centramos en la disciplina principal de las artes escénicas, que abarcan varias técnicas artísticas enfocadas en el uso del cuerpo y su movimiento. Estas artes se caracterizan por ser vivas, requiriendo la presencia de un espectador que viva la experiencia artística en tiempo real. Dentro de las artes escénicas, el teatro ocupa un lugar destacado, ya que su objetivo es representar conflictos, situaciones e historias a través del trabajo de uno o más actores frente a un público.

En esta sesión en particular, nos enfocamos en el teatro gestual, destacando su uso y beneficios en el aula de clase, donde se hará hincapié en la expresión no verbal mediante el rostro y el cuerpo de los estudiantes.

A continuación, se presentan diversas definiciones de varios autores y creadores relacionados con el concepto de teatro gestual, las cuales ayudan a sumergirnos más profundamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del arte teatral y a manejar un lenguaje común.

Según Pavis (1983) en su *Diccionario del teatro*, el gesto en el teatro se refiere al movimiento corporal, a menudo voluntario y controlado por el actor, que busca transmitir una significación más o menos dependiente del texto expresado o completamente autónoma (p. 207).

Peña (2023), director y dramaturgo, describe el mimo corporal como una representación visual del pensamiento, donde el cuerpo se convierte en un ente pensante, una “estatua móvil”, que se mueve según lo dicta el pensamiento.

Por otro lado, Lecoq et al. (2003), en su obra *El cuerpo poético*, aborda la pantomima como una forma de expresión donde los gestos sustituyen a las palabras. En este contexto, cada palabra hablada requiere un gesto específico para ser representada adecuadamente (p. 151).

Reflexionando a profundidad sobre estos tres conceptos me gustaría centrarme en el gesto como un medio de expresión, de transmisión de algo profundo, una manera de transformar el mundo interior de una persona en algo visual para la apreciación de todos quienes conforman su entorno y lo ven desde fuera; el uso del rostro y el cuerpo como una herramienta viva, como un instrumento para el pensamiento divergente de cada

persona y llevar justamente esto a la planificación de la clase mediante los juegos y herramientas escénicas enfocadas en el teatro gestual.

En el planteamiento de la clase, nos centraremos en el concepto de teatro gestual, el cual se define como una forma de expresión teatral que se enfoca en la comunicación a través de la mímica, la expresión física y el lenguaje corporal y gestual, en lugar de depender principalmente de las palabras habladas para contar historias y transmitir emociones en el escenario. El cuerpo humano es el pilar fundamental del teatro gestual, siendo una herramienta extraordinariamente expresiva y versátil que puede comunicar de manera efectiva una amplia gama de sensaciones y situaciones.

Ahora, pasando a la estructura curricular propuesta por el Ministerio de Educación, trabajaremos con el objetivo número 7 del área de Educación Cultural y Artística para el nivel de Bachillerato General Unificado. Este objetivo insta a los estudiantes a crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte. Este objetivo se considera pertinente, ya que está directamente relacionado con los objetivos y resultados buscados en la planificación de esta clase.

Además, nos enfocamos en el bloque curricular 1, específicamente en el tema “El yo: la identidad”. Dentro de esta clase, nos basamos en la destreza con criterio de desempeño ECA.5.1.7: Identificar un ámbito o forma de expresión artística de interés y aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos en la creación de un pequeño proyecto o producto artístico. Es importante destacar que al hablar de un “pequeño proyecto o producto artístico”, nos referimos a un producto pedagógico, y no a una obra artística terminada, debido al limitado tiempo disponible para la implementación de la clase, que no permite obtener un producto artístico real, completo y finalizado.

2.1.1 Metodología de gamificación

Se optó por emplear la metodología activa de gamificación, la cual se centra en el uso del juego y actividades lúdicas como eje principal. Esta elección se debe a que estas actividades se relacionan perfectamente con la temática del teatro gestual, y se espera que la combinación de ambas herramientas conduzca a resultados óptimos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es fundamental comprender a fondo qué entendemos por gamificación. Para ello, recurriremos a la definición propuesta por Oliva (2017):

La gamificación se considera un recurso de apoyo docente, una herramienta de construcción didáctica para atender las demandas de aprendizaje de los estudiantes y facilite en ellos la comprensión de los contenidos académicos

abordados en la clase, es una estrategia con elementos del juego que reta al estudiante, lo recompensa y le expone sus logros. Estas estrategias, le permiten al docente diseñar clases atractivas y formativas. (p. 32)

Basándonos en las características que definen la gamificación, se ha identificado una relación con los objetivos planteados para el uso de los juegos teatrales en la planificación didáctica de esta clase. Estos objetivos incluyen el desarrollo de la imaginación y la creatividad, la mejora de la relación y confianza con el entorno y los demás, así como el aumento de la atención, la capacidad de expresión y la conciencia corporal de los estudiantes.

Esta metodología también proporciona herramientas para fortalecer la relación de confianza y respeto entre estudiantes y profesor. El entorno generado por los juegos facilita la comunicación entre todos los involucrados, como lo señala Cruz (2023): “La aplicación de las técnicas de juego ayuda a mejorar la comunicación no solo entre los usuarios finales, sino también entre el estudiante y el docente, gracias a la motivación que genera la gamificación” (p. 103).

2.2 Presentación de la clase

ASIGNATURA:	Educación Cultural y Artística, ECA
NIVEL DE ESTUDIO:	Segundo de Bachillerato General Unificado, Segundo BGU
TEMA:	Técnicas de interpretación actoral
TÍTULO:	El teatro gestual como una de las técnicas interpretativas contemporáneas.
OBJETIVOS:	1) Introducir a los jóvenes en los principios del teatro gestual. 2) Dar a conocer las bases del cuerpo y la expresión gestual en la actuación. 3) Fomentar la creatividad, la concentración y la expresión a través del movimiento y la gestualidad.
SUMARIO:	Introducción al teatro gestual como técnica interpretativa y como contenido. —La gestualidad.
FORMA DE ORGANIZACIÓN DE LA DOCENCIA:	Clase-taller

DURACIÓN: 2 sesiones de 45 minutos cada una (90 minutos)

2.3 Planeación didáctica

Materiales necesarios

- Ropa cómoda (calentador y camiseta)
- Espacio amplio y libre de mobiliario para la actividad física (aproximado de 8x8)
- Parlante o equipo de sonido (con bluetooth o cable de audio)
- Música.
- Accesorios simples (sombreros, bastones, pañuelos, etc.)

I. Anticipación (20 minutos)

- Saludo a los estudiantes y toma de asistencia. (2 minutos)
- Presentación del tema de la clase, la importancia del cuerpo y el rostro en el teatro gestual. (3 minutos)
- Mención de los objetivos que se pretenden lograr durante la clase. (2 minutos)
- Breve introducción a los conceptos de tensión y relajación. (3 minutos)
- Calentamiento, articulación, estiramientos y ejercicios de respiración para preparar el cuerpo y la mente. (10 minutos)

II. Construcción (60 minutos)

- Luego del calentamiento se inicia el desarrollo de la clase con juegos teatrales en el espacio, en el siguiente orden:

1. La caminata:

- **Objetivo:** Permitir a los estudiantes desarrollar la conciencia de cada una de las partes de su cuerpo en una actividad simple y cotidiana como es caminar, dándoles la oportunidad de comprender que existen más posibilidades en las que su cuerpo puede ejecutar una acción.
- **Duración:** 7 minutos.
- **Descripción:** Se les pide a los estudiantes que caminen naturalmente por todo el espacio a su velocidad habitual, mientras se les insta a ser conscientes de su forma de caminar y a tomar nota mental de la posición de sus pies, caderas, brazos y cabeza durante la actividad. Con este enfoque, se les solicita que busquen nuevas formas de caminar, experimentando con diferentes tensiones corporales y variando las posiciones de los pies (caminar solo en puntas, solo en talones, con los arcos internos o externos del pie, encorvados, balanceando las caderas, entre otras opciones). Los estudiantes explorarán su manera de caminar por todo el espacio, distribuyéndose uniformemente en él, mientras son

conscientes de que están ocupando el lugar desde diversas perspectivas corporales.

2. El espejo:

- Objetivo: Aprender a comunicarse con el otro sin el uso del lenguaje verbal, prestando atención a todos los pasos involucrados en el desarrollo de una acción.
- Duración: 7 minutos.
- Descripción: Los estudiantes comienzan caminando libremente por el espacio. Se les indica que formen grupos de diferentes tamaños hasta que finalmente se encuentren en parejas seleccionadas al azar. Una vez formadas las parejas, se colocan uno frente al otro a una distancia de entre 50 centímetros y 1 metro. El primer estudiante lleva a cabo una actividad cotidiana utilizando únicamente su cuerpo, como, por ejemplo, preparar el desayuno o bañarse. Realiza esta actividad sin prisa, asegurándose de que su pareja pueda observar claramente cada movimiento. El segundo estudiante observa detenidamente cada detalle del cuerpo y los movimientos de su compañero o compañera. Una vez que ha observado la actividad, intenta imitar los gestos que ha visto, tratando de replicarlos simultáneamente junto a su pareja. Después de esto, intercambian roles y repiten el proceso para que ambos estudiantes tengan la oportunidad de experimentar ambas perspectivas. Es importante destacar que durante todo el ejercicio no se permite el uso de palabras.

3. Los saludos:

- Objetivo: Romper el hielo entre los estudiantes y que se relacionen de manera más abierta y confiada entre ellos.
- Duración: 7 minutos.
- Descripción: Los estudiantes comenzarán caminando por el espacio a una velocidad normal. Luego, se les pedirá que varíen su velocidad, alternando entre caminar, trotar y correr. El profesor dirigirá estos cambios de velocidad según considere necesario para mantener activos los cuerpos de los estudiantes durante la actividad. Después, practicarán la comunicación no verbal mientras continúan caminando de manera habitual, utilizando miradas y gestos al encontrarse con otras personas en el camino. El profesor guiará esta parte de la actividad, solicitando saludos específicos según diferentes situaciones, como, por ejemplo: saludar como lo harían con su mejor amigo, saludar a alguien a quien no han visto en mucho tiempo, saludar como lo

harían siendo niños, entre otros. Estos saludos pueden variar según el grupo con el que se esté trabajando y el nivel de confianza percibido en el grupo.

4. Los animales:

- Objetivo: Descubrir nuevas estructuras corporales relacionándolas con algo tan conocido como son los animales.
- Duración: 7 minutos.
- Descripción: Se seleccionarán tres animales (perro, gato y paloma) para realizar la actividad. El docente iniciará haciendo una demostración del juego, imitando alguna característica específica de un animal que él considere cercano (no es necesario realizar una imitación completa del animal), con el fin de que todos comprendan mejor el ejercicio. Luego, se solicitará a cada estudiante que realice su propia representación de cada uno de los animales utilizando su rostro y cuerpo. Además, se explorarán diferentes situaciones en las que estos animales podrían estar involucrados.

5. Exploración con el objeto:

- Objetivo: Desarrollar la imaginación y creatividad mediante la observación y uso de los objetos desde un punto de vista nuevo.
- Duración: 7 minutos.
- Descripción: Cada estudiante seleccionará uno de los objetos disponibles en el aula de clase y explorará todas las posibles maneras de utilizarlo tanto de forma cotidiana como fuera de lo común. Durante esta actividad, se les animará a considerar las características del objeto, como su forma, color, tamaño y peso, y a respetar estas características al improvisar con él.

6. Punto fijo:

- Objetivo: Despertar la atención del estudiante hacia su entorno, el espacio y objetos que lo rodean, así como las otras personas que comparten dicho espacio con él.
- Duración: 8 minutos.
- Descripción: Cada estudiante seleccionará una acción cotidiana, algo que realice diariamente como parte de su rutina. Luego, dividirán esta acción en cuatro etapas o pasos, repitiendo cada una de ellas con su cuerpo y rostro hasta completar la acción entera. Durante cada etapa, se les pedirá que presten atención a dónde dirigen su mirada, ya que esto influirá en el movimiento corporal, contribuyendo a una ejecución más limpia y clara de la acción.

7. Estructuras corporales:

- Objetivo: Desarrollar la capacidad de crear nuevas estructuras corporales desde cero.
- Duración: 7 minutos.
- Descripción: Siguiendo con el ejercicio anterior, los estudiantes se dividirán en dos grupos. Dentro de cada grupo, trabajarán de manera individual para crear un personaje con una estructura corporal única y diferente a la que poseen habitualmente. Se enfocarán en el uso de gestos y posturas para llevar a cabo la acción seleccionada en el ejercicio anterior, pero esta vez desde una nueva perspectiva corporal.
- Cada grupo presentará sus personajes frente a la clase, de manera individual y conjunta, durante una actividad determinada como resultado de la exploración realizada en los juegos y actividades previas de la clase (5 minutos).
- Posteriormente, se llevará a cabo un breve análisis y discusión por parte del maestro, quien actuará como observador externo del trabajo de los estudiantes. Se destacarán los aspectos que funcionaron bien y se identificarán áreas de mejora (5 minutos)

III. Consolidación (10 minutos)

- Círculo de diálogo en donde los y las estudiantes pueden expresar las sensaciones y emociones experimentadas durante la clase. (4 minutos)
- Sesión de preguntas y respuestas sobre lo tratado en la clase para aclarar dudas. (4 minutos)
- Resumen de los conceptos clave y los objetivos logrados en la clase. (2 minutos)

3. CONCLUSIONES

Después de implementar esta planificación didáctica, lo que más destaca es cómo el sistema educativo tradicional, a pesar de afirmar ser actual e innovador, aún conserva una fuerte carga conductista. Berganza et al. (2022) destacan que “cada vez más, los sistemas educativos están pasando de currículos basados en contenidos a aquellos fundamentados en estándares de enseñanza y aprendizaje basados en competencias” (p. 14). Sin embargo, esta transición hacia enfoques basados en competencias no elimina por completo la influencia conductista en la educación. Investigadores como Arroyo (2021) señalan que el modelo educativo ecuatoriano sigue inspirado en conceptos y principios de la escuela tradicional, con un marcado componente conductista.

Estas afirmaciones sugieren que los procesos educativos están influenciados por las necesidades empresariales antes que por el desarrollo integral del ser humano. Las empresas, a través de sus perfiles de ingreso laboral, están definiendo el perfil de salida de los graduados de diversas carreras, lo que implica una especie de imposición empresarial sobre los procesos de enseñanza en las instituciones educativas, como lo menciona Freire (2000): “La visión «Bancaria» anula el poder creador de los educandos o lo minimiza, estimulando así su ingenuidad y no su criticidad, satisface los intereses de los opresores” (p. 53).

La carga conductista mencionada anteriormente dificulta la generación de pensamiento autónomo y fomenta actitudes de obediencia y disciplina que coartan las capacidades expresivas y creativas de los estudiantes. Se enseña a través de la repetición, la memorización y la imitación, métodos que han sido utilizados durante décadas y que limitan la libertad de expresión y pensamiento de los alumnos. Como argumenta Dávila (2017), la práctica educativa y los procesos de enseñanza-aprendizaje, en ciertos casos, permanecen estancados en el tiempo, lo que ralentiza el desarrollo de la educación en Ecuador.

Todo esto hace que a los estudiantes les resulte muy difícil tomar decisiones o mostrar iniciativa cuando se les otorga libertad. Por lo tanto, considero que la inclusión de diferentes técnicas artísticas en el ámbito educativo tradicional es vital para contrarrestar estas deficiencias que han ido surgiendo.

A través del arte, es factible dirigir la atención hacia aspectos del desarrollo individual que a menudo se descuidan, como el fomento del pensamiento crítico y reflexivo en todas las áreas personales y profesionales del estudiante; todo esto enlaza a la perfección con los elementos que se busca desarrollar dentro del currículo de ECA.

Asimismo, contribuye a forjar individuos con criterio propio y sostenible, capaces de discernir con agudeza y tomar decisiones fundamentadas en cualquier etapa de sus vidas, aspecto que es fundamental para el desarrollo integral de una persona.

Sin embargo, es crucial otorgar al arte el lugar y la importancia que merece. Con frecuencia, se tiende a relegarlo únicamente como un pasatiempo o meras manualidades, en lugar de reconocerlo como una disciplina seria y profesional que puede generar mejoras significativas en todos los aspectos de la vida. Además, como lo menciona María Acaso en la conferencia “Descolonizar la mirada: defendiendo la educación artística”: los profesionales de la educación artística no somos decoradores del colegio en navidades (2018). Porque justamente esta es otra problemática, que los docentes de artes sean reducidos a decoradores en eventos organizados para las instituciones educativas y únicamente en esos momentos sea visibilizado su trabajo.

Por todo lo mencionado anteriormente, creo que es necesario reconsiderar el tiempo y los recursos que se dedican al arte en la educación tradicional. Actualmente, no son suficientes, y proporcionar mayores oportunidades y recursos constituiría una inversión en un futuro más prometedor para los estudiantes, independientemente de si deciden o no dedicarse al arte de manera profesional, y también se necesita dar mayor crédito y capacitación a los docentes de esta área.

Centrándonos en la problemática relacionada con el conocimiento de los docentes sobre las artes escénicas, podemos tomar como ejemplo la experiencia de la docente que participó activamente en la implementación de esta clase. Aunque al inicio únicamente se limitó a observar cómo los estudiantes se desenvolvían en los ejercicios, en el transcurso de estos comenzó a participar, involucrándose y disfrutando de la experiencia. Esto evidencia dos aspectos: en primer lugar, que la planificación es válida, ya que se sale de lo convencional en cuanto a las actividades y en el uso del espacio donde se desarrollaron las mismas, y logra consolidar una clase ágil, dinámica y adecuada; además, considero que la clave es dejar de lado el aula tradicional y buscar nuevos espacios que den mayor posibilidad de indagación corporal en este caso, e inspiren a los estudiantes a crear y no quedarse encasillados en lo que ya conocen; y en segundo lugar, que esta clase genera en el aula un ambiente social propicio para el aprendizaje y la diversión, tanto para los estudiantes como para el docente. En ejercicios como la caminata y la exploración con el objeto que experimentaron dentro de la clase, los estudiantes obtuvieron nuevos conocimientos al enfocarse en características de su cuerpo que habían pasado desapercibidas para ellos, además de trabajar su imaginación para buscar nuevos usos de un objeto cotidiano; en los saludos, la diversión fue el factor principal que se evidenció, porque a manera de juego poco a poco cada uno se fue desinhibiendo y relacionándose con el otro más naturalmente.

Los ejercicios y juegos con el uso del gesto implementados en la construcción de la clase abrieron un mundo de posibilidades para el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de expresión antes desconocidas o ignoradas tanto por los y las estudiantes como por los y las docentes del área, como son: el uso del lenguaje no verbal (gestos, muecas, señas de manos), que es algo que hacemos de manera cotidiana muchas veces inconsciente y otras conscientemente, el uso de las capacidades corporales (aprendiendo así a trabajar con las limitaciones y virtudes que cada cuerpo posee), el uso de la imaginación y la creatividad para exteriorizar ideas o emociones propias y únicas.

La propuesta de esta clase buscó y logró ser un pequeño aporte para suplir la falta de preparación en técnica escénica que padecen los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística. No se trata solo de cumplir con un requisito, sino de

descubrir una experiencia gratificante y significativa que enriquezca los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Al final, la experiencia generó un cambio positivo en la percepción de los estudiantes sobre las artes escénicas y los conceptos que las conforman. Dejan atrás la ignorancia inicial y aprenden de la mejor manera posible: mediante la experiencia directa, el juego, la práctica y el error. Esto abre la posibilidad de despertar la curiosidad de los estudiantes por adquirir mayores conocimientos sobre los amplios contenidos que conforman las prácticas escénicas y artísticas.

Obras citadas

- Arroyo, G. (2021). Modelo educativo implementado en Ecuador. Análisis y percepciones. *Dominio de las Ciencias*, 7(6). <https://doi.org/10.23857/dc.v7i6.2378>, 1019-1030.
- Asale, R. (2019). Personaje. Diccionario de la Lengua Española. *Diccionario de la lengua española*. Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/personaje>.
- Berganza, M., Lim, J., Groot, B., Pellicer, C., López, E., Rodríguez, H., & Nathan, D. (2022). El poder del currículo para transformar la educación: Cómo los sistemas educativos incorporan las habilidades del siglo XXI para preparar a los estudiantes ante los desafíos actuales. IADB: Inter-American Development Bank.
- Cruz, C. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. *Apuntes de Ciencia & Sociedad*, 11(01). <https://doi.org/10.18259/acs.2023011>, 102-111.
- Dávila, G. (2017). Modelos Pedagógicos Para la Formación Docente en Ecuador. Una Mirada Histórica Hasta la Actualidad. EB UNAE. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/514>.
- Echevarria, S. (2023, 19 septiembre). CON VOZ PROPIA | Martín Peña: CRIME BRULE ES UN ACTO SUBVERSIVO | Santiago Ribadeneira Aguirre — El apuntador. *El Apuntador*. <https://www.elapuntador.net/articulos/7qynkmrgrprjnc0w401rks6h8gb1k#:~:text=En%20esencia%20el%20mimo%20corporal,el%20pensamiento%20marca%20una%20I%C3%ADnea>
- EduThink. (2018, 2 enero). MARIA ACASO - Descolonizar la mirada: Defendiendo la educación artística [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PLkg9K5wH0M>
- Freire, P. (2000). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI de España Editores.
- Layton, W., & Esteve, J. A. L. (1995). *¿Por qué? trampolín del actor*. Editorial Fundamentos.
- Lecoq, J., Carasso, J., & Lallias, J. (2003). *El cuerpo poético: Una Pedagogía de la Creación Teatral*. Barcelona: Alba Editorial S.L.
- MINEDUC (2016). Currículo de Educación Cultural y Artística, Quito: Ministerio de Educación.
- Moya, M.; Urías, G. & Pino, R. (2024). *La clase metodológica instructiva en la Educación Cultural y Artística. Teoría, metodología y ejemplo*. Santa Clara: Editorial Universitaria Samuel Feijóo. Enlace: <https://estal.site/index.php/estal/article/view/22>
- Pavis, P. (1983). *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós eBooks. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA28065276>.
- Peña, M. (2023). *La Estatua Móvil. Mimo Corporal*. Guayaquil: Teatro Sánchez Aguilar.
- Pérez-Aldeguer, S. (2017). Las artes escénicas como metodología educativa en la educación superior. *Foro de Educación*, 15(22). <https://doi.org/10.14516/fde.587>
- Oliva, H. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 44, 29. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563>.
- Stanislavsky, K., & Hapgood, E. (1936). Preparación del actor. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA27879806>.

ANEXO. Glosario para el/la docente

Acción: se refiere a la ejecución de movimientos, gestos o actividades que contribuyen al desarrollo de la narrativa, la expresión artística y la comunicación.

Artes escénicas: son todas las disciplinas artísticas que involucran el uso del cuerpo y tienen como finalidad una presentación en vivo ante un espectador.

Calentamiento: es un proceso psicofísico que involucra la suma de ejercicios y herramientas que facilitan la preparación del cuerpo y la mente para el trabajo escénico. Se busca el aumento de la temperatura corporal, así como desarrollar la atención y la escucha, los insumos a usarse dependerán de hacia dónde se dirigirá el trabajo.

Estructura corporal: colocar o posicionar los distintos segmentos corporales según la situación o necesidad específica en la que se encuentre el intérprete-personaje, teniendo en cuenta los ejes: vertical (de la cabeza a los pies) y horizontal (cintura escapular y cintura pélvica). Solo ofrece información de la personalidad y tipo de personaje que se está interpretando.

Improvisación: existen tres tipos de improvisación: como medio para la creación y el estudio artístico, como ejercicio artístico performativo, y el último como método para el proceso de enseñanza-aprendizaje que es en el que nos centraremos en esta clase. Layton y Esteve (1995) definen a la improvisación, como una herramienta indispensable para desarrollar la destreza actoral y fomentar la conexión genuina con el personaje y la situación en la que se encuentra; además, es una forma de explorar y descubrir la verdad emocional y psicológica de la escena. Mediante el uso de la improvisación se busca cultivar la creatividad, espontaneidad y trabajo en equipo de los intérpretes o en este caso de los estudiantes.

Juegos teatrales: son actividades divertidas y creativas que se utilizan en procesos de enseñanza, entrenamiento de actores, dinámicas de grupo y también como herramientas para fomentar la imaginación y la naturalidad. Los juegos teatrales pueden tener diferentes enfoques y objetivos, pero comparten elementos comunes, como el trabajo en equipo y la improvisación. Asimismo, desde una perspectiva pedagógica es necesario abordar la técnica de gamificación, la cual utiliza los juegos en el ámbito educativo para potenciar habilidades específicas en las y los estudiantes de una manera más atractiva y motivadora. La gamificación en conjunto con los juegos teatrales serán un potenciador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Personaje: Según la RAE (2019) el personaje es cada uno de los seres reales o imaginarios que figuran en una obra literaria, teatral o cinematográfica, y sí es un concepto acertado; pero el personaje también puede ser un protagonista, un antagonista, además de ser quien está a cargo de desarrollar la acción.

Punto fijo: Punto específico en el escenario que un actor elige como referencia para su orientación, presencia y movimiento. Ayuda al actor a establecer una relación específica con el espacio y con otros actores en escena.

Teatro: busca representar situaciones o conflictos mediante la participación de uno o más actores frente a un público.

Teatro gestual: el cuerpo y rostro del actor es la herramienta principal de comunicación y expresión.

Tensiones corporales: Según Stanislavsky y Hapgood (1936) las tensiones corporales se refieren a la utilización consciente de la tensión física en el cuerpo del actor como un elemento expresivo y comunicativo durante una actuación. Estas tensiones pueden manifestarse en posturas específicas, gestos, movimientos y expresiones faciales, y se emplean para transmitir emociones, intenciones y características de los personajes de manera más efectiva. Cabe aclarar que hay tensiones voluntarias que son las que benefician el trabajo escénico y tensiones que se presentan de forma involuntaria, y son justamente estas últimas las que evitan y dificultan el desarrollo expresivo del intérprete.